

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB
INSTITUTO DE ARTES - IDA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE
ARTE E TECNOLOGIA

JEFFERSON LUIZ DAMASCENO SOOMA

INTERAÇÃO E APRENDIZAGEM EM REDES SOCIAIS: Experiências dos
Circuitos de Aprendizagem

Brasília
2018

JEFFERSON LUIZ DAMASCENO SOOMA

INTERAÇÃO E APRENDIZAGEM EM REDES SOCIAIS: Experiências dos Circuitos de Aprendizagem

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte, Instituto de Artes - IDA da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Arte e Tecnologia.

Área de concentração: Arte e Tecnologia

Orientadora: Profa. Dra. Suzete Venturelli

Brasília
2018



Universidade de Brasília



INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM ARTE APRESENTADA AOS
PROFESSORES:**

Professor (a) Dr. (a). Suzete Venturelli (VIS/UnB)
ORIENTADOR (A)

Professor (a) Dr. (a). Thérèse Hofmann Gatti Rodrigues da Costa (VIS/UnB)
MEMBRO INTERNO

Professor (a) Dr. (a). Lúcio França Teles (FE/UnB)
MEMBRO EXTERNO

Vista e permitida a impressão
Brasília-DF, sexta-feira, agosto 10, 2018

Coordenação de Pós-Graduação do Departamento de Artes Visuais do
Instituto de Artes / UnB.

AGRADECIMENTOS

Tenho ouvido muitas defesas sobre a meritocracia e ao agradecer fica muito evidente que o resultado de um trabalho depende também de quem o faça, no entanto ao investigar em mim cada motivação, “emotivação”, inspiração, transpiração etc, eu descobri que a minha identidade e a maneira como penso e sinto as coisas é resultado de quem cuidou de mim, sem elas não teria conseguido. As pessoas que me protegeram são as minhas bases, as famílias que me alimentaram e educaram, as comunidades que me acolheram e mesmo passagens mais doloridas são minhas bases. Assim, eu dedico esse trabalho para todos vocês e não teria conseguido sem esses apoios.

Agradeço minha mãe Suely com sua incansável determinação e perseverança nos seus cuidados comigo, meus irmãos e irmã.

Agradeço ao meu pai Ivo (in memoriam) que me ensinou a liberdade e o tamanho do mundo.

Agradeço ao meu pai Justino que me ensina o foco, bom humor, a força e a inteligência.

Agradeço meus irmãos e irmãs: Thamy, Thomas, Thompyson, Potira e Ligia que me ensinaram o amor incondicional.

Agradeço Denise por ter me ensinado a confiar na minha arte e gerou nosso filho amado.

Agradeço meu filho Pablo por me ensinar a determinação, humildade e o auto-perdão.

Agradeço minha companheira e amada Fabiana por me ensinar a expressar o melhor de mim no que faço e no que sou e que me deu minhas amadas filhas e filho.

Agradeço minha filha Iara por me ensinar a sensibilidade e harmonia dos detalhes.

Agradeço minha filha Maia por me ensinar a falar com pausas e respirar para não perder o raciocínio.

Agradeço meu filho Kenzo por me ensinar a confiar que o melhor sempre ainda está por vir e vem e virá.

Assim agradeço minhas comunidades: Da favela da Cata Preta, de Umuarama – PR, aos Etianos da ETE Júlio de Mesquita de 1991 a 1998, aos professores e professoras da Fundação Santo André, as companheiros e companheiras das ONGs Aracati e GYAN, aos amigos e amigas dos Pontos de Cultura, do Ministério da Cultura, do Ministério da Educação (Coordenação Geral de Educação Ambiental, especialmente Rachel Trajber e Programa Mais Educação, especialmente Jaqueline Moll), a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Informática, especialmente Dante Barone), a Universidade de Brasília (SAA, PPNE e IDA) e aos comunas das ecovilas Grande Mãe, Aldeia Cafuringa, Terra Próspera e Terra Sublime.

Aos espíritos de luz que iluminam minhas sombras.

As minhas espadas e escudos: Arcanjo Miguel e Jesus Revolucionário.

RESUMO

Esse trabalho INTERAÇÃO E APRENDIZAGEM EM REDES SOCIAIS: Experiências dos Circuitos de Aprendizagem, busca compreender como os novos recursos de mídias digitais disponibilizados por uma rede social de aprendizagem que agrupou estudantes infantojuvenis, professores e monitores das escolas do Programa Mais Educação/MEC, puderam potencializar – com as suas interfaces e interação social – a aprendizagem; bem como entender se as capacidades de mobilização social e intervenção sociocultural dos estudantes e professores foram alteradas com a troca de informações e compartilhamento de ferramentas online para elaboração e implementação de projetos nos temas de Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias, Direitos Humanos e Educação Ambiental. E finalmente investigar se a aproximação virtual entre os participantes e conseqüente diminuição das fronteiras geográficas, simbólicas e hierárquicas promovida pela rede social pode afetar as comunidades, para isso foi analisado o projeto Boiká y Ixó (arco e flecha) oriundo dos 19 projetos de melhores práticas, idealizados e implementados pelos estudantes e professores por meio da participação nos Circuitos de Aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: interação, aprendizagem, virtual, rede social e comunidade de aprendizagem.

ABSTRACT

This work *INTERACTION AND LEARNING IN SOCIAL NETWORKS: Learning Circuit Experiences* tries to understand how the new digital media resources made available by a social network of learning that grouped children's students, teachers and education monitors of the schools of the *Programa Mais Educação/MEC*; as well as to understand if the capacities of social mobilization and socio-cultural intervention of the students and teachers were altered by the exchange of information and sharing of online tools for the elaboration and implementation of projects in the subjects of Art and Culture, Digital Culture, Communication and Use of Media, Human Rights and Environmental Education. And finally, to investigate if the virtual approach among the participants and consequent diminution of the geographical, symbolic and hierarchical borders promoted by the social network can affect the communities, for that was analyzed the project *Boiká* and *Ixó* (bow and arrow) coming from the 19 projects of best practices, idealized and implemented by students and teachers through participation in the Learning Circuits.

KEY WORDS: interaction, learning, virtual, social network and learning community.

LISTAGEM DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Aparência dos Circuitos de Aprendizagem com as redes sociais populares

Figura 2 – Página de Abertura do Circuito de Arte e Cultura

Figura 3 – Manda Arte e Cultura

Figura 4 – Mandala Cultura Digital

Figura 5 – Mandala Comunicação e Uso de Mídias

Figura 6 – Mandala Direitos Humanos

Figuras 7 – Mandala Educação Ambiental

Figura 8 - Banner com todas as mandalas

Figura 9 – Rodapé das páginas dos Circuitos e Portal Aberto

Figura 10 – Audiovisual de como acessar guia prático e como acessar tarefas

Figura 11 – Audiovisual de como adicionar amigos e como postar no blog

Figura 12 – Audiovisual de como criar grupos, convidar pessoas e pesquisar

Figura 13 – Audiovisual de como criar álbuns, adicionar fotos e alterar imagem da capa

Figura 14 – Audiovisual de como encontrar amigos e alterar foto do perfil

Figura 15 – Infoguia de como postar no blog

Figura 16 – Infoguia de como criar grupos

Figura 17 – Infoguia de como criar eventos

Figura 18 – Infoguia de como postar vídeos

Figura 19 – Página pessoal de um técnico dos Circuitos

Figura 20 – Passo a passo de orientações de como poderiam ser elaborados os projetos

Figura 21 - O líder solitário

Figura 22 – 1o. Seguidor

Figura 23 – Mobilização

Figura 24 – 2o. Seguidor

Figura 25 – Formação do grupo

Figura 26 – Comunidade/multidão

Figura 28 – Capa do DVD Melhores Práticas dos Circuitos de Aprendizagem

Figura 29 – Chamada para Encontro de Melhores Práticas dos Circuitos de Aprendizagem

Figura 30 – Banner de divulgação participação Gilberto Gil no Encontro de Melhores Práticas

Figura 31 – Banner com o áudio de Gilberto Gil para que os estudantes participassem da gincana que selecionaria para o Encontro de Melhores Práticas

Figura 32 – Banner de chamada da para gincana que selecionaria para o Encontro de Melhores Práticas

Figura 33 – Exemplo de certificado de participação no Encontro de Melhores Práticas

Figura 34 – Professora Eliane Mozilar e Estudante Joelson Cayabi no Encontro de Melhores Práticas em Campinas (Imagem do DVD)

Figura 35 – Professora Eliane Mozilar e estudantes em dia de atividades com meninos construindo flechas promovida por meio dos Circuitos de Aprendizagem (arquivo do projeto)

Figura 36 – Estudantes registram com celular a atividade promovida na comunidade por meio dos Circuitos de Aprendizagem (arquivo do projeto)

Figura 37 – Estudantes que participaram das atividades promovidas pelo projeto (arquivo do projeto)

Figura 38 – Ancião demonstra uso do arco e flecha (arquivo do projeto)

Figura 39 – Menina faz mira com arco e flecha (arquivo do projeto)

Figura 40 – Apresentação de dança (arquivo do projeto)

Figura 41 – Trabalho manual de construção da cabana (arquivo do projeto)

Figura 42 – Pose após apresentação de performance de “palhaços” (arquivo do projeto)

Figura 43 – Pose após ensaio do grupo de dança (arquivo do projeto)

Figura 44 – Performance de perna de pau (arquivo do projeto)

Figura 45 – Registro de atividade de jogo coletivo de xadrez (arquivo do projeto)

Figura 46 – Registro de atividade de oficina de jornal realizada na escola (arquivo do projeto)

Figura 47 – Registro de atividade de palestra realizada na escola (arquivo do projeto)

Figura 48 – Registro de oficina de rádio realizada na escola (arquivo do projeto)

Figura 49 – Registro de oficina de composição realizada na escola (arquivo do projeto)

Figura 50 – Registro de planejamento das estudantes para realização do projeto (arquivo do projeto)

Figura 51 – Registro de planejamento das estudantes para realização do projeto (arquivo do projeto)

Figura 52 – Registro de atividade na comunidade realizado pelo projeto (arquivo do projeto)

Figura 53 – Foto denúncia realizado pelo estudante e monitora (arquivo do projeto)

Figura 54 – Registro de apresentação realizada pelos estudantes (arquivo do projeto)

Figura 55 – Registro de atividade em sala de aula realizada pelos estudantes e professora (arquivo do projeto)

Figura 56 – Atividade dos estudantes com bichos criados na escola (arquivo do projeto)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
Antecedentes.....	12
PRIMEIRA SEÇÃO.....	14
OS CIRCUITOS DE APRENDIZAGEM.....	14
1) Descrição e Objetivos dos Circuitos de Aprendizagem.....	14
Os objetivos dos Circuitos de Aprendizagem.....	17
2) Os Circuitos de Aprendizagem e suas especificidades digitais.....	23
Design de interação das redes sociais dos Circuitos de Aprendizagem.....	31
3) Desafios e Gamificação/Ludificação nos Circuitos de Aprendizagem.....	47
SEGUNDA SEÇÃO.....	54
REFLEXÕES E CONCEITOS NO CONTEXTO DOS CIRCUITOS DE APRENDIZAGEM.....	54
1) Processo de aprendizagem nas redes sociais dos Circuitos de Aprendizagem: interatores, interface e inteligência.....	54
O ser humano social e histórico.....	54
Os seres humanos interatores.....	56
A primeira interface comum de interação social: a linguagem.....	57
O computador como interface de interação social: softwares e ampliação das fronteiras.....	60
Interface nos Circuitos de Aprendizagem: Comunidades Virtuais.....	61
Interface nos Circuitos de Aprendizagem: Redes Sociais.....	62
Interação Social: Competição e Colaboração.....	64
Inteligências: capacidades e habilidades dos seres humanos.....	65
Metadados: processamento de dados da interação nos Circuitos de Aprendizagem.....	67
Inteligência coletiva: singularidades em rede.....	69
2) A educação integral e as novas mídias digitais: alargando as fronteiras antigas e desvendando as novas.....	71
“Curto Circuito”: os efeitos e defeitos com a visibilidade das escolas públicas pela redes social.....	72
Território, território educativo e ciberespaço: ampliação dos espaços.....	74
A conectividade dos Circuitos de Aprendizagem: ciberespaço e ampliação do tempo.....	77
Nas fronteiras do desconhecido: menos muros e mais pontes.....	79
TERCEIRA SEÇÃO.....	83
OS PROJETOS NOS CIRCUITOS DE APRENDIZAGEM.....	83
1) Projetos de melhores práticas dos Circuitos de Aprendizagem.....	84
Boiká y Ixó (Arco e Flecha).....	88
A memória das coisas: objetos intencionais.....	90
A memória das pessoas: interação social, cultura e identidade.....	92
Os Direitos Humanos: existir e resistir.....	94
DEMAIS PROJETOS.....	99
Circuito de Arte e Cultura.....	99
Circuito de Cultura Digital.....	102
Circuito de Comunicação e Uso de Mídias.....	103
Circuito de Direitos Humanos.....	106
Circuito de Educação Ambiental.....	107
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	108
Referências.....	111
ANEXOS.....	119

INTRODUÇÃO

Esse trabalho acadêmico teve como objetivo compreender como os novos recursos de mídias digitais permitidas pelo advento do computador, da Internet e da rede social de relacionamento Circuitos de Aprendizagem, coordenada pelo Ministério da Educação (MEC) e UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), puderam potencializar – com as suas interfaces e interação social – a aprendizagem entre estudantes e professores oriundos do Programa Mais Educação¹, sendo parte as escolas com mais baixo IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) e IDH (Índice de Desenvolvimento Humano); bem como entender se as capacidades de mobilização social e intervenção sociocultural dos estudantes e professores foram alteradas com a troca de informações, experiências, produções e compartilhamento de ferramentas online para elaboração e implementação de projetos nos temas de Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias, Direitos Humanos e Educação Ambiental. Dessa forma foi investigado se a aproximação virtual entre os participantes e conseqüente diminuição das fronteiras geográficas, simbólicas e hierárquicas promovida pela rede social Circuitos de Aprendizagem pode afetar as comunidades. Para isso foram sistematizadas as características da rede social criada e analisado o projeto Boiká y Ixó (arco e flecha) oriundo dos 19 projetos de melhores práticas, idealizados e implementados pelos estudantes e professores por meio da participação nos Circuitos de Aprendizagem.

Com base nas disciplinas estudadas, nos documentos de planejamento e execução do projeto, nos metadados registrados da interação dos participantes, nos projetos de melhores práticas e outras leituras, essa dissertação buscou estruturar reflexões críticas, conceituais e descritivas, em uma perspectiva teórica e histórica, para o entendimento de como os resultados da interação social (criação, cocriação e aprendizagem), mediadas em uma comunidade virtual puderam ou não, facilitar a intervenção de seus participantes, mesmo que historicamente excluídos e fragmentados territorialmente.

As novas mídias digitais e o uso do computador têm permitido uma intensa troca de conhecimento entre os seres humanos, o que tem facilitado muito mais do que o encontro das várias áreas em um único meio, mas uma grande integração e sobreposição de conhecimentos criando novas formas de

¹ O Programa Mais Educação, instituído pela Portaria Interministerial nº 17/2007 e regulamentado pelo Decreto 7.083/10, constitui-se como estratégia do Ministério da Educação para induzir a ampliação da jornada escolar e a organização curricular na perspectiva da Educação Integral. As escolas das redes públicas de ensino estaduais, municipais e do Distrito Federal fazem a adesão ao Programa e, de acordo com o projeto educativo em curso, optam por desenvolver atividades nos macrocampos de acompanhamento pedagógico; educação ambiental; esporte e lazer; direitos humanos em educação; cultura e artes; cultura digital; promoção da saúde; comunicação e uso de mídias; investigação no campo das ciências da natureza e educação econômica. (Fonte: Site do Ministério da Educação, <http://portal.mec.gov.br/programa-mais-educacao> acessado em Fevereiro de 2016)

interação entre os usuários e os objetos (SOUTO e CAMARA, 2012). Dessa forma, por ser uma rede social de relacionamento, os Circuitos de Aprendizagem podem ter potencializado a capacidade de interação social entre os participantes e ao mesmo tempo, ter sido um meio para a organização dos desejos dos professores e estudantes em projetos de intervenção local. Os projetos que foram idealizados e implementados por eles, transformaram o relacionamento “virtual” em ação no mundo “real” recheada pela troca de conhecimento, aprendizagem e experiências de maneira sistematizada e replicável, na qual as principais ferramentas eram as próprias pessoas por detrás do computador do outro lado da conexão da Internet, com suas histórias, experiências, visões de mundo, contradições e emoções.

“As transformações tecnológicas não me impressionam, a tecnologia biológica não me impressiona, a internet não me impressiona. Não digo isso por arrogância. Sem dúvida, muito do que fazemos irá mudar se adotarmos as opções tecnológicas a nossa disposição, mas nossas ações não mudarão a menos que nosso emocional (sic) mude”. Maturana (Cognição, Ciência e Vida Cotidiana - 2001, p.197)

Os projetos realizados pelos estudantes, por meio das ferramentas e conhecimentos compartilhados pelos Circuitos de Aprendizagem, foram uma possibilidade de concretização da subjetividade do estudante (intenção) em objetividade (externalização). Os projetos puderam ser traduzidos como “trabalho”, ou seja, a capacidade do sujeito de interferir intencionalmente na realidade que passa a ser a objetivação da subjetividade carregada de intenção (PARADA e LIMA, 2011). Portanto, a atividade criadora – o projeto – é a produção e representação do sujeito na transformação do que existe.

Esse conceito de “trabalho”, foi construído a partir de Marx², que o definiu como atividade essencial e transformadora. Disse que é no conjunto de interações do ser humano com o mundo e com o outro, durante sua história de vida, que internaliza os significados apreendidos nas e pelas relações sociais. A incorporação do social ao seu patrimônio interno, constitui a sua subjetividade.

“Quando o ser humano faz parte de um mundo, quando entende seu funcionamento, aprende sua linguagem, modifica as pessoas e as coisas ao seu redor, então esse mundo passa a ser também seu. Nesse percurso singular o mundo ao redor não é mais o mesmo e nem o homem também é o mesmo. E isso acontece durante toda a sua história de vida, quando ele passa a fazer parte da história do mundo”. (PARADA e LIMA, 2011) – Objetivação da Subjetividade em Processos Criativos e Narrativas Hipermídias

Nesse entendimento, os projetos dos estudantes e professores são “trabalho”, no qual as suas subjetividades são a base para a concretização da expressão, da ideia, da intervenção. A dimensão da arte os alcança e torna-se vital para buscar entender como os indivíduos e seus coletivos podem interferir na realidade, sendo o próprio exercício da vida cotidiana, uma performance. Assim, a arte passa a transcender os espaços, não mais confinada no museu e menos ainda destinada aos indivíduos “iluminados”. A arte passa a ser e estar no cotidiano, na comunidade, seja física ou

² MARX, K. O Capital: Crítica da Economia Política e Elementos Fundamentais para la Crítica de la Economía Política

virtual. Passa a estar no meio dos caminhos, a ser o próprio caminho e a encruzilhada. “No campo das artes esta proposta afetiva corresponde à ruptura de uma visão de arte como ilusão para uma proposta mais vivencial e de produção de intersubjetividade. Percebe-se, neste sentido, práticas que no intuito de trazer a arte para a vida, se deslocam do espaço protegido e confinado do museu, para o espaço da realidade mesma, seja através de intervenções urbanas, performances e *happenings* ou, mais recentemente, através de investigações artísticas no âmbito da rede Internet e muitas vezes em espaços de trânsito, *on* ou *off line*”. ARANTES (2012, p.183)

O projeto Circuitos de Aprendizagem Programa Mais Educação: Estudos, Pesquisas e Implementação de Rede Social de Aprendizagem foi uma iniciativa que mobilizou mais de 15 mil escolas participantes do Programa Mais Educação e que incluiu mais de 28 mil pessoas, entre estudantes do ensino fundamental, professores das escolas públicas, monitores que desenvolviam atividades temáticas e gestores da rede pública de ensino, em um tipo de gincana online entre 2012 e 2014. Para isso, foram criadas cinco redes sociais temáticas de Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias, Direitos Humanos e Educação Ambiental.

Os objetivos eram principalmente contribuir com a formação dos estudantes nos temas relacionados às atividades de aprendizagem do Programa Mais Educação; apoiar o desenvolvimento de projetos e ações dos estudantes e educadores; realizar atividades que estimulassem o letramento/alfabetização e o pensamento lógico matemático; contribuir com a sistematização de dados sobre os participantes do Programa Mais Educação (perfis, georreferenciamento, localização, desempenho nas atividades, nos projetos e produções) e identificar projetos de melhores práticas desenvolvidas pelos participantes nos Circuitos de Aprendizagem (jovens, professores e monitores).

Os Circuitos de Aprendizagem tiveram várias etapas de estudos financiadas por organismos internacionais como UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) e OEI (Organização dos Estados Ibero-americanos). A sua fase executiva, desde o recebimento do recurso, licitações, planejamento, aplicação de projeto piloto e implementação, foi do período de 10/09/2012 a 30/04/2014. Esta dissertação considera as fases de estudo, mas tem foco principal no período de execução do projeto.

De 165 projetos realizados com êxito, os 19 projetos de maior pontuação estiveram presentes com seus representantes – estudante e professor e/ou monitor – em um encontro presencial de formação e trocas de experiências, em Campinas/SP no final do projeto. Os projetos foram sistematizados em formato de documentário audiovisual e foram produzidos 10 mil DVDs multimídia destinados para

escolas públicas de todo o Brasil.

Esse trabalho acadêmico foi segmentado em três seções: A 1ª. seção trata da sistematização do projeto Circuitos de Aprendizagem de tal maneira que permita a compreensão de seus objetivos, noções sobre as ferramentas de mídias digitais adotadas e metodologias de gamificação/ludificação aplicadas. A 2ª. seção de reflexões sobre as pistas conceituais de referência no contexto da implementação dos Circuitos. A 3ª. seção apresenta reflexões conceituais e contextualização histórica sobre o projeto Boiká y Ixó (arco e flecha) com a apresentação dos atores envolvidos, a contextualização local para a realização do projeto com seus resultados e produtos alcançados.

Antecedentes

Os primeiros conceitos e estudos que embasaram essa versão aplicada dos Circuitos de Aprendizagem e sua potencial estrutura de funcionamento foi desenvolvida com a minha contratação como consultor técnico em parceria com o sociólogo e MBA em sustentabilidade e tecnologia da informação, Carlos Diego Rodrigues pelo Ministério da Educação, UNESCO e OEI em 2011 e 2012. Em 2010 eu atuava como consultor técnico da Coordenação Geral de Educação Ambiental – CGEA/MEC que estava promovendo a Confint - Conferência Internacional Infantojuvenil Vamos Cuidar do Planeta, que contaria com a participação de estudantes de 47 países para construir uma Carta de Responsabilidades sobre sustentabilidade socioambiental. Na ocasião era necessário realizar um processo de seleção entre centenas de jovens de todos os estados brasileiros que participaram da III Conferência Nacional Infantojuvenil pelo Meio Ambiente em 2009. Diante das dificuldades de encontrar uma solução de baixo custo, imediata, que diminuísse as fronteiras e que tivesse uma forma acessível e dinâmica para participação dos jovens de todo o Brasil e que não fosse um sorteio, sugeri com o apoio de outros técnicos da equipe da CGEA como Rangel Arthur Mohedano, uma atividade piloto que foi compreendida e aceita pela então coordenadora Rachel Trajber. A proposta piloto foi realizada com uma estrutura virtual simplificada de interação, organizada por Carlos Diego e Bruno Pinheiro, etapas organizadas em uma seqüência em formato simbólico de tabuleiro desenhada por Rangel – que acabou gerando o nome de circuito no sentido de trajeto – uma metodologia de vivências de conteúdo e idealização/implementação de projetos e um processo eleitoral somente com quem tivesse conquistado a pontuação mínima tendo passado por todas as etapas do circuito, organizadas por mim. Mesmo com uma estrutura muito enxuta de recursos humanos, plataforma simplificada de interação e metodologia piloto sem testes, o processo de seleção e eleição dos jovens representantes brasileiros para Conferência Internacional teve grande aceitação pelos jovens e acabou gerando um processo de viralização de iniciativas nas comunidades relacionadas as temáticas socioambientais. Foram centenas de projetos implementados

todos nos mesmos dias e simultaneamente, conseguindo repercussão na mídia e alcançando esferas mais altas do próprio Ministério da Educação. Com isso, a visibilidade positiva das iniciativas dos jovens acabou por divulgar e ampliar a capacidade de mobilização dos circuitos. Ao final do processo os jovens foram eleitos e participaram da Confint e a solução encontrada deu certo.

Com a repercussão da experiência, a então diretora Jaqueline Moll da Diretoria de Educação Integral, Direitos Humanos e Cidadania, a qual estava subordinada a CGEA e que também gerenciava as ações do PME - Programa Mais Educação que abarcava mais de 8000 escolas na época, incubou a proposta de estudos e pesquisas para que os Circuitos de Aprendizagem pudessem ser aperfeiçoados para ser implementado junto aos professores e estudantes do PME. É nesse contexto que eu e Carlos Diego iniciamos os estudos que culminariam em uma versão preliminar dos Circuitos de Aprendizagem.

Várias mudanças da estrutura política do MEC aconteceram nesse período e o Programa Mais Educação muda para a SEB – Secretaria de Educação Básica e Jaqueline assume nova diretoria, DICEI/SEB – Diretoria de Currículo e Educação Integral que continuou gerenciando o PME. Assim sendo, todas as propostas de implementação dos Circuitos de Aprendizagem precisaram ser aperfeiçoadas novamente para atenderem aos objetivos da SEB. Ao completar essa etapa e entendido pela diretoria de que estava madura a proposta dos Circuitos, o então coordenador Leandro Fialho, Coordenador Geral de Educação Integral/DICEI, inicia avaliações de como implementar o projeto. A solução encontrada foi realizar os Circuitos de Aprendizagem em parceria com uma universidade pública que tivesse conhecimento e engajamento no tema. Quem aceitou o desafio foram os professores Dante Barone e Ivan Boesing da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Foi realizado um convênio que permitiu a realização da experiência que será apresentada na dissertação.

Nessa configuração eu e Carlos Diego ocupamos a posição de coordenadores adjuntos com a função de operacionalização das atividades previstas no projeto e o professor Dante Barone de coordenador geral.

Com base em minha vivência, experiência, histórico, estudo, acesso a documentos, autoria e principalmente com o apoio e orientação dos professores da UNB: Suzete Venturelli (orientadora), Christus Nóbrega, Biagio D'Angelo e Luisa Günther realizei o percurso metodológico que embasou as principais considerações que serão apresentadas nessa dissertação.

PRIMEIRA SEÇÃO

OS CIRCUITOS DE APRENDIZAGEM

A rede social dos Circuitos de Aprendizagem foi elaborada em várias etapas e com documentos técnicos dispersos, desde a primeira experiência realizada pelo MEC para a seleção dos jovens representantes brasileiros para participarem da Confint - Conferência Internacional Infantojuvenil Vamos Cuidar do Planeta em 2010, até os pré-projetos desenvolvidos em convênios do MEC junto à organismos internacionais como OEI e UNESCO, os quais subsidiaram a implementação do projeto definitivo realizado pela UFRGS. Essa seção foi dedicada a organizar o projeto dos Circuitos de Aprendizagem em uma seqüência lógica que permita apresentar as especificidades que os caracteriza como uma rede social e a descrição das atividades realizadas pela metodologia de gamificação/ludificação.

1) Descrição e Objetivos dos Circuitos de Aprendizagem

Os Circuitos de Aprendizagem foram implementados pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e pelo Ministério da Educação (MEC). Foi uma estratégia para integrar os participantes do Programa Mais Educação (PME)³ em uma rede social de aprendizagem online e que permitisse a troca de informações entre estudantes, professores, monitores e gestores do PME.

A metodologia adotada foi a gamificação/ludificação envolvendo os cinco Circuitos de Aprendizagem: Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias, Direitos Humanos e Educação Ambiental. Foram promovidas diversas gincanas online com desafios propostos para que os participantes aprendessem a utilizar as ferramentas de mídias digitais na produção e compartilhamento de conteúdos afins aos temas propostos e também para que gerassem e implementassem projetos nas suas escolas e comunidades. Uma das gincanas realizadas foi a criação e implementação de projetos idealizados pelos estudantes com o apoio dos professores da escola e/ou monitores do PME.

Para participar dos Circuitos, cada integrante recebeu um convite e teve que criar um perfil em uma das cinco redes sociais e/ou nas quais sua escola tivesse maior afinidade e interesse. Para isso foram promovidas gincanas online para que os convites e adesão dos potenciais participantes tivessem maior aceitação.

³ O Programa Mais Educação – Decreto lei http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2010/Decreto/D7083.htm (acessado em julho de 2018)

Primeiramente foram convidados os representantes das UEX (unidades executoras)⁴ do Programa Mais Educação. Estas pessoas eram na maioria gestores das escolas (diretores e coordenadores pedagógicos), assim que aderiam eram apresentados às ferramentas da plataforma digital e incentivados a reenviar um *link* de convite para os professores e monitores da escola, e esses consecutivamente eram incentivados a reenviar convites para os estudantes que participavam das atividades promovidas na escola pelo Programa Mais Educação. Todo esse processo era estimulado continuamente por meio de desafios e gincanas virtuais.

Cada desafio e gincana tinha uma meta a ser alcançada e um reconhecimento em forma de premiação. Os prêmios foram desde certificados de participação emitidos pela UFRGS e pelo MEC até a participação no Encontro de Melhores Práticas dos Circuitos de Aprendizagem, em Campinas/SP, com todos os custos pagos.

As ferramentas disponibilizadas eram padronizadas e permitiam a livre interação - sem hierarquia - entre todos os participantes por Circuito temático. Os principais recursos de comunicação e interação disponibilizados eram em formato de página pessoal que permitiam o envio de correio eletrônico interno para qualquer integrante, além de outras ferramentas que permitiam a publicação de textos, fotografias, vídeos, criação de acervos em .pdf, grupos temáticos, fóruns de discussão e promoção de eventos.

Cada um dos cinco Circuitos de Aprendizagem focava-se na sua temática. Quem participava de Arte e Cultura produzia e compartilhava conteúdos afins, assim como nos demais ocorria o mesmo.

Para a realização dos Circuitos de Aprendizagem a UFRGS compôs uma equipe técnica e multidisciplinar. Os recursos humanos envolvidos no projeto nessa etapa, além dos três coordenadores, foram compostos por nove apoios técnicos nas áreas administrativa, infraestrutura, comunicação, produção de eventos e metodologia.

De acordo com os relatórios avaliados, os maiores obstáculos para implementação dos Circuitos de Aprendizagem foram principalmente superar os entraves burocráticos para conseguir contratar empresas que pudessem realizar as demandas inovadoras do projeto; ajustar a metodologia à

⁴ Unidade Executora (UEX) - entidade privada sem fins lucrativos, representativa das escolas públicas, integrada por membros da comunidade escolar comumente denominada de caixa escolar, associação de pais e mestres, conselho escolar, círculo de pais e mestres etc, constituída para receber, executar e prestar contas dos recursos destinados às referidas escolas pelo Ministério da Educação. (Fonte: Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação - Resolução nº 3, de 1º de abril de 2010)

realidade local das escolas, que em sua maioria tinham pouca prática no uso da Internet para fins educacionais; a pouca disponibilidade de laboratórios de informática em condição de uso nas escolas e encontrar formas que estimulassem a participação dos professores, monitores e diretores de escolas (adultos) nas atividades dos Circuitos de Aprendizagem.

As soluções foram encontradas no decorrer do projeto, para isso foi necessária a realização de um projeto piloto na cidade de Alvorada no Rio Grande do Sul. Essa experiência mobilizou todas as escolas da cidade que faziam parte do Programa Mais Educação e adotou um processo mais aberto de agir e avaliar, ajustar e agir novamente. Foi por meio do projeto piloto que foi possível ajustar nos Circuitos a importância da participação e mobilização dos adultos para que os estudantes e familiares confiassem e aderissem na iniciativa.

Os 19 projetos identificados como melhores práticas foram diversificados, sendo 8 no Circuito de Arte e Cultura, 1 em Cultura Digital, 6 em Comunicação e Uso de Mídias, 3 em Direitos Humanos e 1 em Educação Ambiental, porém a maioria das linguagens adotadas foi no campo da cultura (dança, circo e composição) e comunicação (jornal e audiovisual), mesmo para tratar dos diferentes temas.

Por meio dos Circuitos de Aprendizagem em seu período de existência foram compartilhados 24.461 vídeos relacionados aos temas afins, organizados 522 grupos de diálogos temáticos, publicadas 41.857 fotos de atividades escolares, postadas 83.307 mensagens abertas para toda a rede, trocados 452.627 mensagens privadas entre os participantes, promovidos 177 eventos locais mobilizados pelas redes sociais, realizados mais de 165 projetos que foram implementados pelos estudantes, professores e monitores em um tempo de uma semana em todo o Brasil, com capacidade para mobilizar a comunidade e a mídia local.

Os objetivos dos Circuitos de Aprendizagem

Os técnicos do MEC e da UFRGS ao conceberem os Circuitos de Aprendizagem definiram um objetivo geral e oito objetivos específicos. Para que cada um dos objetivos pudesse ser alcançado, foi planejada a criação de ferramentas de mídias digitais nas redes sociais que pudessem abarcar a maioria dos resultados pretendidos e também foi criada uma infraestrutura para suportar tamanha quantidade de processamento e armazenamento de dados.

Os objetivos específicos eram:

- Realizar Circuitos de Aprendizagem em 5 áreas dos macrocampos do Programa Mais Educação: 1) cultura e artes, 2) educação ambiental, 3) comunicação e uso das mídias, 4) direitos humanos e 5) cultura digital;
- Ampliar e apoiar a qualificação da participação do público dos Circuitos nas plataformas de aprendizagem do MEC (E-Proinfo, TV Escola, Rede de Comunicadores do MEC, Portais do Professor e do Estudante);
- Contribuir com a formação dos estudantes nos temas relacionados às Atividades de aprendizagem do Programa Mais Educação;
- Apoiar o desenvolvimento de projetos e ações dos estudantes;
- Disponibilizar atividades que estimulem o letramento/alfabetização e o pensamento lógico matemático entre os participantes dos Circuitos de Aprendizagem;
- Contribuir com a sistematização de dados sobre os estudantes participantes do Programa Mais Educação (perfis, georreferenciamento, localização, desempenho nas atividades, nos projetos e produções);
- Gerar indicadores para avaliação do impacto das Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs entre os estudantes, professores e monitores do Programa Mais Educação;
- Identificar Melhores Práticas desenvolvidas pelos participantes nos Circuitos de Aprendizagem (jovens, professores, monitores e escolas).

O objetivo principal pretendido era desenvolver uma rede social de aprendizagem, que aglutinasse todos os participantes do Programa Mais Educação nas mais de 15.000 escolas de todo o Brasil, entre estudantes, professores e monitores, para que pudessem trocar conhecimentos e experiências sobre suas práticas educativas e convívio social em uma ferramenta tecnológica online. Essa rede foi utilizada de tal forma que facilitasse a comunicação entre todas as partes envolvidas, a identificação de melhores práticas na formação dos participantes em cultura e artes, cultura digital, comunicação e uso de mídias, direitos humanos e educação ambiental.

Para que isso fosse possível foi desenvolvido pelo MEC e UFRGS uma plataforma tecnológica robusta e capaz de abrigar milhares de escolas e potencialmente milhões de perfis de usuários simultaneamente, online e em nuvem.

Um dos maiores obstáculos foi a organização de um banco de dados com os contatos de todos os representantes das UEX – Unidades Executoras do PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola),

pois no decorrer do trabalho de organização e checagem dos dados, foi verificado que a qualidade das informações extraídas do Sistema Integrado de Execução e Controle (SIMEC) do MEC era insuficiente. Havia endereços de e-mail inválidos e nomes de pessoas que não mais representavam a escola. Como solução foi realizado um trabalho de comunicação em massa e de auto-adesão. Especificamente, foram realizadas comunicações institucionais via e-mail do MEC com chamada para webconferência de interesse dos representantes das UEXs e posteriormente, a partir de 1o. Janeiro de 2014, quando foi completado um banco de dados com mais de 50% dos e-mails válidos, mensagens exclusivas foram enviadas sobre os Circuitos de Aprendizagem. Nesse período já havia adesão de mais de 32 mil escolas no Programa Mais Educação, por isso o processo se dava de forma acumulativa, quanto mais dados eram coletados, mais dados eram gerados e para o projeto completar a comunicação se tornava uma missão infrutífera. A solução encontrada foi organizar estratégias que envolvessem mais gestores escolares do PME no processo de mobilização.

Os Circuitos de Aprendizagem pretendiam alcançar outros objetivos específicos e para isso foram implementadas diversas ações. Em função da mudança política do Programa Mais Educação da Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão para a Secretaria de Educação Básica, foi preciso aprimorar no projeto no foco em letramento e matemática. Para isso foi adotado transversalmente nas atividades propostas dos Circuitos exercícios não formais que pudessem potencializar essas habilidades entre os participantes.

Para serem abordadas as temáticas específicas dos macrocampos do Programa Mais Educação a opção foi criar cinco versões dos Circuitos de Aprendizagem. Cada um foi constituído como um ambiente virtual, em formato de redes sociais, interdependentes ou seja, cada qual era capaz de processar os dados gerados em seu local de origem, porém havendo um vínculo de processamento dos dados de todas as fontes, isto para que fosse possível gerar informações para gestão técnica e metodológica do MEC e da UFRGS.

Cada Circuito de Aprendizagem teve a sua identidade visual baseada em um mesmo ponto de partida. Quantitativamente foram alcançados 14.925 participantes no Circuito de Arte e Cultura, 3.173 no Circuito de Cultura Digital, 3.220 no Circuito de Comunicação de Uso de Mídias, 2.153 no Circuito de Direitos Humanos e 5.098 no Circuito de Educação Ambiental, alcançando 28.569 perfis válidos preenchidos, entre professores, monitores e estudantes de escolas do Programa Mais Educação.

Para ampliar e apoiar a qualificação da participação do público dos Circuitos nas plataformas de aprendizagem do MEC (E-Proinfo⁵, TV Escola⁶, Rede de Comunicadores do MEC⁷ e Portal do Professor⁸) foi integrado visual e operacionalmente os diversos portais em todos os cinco Circuitos de Aprendizagem, de tal forma que fosse possível mensurar e qualificar os acessos aos outros portais do MEC, por meio dos próprios Circuitos.

Para apoiar a participação dos estudantes, professores e monitores do Programa Mais Educação nas outras plataformas do MEC foram feitas reuniões entre os representantes técnicos das outras plataformas e dos Circuitos de Aprendizagem. No entanto, as outras plataformas estavam sendo revisadas internamente e a solução adotada foi pinçar conteúdos desses canais e colocá-los em atividades propostas nos Circuitos de Aprendizagem, e também vincular no Portal Aberto dos Circuitos um link direto para essas outras plataformas do MEC.

Para contribuir com a formação dos estudantes nos temas relacionados as atividades de aprendizagem do Programa Mais Educação foram propostas metodologias que estimulassem o estudo, prática e compartilhamento de saberes e conhecimentos, por meio do uso de ferramentas de mídias digitais disponibilizadas nos Circuitos, para que potencializasse a formação dos estudantes e a troca de conteúdos.

Cada Circuito de Aprendizagem permitia que qualquer estudante, professor e monitor do Programa Mais Educação pudesse se cadastrar. Para isso, além dos comunicados de adesão foi contratada uma empresa, por meio de licitação que ficou responsável por fornecer recursos humanos - na figura de

⁵ e-Proinfo - O Ambiente Colaborativo de Aprendizagem (e-Proinfo) é um ambiente virtual colaborativo de aprendizagem coordenado pelo MEC que permite a concepção, administração e desenvolvimento de diversos tipos de ações, como cursos a distância, complemento a cursos presenciais, projetos de pesquisa, projetos colaborativos e diversas outras formas de apoio a distância e ao processo ensino-aprendizagem. <http://portal.mec.gov.br/uniafro/114-conhecaomec-1447013193/sistemas-do-mec-88168494/138-e-proinfo> (acessado em maio de 2016)

⁶ A TV Escola é um canal de televisão do Ministério da Educação que capacita, aperfeiçoa e atualiza educadores da rede pública desde 1996. Sua programação exibe, nas 24 horas diárias, séries e documentários estrangeiros e produções próprias. Os principais objetivos são o aperfeiçoamento e valorização dos professores da rede pública, o enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem e a melhoria da qualidade do ensino. <http://portal.mec.gov.br/tv-escola/apresentacao> (acessado em maio de 2016)

⁷ A Rede de Comunicadores é um ambiente virtual que permite a interação do MEC com os profissionais de comunicação. Estão disponíveis gratuitamente textos de notícias, entrevistas com autoridades e técnicos do ministério, além de spots de rádio, entre outras ferramentas. <http://redecomunicadores.mec.gov.br> (acessado em maio de 2016)

⁸ O Portal do Professor é um espaço para troca de experiências entre professores do ensino fundamental e médio. É um ambiente virtual com recursos educacionais que facilitam e dinamizam o trabalho dos professores. O conteúdo do portal inclui sugestões de aulas de acordo com o currículo de cada disciplina e recursos como vídeos, fotos, mapas, áudio e textos. Nele, o professor poderá preparar a aula, ficará informado sobre os cursos de capacitação oferecidos em municípios e estados e na área federal e sobre a legislação específica. <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html> (acessado em maio de 2016)

um coordenador e um apoio - para atuarem em cada um dos Circuitos. Esses profissionais - devidamente habilitados e em duplas - geravam conteúdos sobre os temas de cada Circuito de Aprendizagem para que fosse criada uma referência de atuação e que orientasse as conversas e trocas de conhecimento relacionadas aos temas dos Circuitos.

Para apoiar o desenvolvimento de projetos e ações dos estudantes, os Circuitos de Aprendizagem disseminaram metodologias de planejamento e tutoriais práticos para elaboração, implementação e avaliação de projetos e seus impactos socioambientais e de visibilidade, por meio de ferramentas de mídias digitais.

Para apoiar os projetos e ações dos estudantes foi lançada a Gincana #3 em todos os Circuitos de Aprendizagem. A Gincana #3 desafiou os estudantes a Pensar, Planejar, Agir e Comunicar um projeto com o apoio de um professor ou monitor no tempo de duas semanas. Os projetos identificados como melhores práticas teriam como prêmio a participação de um encontro presencial com todas as despesas pagas em Campinas no Encontro de Melhores Práticas. Foram 165 projeto realizados com êxito e 19 selecionados.

Os Circuitos também tinham como objetivo disponibilizar atividades que estimulassem o letramento/alfabetização e o pensamento lógico matemático entre os participantes. Para alcançá-los foram promovidas atividades que incentivassem a prática da escrita e leitura, principalmente nos formatos de blogs e wiki⁹, ou seja, textos que pudessem ser publicados e editados, de tal forma que permitissem o aprendizado contínuo e assimilação constante, porém sem intimidar os estudantes, professores e monitores, no exercício da escrita autoral, por medo da crítica ou desejo de ação “ideal”. Para o apoio no desenvolvimento das cognições associadas ao pensamento lógico matemático, foram promovidos jogos e brincadeiras.

Todas as atividades propostas nos Desafios #1 e #2 estimularam o letramento e alfabetização dos participantes dos Circuitos de Aprendizagem, inclusive com a leitura e interpretação dos comunicados, no entanto foram identificadas fragilidades tanto na leitura quanto na interpretação das orientações. Os comunicados, para serem mais eficientes tiveram que adotar uma adequação da

⁹ Wiki é uma ferramenta de software que permite a qualquer pessoa criar e alterar páginas de um site na web. Funciona como um gerenciador de conteúdo sendo que os usuários não precisam ter conhecimento de HTML ou outras linguagens. Na maioria das vezes, não precisa nem mesmo se cadastrar. Existem várias ferramentas Wiki disponíveis. A Fundação Wikimedia que mantém o projeto Wikcionário, parte do Movimento Wikimedia, distribui a mesma versão aqui utilizada sob a licença GNU (open source).
https://pt.wiktionary.org/wiki/Wikcionário:O_que_é_um_Wiki (acessado em maio de 2016)

linguagem aos diversos públicos e utilizou recursos de comunicação visual, audiovisuais e infográficos para complementar a compreensão e tirar dúvidas. As atividades adequadas ao pensamento lógico matemático entre os participantes foram mais restritas às atividades do Circuito de Cultura Digital. Nos Circuitos como um todo, foi mais evidente a proposta para que os participantes agissem em uma lógica de tentativa e erro, de tal forma que a lógica matemática estivesse associada a uma navegação mais intuitiva do que dirigida.

Para que os Circuitos pudessem contribuir com a sistematização de dados sobre os estudantes participantes do Programa Mais Educação (perfis, georreferenciamento, localização, desempenho nas atividades, nos projetos e produções) foi desenvolvido um sistema capaz de processar todos esses dados de forma classificável e com possibilidade de busca e cruzamento das informações. Essas informações permitiriam ao MEC fazer uma gestão mais aprimorada das iniciativas promovidas nas escolas, pois complementariam os dados informados pelos professores e gestores nos relatórios ordinários.

Para completar as informações sobre os perfis, os participantes realizaram o auto-preenchimento que permitia a identificação dos usuários com o uso das ferramentas disponibilizadas de mídias digitais; para o georreferenciamento aplicadas técnicas como do biomapa¹⁰ e exposição, como do Google maps¹¹; para localização foram utilizadas ferramentas de busca com recortes e filtros; para acompanhamento no desempenho das atividades foi aplicado esquema de pontuação e sistematização dos dados coletados.

Para organização e sistematização de um banco de dados sobre os participantes dos Circuitos de Aprendizagem foram criados os Desafios como estratégia da metodologia de gamificação/ludificação. Especificamente o Desafio #3 teve como objetivo identificar o território educativo¹² do entorno da escola e dos espaços que faziam parte da rotina, principalmente dos

¹⁰ Biomapas: são processos de utilização de mapas de determinadas regiões ou localidades para a realização de inventários biofísicos ambientais, culturais, sociais e/ou econômicos, constituídos a partir da leitura que as comunidades/grupos têm do local onde vivem, formando uma base sólida para a tomada de decisões. Fonte: PPT Prefeitura de Santo André – Subprefeitura de Paranapiacaba e Parque Andreense.

¹¹ Google Maps é um serviço de pesquisa e visualização de mapas e imagens de satélite da Terra gratuito na web fornecido e desenvolvido pela empresa estadunidense Google. Atualmente, o serviço disponibiliza mapas e rotas para qualquer ponto nos Estados Unidos, Canadá, na União Européia, Austrália e Brasil, entre outros. Disponibiliza também imagens de satélite do mundo todo, com possibilidade de um zoom nas grandes cidades, como Nova Iorque, Paris, São Paulo, Rio de Janeiro, Brasília, entre outras. Nos Estados Unidos o Google fez uma parceria com órgãos públicos, que incluirão as linhas de trem americanas e seus cruzamentos com rodovias ao Google Maps. https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Maps (acessado em maio de 2016)

¹² O conceito de Território Educativo foi cunhado na dissertação de mestrado de Bia Goulart. FARIA, Ana Beatriz Goulart. A conversa da Escola com a Cidade: do Espaço Escolar ao Território Educativo. PROARQ/UFRJ, 2012.

estudantes. Quem não completasse esse Desafio não poderia acessar as outras etapas e as oportunidades de prêmios.

Os Circuitos também tinham como objetivo gerar indicadores para avaliação do impacto das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) entre os estudantes, professores e monitores do Programa Mais Educação. Para isso, foi utilizado instrumentos de processamento de dados customizados para que os técnicos do Ministério da Educação e acadêmicos autorizados, pudessem coletar informações que permitissem avaliar o impacto das TICs junto aos diversos usuários dos Circuitos de Aprendizagem.

Todos os cinco Circuitos de Aprendizagem foram instalados em servidores dedicados e capazes de armazenar e processar os dados recolhidos da interação dos usuários nas redes sociais de aprendizagem. Atualmente esses subsídios também estão sendo utilizadas em estudos de Doutorado por estudantes orientandos do Instituto de Informática da UFRGS.

Para identificar projetos de melhores práticas desenvolvidos pelos participantes nos Circuitos de Aprendizagem (jovens, professores, monitores e escolas), mencionado anteriormente, foram organizadas atividades que motivassem os estudantes e a comunidade escolar, para que se inscrevessem nos Circuitos de Aprendizagem e compartilhassem práticas que considerassem exitosas e sistematizada em projetos, de acordo com os objetivos propostos pelo Programa Mais Educação. Para isso, a estratégia adotada de mobilização foi a promoção de visibilidade positiva das iniciativas das escolas e dos gestores, por meio de uma publicação nas diversas mídias disponíveis pelo MEC e a realização de um encontro presencial dos principais atores sociais envolvidos nos projetos com todos os custos pagos.

Ao todo foram selecionados 19 projetos como Melhores Práticas com base na aplicação da Gincana #3. Os 19 projetos e seus representantes (estudante e professor ou monitor) estiveram no Encontro de Melhores Práticas em Campinas – SP, entre os dias 07 a 11 de Abril de 2014. O objetivo do encontro foi que todos se reconhecessem mutuamente, pudessem trocar ideias e conhecimentos, e recebessem suporte de especialistas para que melhorassem seus projetos. Os projetos foram organizados e sistematizados em um DVD multimídia que foi distribuído para 10 mil escolas públicas para que pudessem servir de referência para a potencial replicação dos projetos noutras escolas do Brasil.

Os Circuitos de Aprendizagem funcionaram de 10/09/2012 a 30/04/2014.

2) Os Circuitos de Aprendizagem e suas especificidades digitais

Os Circuitos de Aprendizagem foram implementados para terem características de funcionamento como uma rede social de relacionamento. Com base nos documentos de pesquisa, planejamento e implementação dos Circuitos de Aprendizagem, foram identificadas diversas características que os caracterizava como redes sociais.

A figura 1 demonstra as capas dos Circuitos de Aprendizagem e sua aparência bem familiar e aproximada das redes sociais mais conhecidas do grande público como o Facebook¹³ – atualmente – e do Orkut¹⁴ há alguns anos atrás.

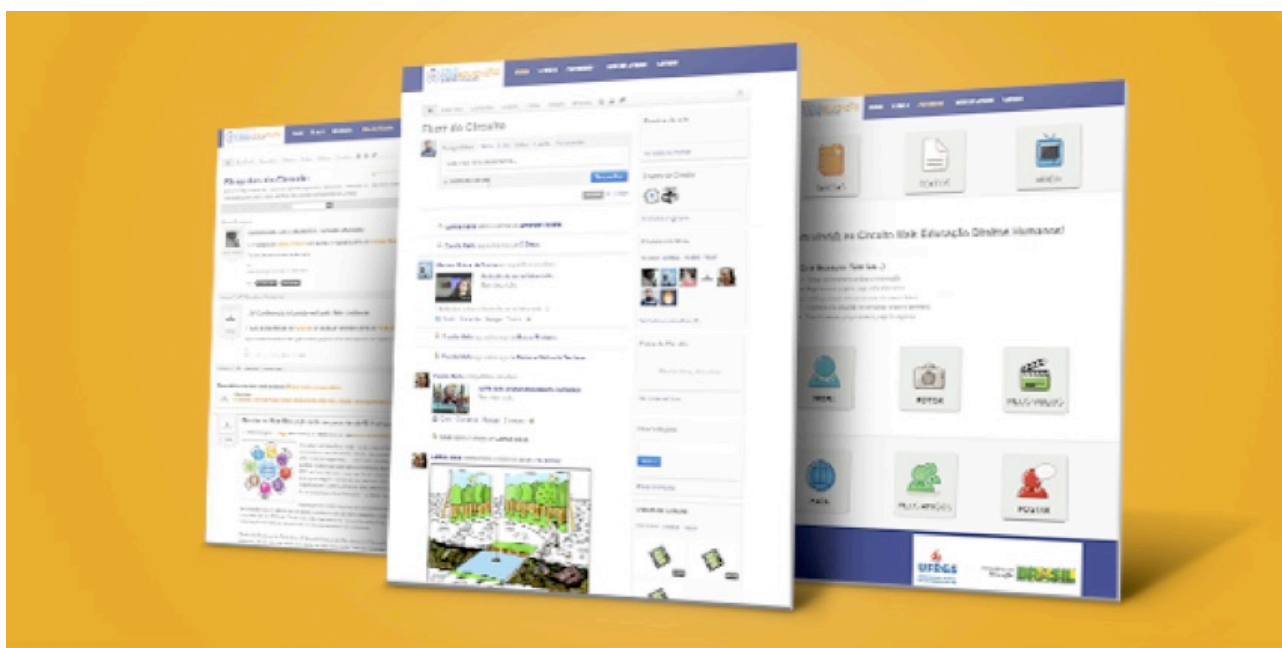


Figura 1 – Aparência dos Circuitos de Aprendizagem com as redes sociais populares

Os Circuitos de Aprendizagem permitiam que todos seus participantes compreendessem os objetivos pelos quais estavam conectados. Havia uma sintonia de interesses e desejos entre a maioria dos participantes, pois todos eram oriundos da rotina de atividades que aconteciam na

¹³ Facebook é um site e serviço de rede social que foi lançado em 4 de fevereiro de 2004, operado e de propriedade privada da Facebook Inc. Em 4 de outubro de 2012, o Facebook atingiu a marca de 1 bilhão de usuários ativos, sendo por isso a maior rede social em todo o mundo. Em média 316.455 pessoas se cadastram, por dia, no Facebook, desde sua criação em 4 de fevereiro de 2004. Os usuários devem se registrar antes de utilizar o site, após isso, podem criar um perfil pessoal, adicionar outros usuários como amigos e trocar mensagens, incluindo notificações automáticas quando atualizarem o seu perfil. Além disso, os usuários podem participar de grupos de interesse comum de outros utilizadores, organizados por escola, trabalho ou faculdade, ou outras características, e categorizar seus amigos em listas como "as pessoas do trabalho" ou "amigos íntimos". Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Facebook> (acessado em Fevereiro de 2016).

¹⁴ O Orkut foi uma rede social filiada ao Google, criada em 24 de janeiro de 2004 e desativada em 30 de setembro de 2014. Seu nome é originado no projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do Google. O alvo inicial do orkut era os Estados Unidos, mas a maioria dos usuários foram do Brasil e da Índia. No Brasil a rede social teve mais de 30 milhões de usuários, mas foi ultrapassada pelo líder mundial, o Facebook. Na Índia também foi a segunda rede social mais visitada. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut> (acessado em Fevereiro de 2016).

escola, bem como era mantido foco em diálogos e vivência de conteúdos direcionados aos temas dos macrocampos, a saber: Cultura Digital, Arte e Cultura, Comunicação e Uso de Mídias, Direitos Humanos e Educação Ambiental. A metodologia adotada era simples baseada em jogos e brincadeiras em formato de gincana. Os Circuitos eram atrativos porque colocavam as pessoas do Programa Mais Educação em contato direto e participativo porque o subsídio principal da rede social eram as próprias pessoas participantes. Nos Circuitos poderiam se conhecer, fazer circular ideias, saberes, práticas, projetos etc.

Nos Circuitos de Aprendizagem todas as pessoas que participaram faziam parte do Programa Mais Educação – PME, desde estudantes, professores, monitores, gestores escolares e também coordenadores municipais e estaduais que podiam acompanhar e monitorar o desenvolvimento das atividades do Programa via Circuito. A plataforma, em si, era um grande banco de dados com as informações de cada uma das pessoas envolvidas no PME, as quais tinham como se comunicar entre si, por meio de perfis individuais e ferramentas de relacionamento online. Havia ferramentas de envio de mensagem direta e privada para cada pessoa ou em agrupamentos como escolas, macrocampos, temáticas e participantes de determinadas atividades.

A integração, do ponto de vista de sistema, foi o resultado da consolidação desse banco de dados. Já a integração, no sentido de relação harmoniosa e ativa, entre os participantes dos Circuitos dependeu das atividades e vivências de conteúdos que foram realizadas. A proposta implementada foi que ambas as integrações acontecessem simultaneamente, inclusive envolvendo os primeiros participantes na busca e cadastramento dos demais, principalmente entre os estudantes. Ao invés da busca ser uma ação mais fria e isolada, a ideia foi que os próprios estudantes de determinada escola identificassem e apoiassem o cadastramento dos demais jovens que fizessem as atividades dos macrocampos do Programa Mais Educação na sua escola. Essa estratégia permitiu uma dinâmica de empoderamento das ferramentas do Circuito e também da criação de referências positivas entre os próprios jovens.

Os Circuitos de Aprendizagem eram parecidos com as redes sociais de maior popularidade no Brasil como o Facebook e ainda mais com o Orkut, principalmente no que se refere as formas básicas de utilização das ferramentas de preenchimento de perfis, envio de mensagens, carregamento de fotos e vídeos etc. Os Circuitos também incorporaram atributos de outras redes sociais como o Twitter¹⁵ e Ning¹⁶, pois permitiam compartilhamento de informações curtas com

¹⁵ Twitter é uma rede social e um servidor para microblogging, que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como "tweets"), por meio do website do

links e gestão de uma rede composta exclusivamente por determinadas pessoas com certas características, o que foi fundamental para o Programa Mais Educação que devia manter a presença no Circuito somente de participantes autorizados e legítimos. Os Circuitos de Aprendizagem também abrangeram ferramentas de educação a distância como o Moodle¹⁷ e o sistema E-proinfo do próprio Ministério da Educação. Enfim, os Circuitos de Aprendizagem eram familiares aos usuários de outras redes sociais e ao mesmo tempo acessível para usuários iniciantes.

Um dos grandes desafios da implementação dos Circuitos de Aprendizagem foi ser um canal de entrada para a inclusão digital de muitos estudantes e inclusive adultos nos ambientes virtuais de relacionamento. A alternativa encontrada nos Circuitos foi envolver os professores e monitores na intermediação da entrada dos novos participantes, inclusive tendo como um dos Desafios lançados, o apoio ao cadastramento de estudantes. Quem conseguisse maior quantidade e qualidade nas adesões dos estudantes teria visibilidade e prêmios. Em alguns casos, os professores e monitores utilizaram seus próprios computadores e planos de conexão na Internet para realizar os cadastros. Nas escolas que tinham laboratório de informática em condições regulares e acesso a Internet, o processo foi mais favorecido.

A coerência entre conceito, metodologia e comunicação visual foram equilibradas e harmoniosas nos Circuitos de Aprendizagem. Esses fatores foram fundamentais para que houvesse empatia dos participantes com as ferramentas. Para que o ambiente fosse agradável, a organização das informações foi lógica, com poucos cliques para se chegar nas informações principais. A

serviço, por SMS e por softwares específicos de gerenciamento. O twitter foi criado em Março de 2006 por Jack Dorsey, Evan Williams, Biz Stone e Noah Glass e foi lançado em Julho de 2006 nos EUA. A ideia inicial dos fundadores era que o Twitter fosse uma espécie de "SMS da internet" com a limitação de caracteres de uma mensagem de celular. Inicialmente chamada Twtr (sem vogais), o nome da rede social, em inglês, significa gorjear. A ideia é que o usuário da rede social está "piando" pela internet. Desde sua criação, o Twitter ganhou extensa notabilidade e popularidade por todo mundo. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Twitter> (acessado em Fevereiro de 2016).

¹⁶ Ning é uma plataforma online que permite a criação de redes sociais individualizadas. Ning foi fundado em Outubro de 2005 por Marc Andreessen (criador do browser Netscape) e Gina Bianchini. A palavra "ning" significa "paz" em chinês (chinês simplificado: 宁; chinês tradicional: 寧; pinyin: níng). Cada usuário pode criar a sua própria rede social e aderir a redes de usuários que partilhem os mesmos interesses. Ao contrário de redes generalistas como o Hi5 ou Facebook, que condicionam a rede social à interação pessoal, o Ning permite o compartilhamento de interesses específicos. O Ning é utilizado tipicamente por redes sociais de professores e educadores. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ning> (acessado em Fevereiro de 2016).

¹⁷ MOODLE é o acrônimo de "Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment", um software livre, de apoio à aprendizagem, executado num ambiente virtual. A expressão designa ainda o Learning Management System (Sistema de gestão da aprendizagem) em trabalho colaborativo baseado nesse software ou plataforma, acessível através da Internet ou de rede local. Em linguagem coloquial, em língua inglesa o verbo "to moodle" descreve o processo de navegar despreziosamente por algo, enquanto fazem-se outras coisas ao mesmo tempo. Utilizado principalmente num contexto de e-learning ou b-learning, o programa permite a criação de cursos "online", páginas de disciplinas, grupos de trabalho e comunidades de aprendizagem, estando disponível em 75 línguas diferentes. Conta com 25.000 websites registrados, em mais de 175 países. Fonte <https://pt.wikipedia.org/wiki/Moodle> (Acessado em Fevereiro de 2016).

organização visual centralizou em uma página principal todos acessos aos espaços coletivos e nos perfis individuais, que permitia o acessos aos indivíduos. Dessa forma se construiu uma regra que valia intuitivamente para os demais ambientes. A comunicação em palavras era concisa, direta, cordial e em tópicos, além de estar em sintonia com as mensagens visuais do mesmo ambiente. A preferência perceptível foi poupar palavras e que o ambiente estimulasse os participantes a explorá-los sem medo de errar.

Os Circuitos de Aprendizagem, apesar de serem fechados para a visualização, navegação nos perfis e conteúdos de seus membros por pessoas que não faziam parte do Programa Mais Educação, foi criado um canal de acesso a uma síntese de notícias e acontecimentos selecionados. Essa seleção era feita pelos técnicos do projeto e do MEC que destacavam as notícias, produções e acontecimentos que deveriam ser publicizadas. Conforme a avaliação dos técnicos, essas informações eram disponibilizadas em um website específico e de livre acesso para qualquer usuário da Internet, que foi chamado de Portal Aberto dos Circuitos de Aprendizagem. Por meio desse recurso, foi possível divulgar e fazer circular melhores práticas de educação das escolas e estudantes do Programa Mais Educação. Essa ferramenta permitiu uma visibilidade positiva das ações e projetos desenvolvidos nos Circuitos e também um aprimoramento da gestão dos técnicos do MEC, isto porque tiveram acesso ao cotidiano dos estudantes e tiveram maior contato com as ações propostas nas escolas.

O Portal Aberto foi um canal de comunicação passivo, no sentido de que quem quisesse acessar as informações precisaria chegar até ele. Para complementar e ampliar a divulgação, a proposta aplicada foi que todas as pessoas que integrassem os Circuitos de Aprendizagem também deveriam ter perfis abertos no Facebook e no Twitter. Dessa forma os participantes dos Circuitos de Aprendizagem poderiam compartilhar conteúdos do Portal Aberto diretamente para todas as pessoas de suas redes sociais abertas. Esse fato permitiu uma distribuição, em escala, das informações do que melhor aconteceu nas escolas do Brasil, por meio dos Circuitos de Aprendizagem, fazendo com que a visibilidade positiva das ações dos jovens e de suas comunidades e escolas pudessem ser sabidas por um público amplo e ao mesmo tempo selecionado.

Em função da possibilidade de serem carregadas informações em um ambiente virtual aberto como o YouTube¹⁸ e outros canais de postagem de vídeos, e depois somente direcionar o endereço ou um

¹⁸ YouTube é um site que permite que os seus usuários carreguem e compartilhem vídeos em formato digital. Foi fundado em fevereiro de 2005 por três pioneiros do PayPal, um famoso site da internet ligado a gerenciamento de transferência de fundos. O material encontrado no YouTube pode ser disponibilizado em blogs e sites pessoais através de mecanismos (APIs) desenvolvidos pelo site. <https://pt.wikipedia.org/wiki/YouTube> (Acessado em Abril de 2016).

código do arquivo para um outro ambiente, a opção nos Circuitos de Aprendizagem foi utilizar esse procedimento que permitiu que o servidor digital de armazenamento e recebimento de dados dos Circuitos não precisassem suportar os arquivos mais pesados em megabytes. Ou seja, as fotos, os vídeos e os arquivos pesados puderam ser carregados nesses ambientes e somente depois foram compartilhados nos Circuitos. O fato de ter sido implementado esse recurso, os processos de carregamento de dados de imagens foram simplificados. Os procedimentos para compartilhar informações dentro dos Circuitos conseguiram, inclusive centralizar muitas informações que já estavam disponíveis na Internet, mas fragmentadas. Os Circuitos de Aprendizagem tiveram o potencial de ordenar esses acervos em macrocampos, temas e em atividades específicas como teatro, música, webrádio, webtv, entre outros. Com isso, reduziu o espaço de armazenagem nos Circuitos e não ficou lento e nem pesado, e portanto sobrou espaço para o tráfego de informações exclusivas como dos blogs, dos perfis e dos projetos desenvolvidos pelos estudantes.

Na experiência dos Circuitos de Aprendizagem buscou-se solucionar as dúvidas dos usuários e dar suporte para o uso das ferramentas e meios de comunicação, dentro do próprio Circuito. Para isso, foram produzidos audiovisuais com narração e também infoguias que orientassem os usuários. Um recurso bastante utilizado foram os fóruns, nos quais os próprios usuários ajudavam outros usuários, além de que, com a aplicação das Gincanas #1 e #2, os professores e monitores também puderam auxiliar a entrada dos estudantes.

No processo de cadastramento dos participantes dos Circuitos de Aprendizagem foi organizado um grande banco de dados com os endereços de e-mails de todas as escolas integrantes do Programa Mais Educação. Havia muita inconsistência nos dados, pois muitos e-mails estavam escritos erroneamente, representantes tinham mudado e ao mesmo tempo não se tinha o contato dos novos. Em função disso, foi adotada outra estratégia que foi enviar comunicados por categorias. Primeiro para os representantes da UEXs, depois para professores, depois para monitores e finalmente para os estudantes. Assim, cada pessoa teve seu próprio login e senha, além de que foi garantido um processo que inibiu a entrada de pessoas fora do contexto do Programa Mais Educação.

Na entrada para os Circuitos de Aprendizagem, o primeiro passo a ser dado era preencher as informações do perfil do usuário: nome completo, gênero, endereço de casa completo, data de nascimento, nome da escola e macrocampo que participava no Programa Mais Educação. O nome permitiu que cada pessoa fosse identificável em uma ferramenta de busca simples; o gênero permitiu uma leitura da equidade de participação nos Circuitos; o endereço facilitou o

georreferenciamento da localização, dados que ao serem cruzados gerou um mapa com a localização física de todos os participantes dos Circuitos. A data de nascimento produziu um gráfico com as idades, além desses dados terem possibilitado outros tipos de cruzamento.

Todas essas informações foram trafegadas exclusivamente dentro dos Circuitos de Aprendizagem. Apenas tiveram acesso aos dados as pessoas que participavam das atividades do Programa Mais Educação.

Com todo esse processo foi impedido que fossem montados perfis falsos nos Circuitos e conseqüentemente houve um aumento da segurança dos participantes, de tal forma que pudessem trocar ideias e aprender mutuamente, entre si, com ampla confiança.

Os Circuitos de Aprendizagem adotaram ferramentas para georreferenciar as pessoas participantes, as instituições de interesse e fundamentalmente os arranjos locais nos territórios educativos do Programa Mais Educação. As ferramentas para georreferenciar as pessoas estavam vinculadas diretamente ao perfil de cada integrante. Era possível construir mapas que mostrassem, onde estava cada um dos participantes do Circuito até os mapas com a diversidade de gênero, mapas com distribuições dos macrocampos e também a distribuição das atividades de cada macrocampo.

Com essas ferramentas e a disponibilidade dos dados foi possível, por exemplo, visualizar em um mapa ou em uma tabela, todas as pessoas que estavam inscritas nos Circuitos e quais as atividades realizavam na escola, em uma determinada região, cidade ou em uma escola específica. Ou seja, havia um recurso que possibilitava a geração de indicadores quantitativos com valores agregados de informações que permitiam um acompanhamento - bastante aprofundado - do desenvolvimento do Programa Mais Educação nas escolas e nas comunidades.

Para georreferenciar as escolas, a ferramenta adotada também foi um formulário vinculado ao perfil das pessoas, no qual os participantes preenchiam onde estudavam ou trabalhavam. Com esse recurso foi possível saber o que acontecia em cada escola que fazia parte do Programa Mais Educação, desde programação das atividades, horários, recursos disponíveis, monitores, contatos etc. A mesma capilaridade de informações das pessoas também era possível para as escolas e instituições que estivessem georreferenciadas. As principais informações eram publicadas por quem vivia e vivenciava nesses locais, o que gerava credibilidade e organicidade aos dados.

Para realizar o georreferenciamento dos arranjos locais no território educativo foi aplicado um

Desafio no contexto de gincana online, para a pesquisa e compartilhamento de relatos de visitas aos espaços público com entrevistas feitas com profissionais dos locais, descrição, narração e crítica dos serviços.

A segurança dos Circuitos de Aprendizagem contra invasões de hackers¹⁹ foi baseada principalmente em seu propósito, ou seja, em função de ser um projeto de política pública com a participação exclusivamente de estudantes, professores e monitores do Programa Mais Educação. Toda a estrutura foi montada no software livre Joomla²⁰ que mantém uma grande comunidade ativa de programadores que atualizam frequentemente as versões do software. Mesmo assim, cada pessoa para entrar no Circuito de Aprendizagem precisava cumprir um protocolo que pudesse dificultar a entrada de pessoas alheias ao Programa Mais Educação e também para limitar a criação de perfis falsos.

Um outro recurso de proteção criado foi necessidade de se preencher CAPTCHA (teste de Turing público completamente automatizado para diferenciação entre computadores e humanos). Para completar o perfil, programas invasores não conseguiriam interpretar os códigos que somente humanos o fariam.

Para mapear a rotina nos Circuitos de Aprendizagem foi utilizada uma ferramenta que monitorava palavras-chaves e fios lógicos dentro das redes sociais. As palavras-chaves eram pré-estabelecidas pela coordenação do projeto e organizada em uma forma de repertório com palavras que poderiam ser potencialmente ofensivas e verbos de agressividade extrema como matar, morrer, aniquilar, exterminar etc. Os fios lógicos eram também um repertório de tendências de comportamento apresentadas na rotina de uso, por determinado perfil/usuário de palavras-chaves potencialmente ofensivas. O recurso funcionava como um caçador de palavras mais escritas que organizava e dava algum sentido e ordem as palavras. Os fios lógicos funcionavam como linhas de raciocínio

¹⁹ Em informática, hacker [ráquer] é um indivíduo que se dedica, com intensidade incomum, a conhecer e modificar os aspectos mais internos de dispositivos, programas e redes de computadores. Graças a esses conhecimentos, um hacker frequentemente consegue obter soluções e efeitos extraordinários, que extrapolam os limites do funcionamento "normal" dos sistemas como previstos pelos seus criadores; incluindo, por exemplo, contornar as barreiras que supostamente deveriam impedir o controle de certos sistemas e acesso a certos dados.

²⁰ Joomla! (pronuncia-se djumla) é um dos principais sistemas de gestão de conteúdo da atualidade (Content Management System - CMS). A separação entre design, programação e conteúdo permite uma grande flexibilidade na produção de sites com design extremamente customizados. Além disso, existem milhares de templates prontos que agilizam o processo de criação de sites com rapidez e menor investimento. É utilizado para o desenvolvimento de lojas virtuais, blogs, revistas online, portais de conteúdo, jornais, catálogos de produtos/serviços e diversos outros formatos de conteúdo. É desenvolvido em PHP e pode ser executado no servidor Web Apache ou IIS e base de dados MySQL. É um projeto de código aberto (licença GNU/GPL) e a sua última versão estável é a 3.4.3 (em 01 de Julho de 2015); a sua última versão legada é a 1.5.26. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Joomla> (Acessado em Abril de 2016).

potenciais entre os participantes. O propósito era acompanhar tendências das interações dos participantes e antecipar comunicação. Com isso foi possível melhorar as atividades propostas, descobrir lacunas nas ferramentas e metodologias dos Circuitos e ao mesmo tempo deduzir intenções. Foram quase 30 mil pessoas e muitas delas de público infantojuvenil, portanto essa ferramenta permitiu prevenir perigos e crimes presentes na Internet e que não poderiam acontecer nos Circuitos de Aprendizagem. Os dados produzidos por essa ferramenta eram sigilosos e tinham acesso somente a coordenação técnica dos Circuitos de Aprendizagem e a coordenação da Diretoria de Currículos e Educação Integral da Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação.

Nos Circuitos de Aprendizagem foram aplicados procedimentos de cadastramento e segurança para garantir que os participantes na rede social eram oriundos do Programa Mais Educação. No entanto, se mesmo assim ainda houvesse algum perfil que não fosse autorizado, era possível excluir esse perfil dos Circuitos de Aprendizagem. Esse procedimento era simples, na medida em que fosse rastreado e associado à práticas ofensivas ou estivesse em desacordo com os objetivos dos Circuitos. Nesses casos o perfil seria notificado e se necessário, deletado. Cabe ressaltar que não houve registros de bullying²¹ nos Circuitos e nenhuma necessidade de exclusão.

²¹ Bullying é um anglicismo utilizado para descrever atos de violência física ou psicológica intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo ou grupo de indivíduos, causando dor e angústia e sendo executadas dentro de uma relação desigual de poder. O bullying é um problema mundial, sendo que a agressão física ou moral repetitiva deixa sequelas psicológicas na pessoa atingida. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bullying> (Acessado em Abril de 2016).

Design de interação das redes sociais dos Circuitos de Aprendizagem

Os Circuitos de Aprendizagem foram constituídos com base em cinco redes sociais com os mesmos recursos, porém pautados por temas diferentes e com usuários afins em Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias, Direitos Humanos e Educação Ambiental.

Os domínios²² e URL²³ dos Circuitos utilizaram a terminação .net porque estaria mais genérico e ao mesmo tempo não associado ao .com. Foi buscado manter na identidade do domínio a repetição das palavras que compusessem o nome do Circuito. Exemplo: Circuito de Arte e Cultura, o domínio ficou <http://www.circuitoartecultura.net>.

Os demais ficaram:

<http://www.circuitocomidias.net> (Comunicação e Uso de Mídias);

<http://www.circuitodigital.net> (Cultural Digital);

<http://www.circuitodhumanos.net> (Direitos Humanos);

<http://www.circuitoeduambiental.net> (Educação Ambiental).

Observação: Esse endereços estavam expirados quando acessados. Os links servem como registro da identidade utilizada.

As páginas de acesso dos cinco Circuitos de Aprendizagem tiveram a mesma identidade visual, porém com cores diferentes e logomarcas específicas. Por meio de login e senha, era possível entrar e participar das atividades propostas e interagir com outros participantes pelo uso das ferramentas disponibilizadas. No topo, lateral esquerda, ficava a logomarca específica, na mesma linha do lado direito escrito “Inicial” para demonstrar que essa era a página de abertura e ao lado a palavra “Contato” que levava para uma página específica para enviar mensagens diretas para as equipes do projeto e uma imagem com um balão de diálogo com uma interrogação dentro. Ao clicar levava para uma página com vários recursos explicativos sobre o projeto, desde releases e infoguias.

²² Domínio é um nome que serve para localizar e identificar conjuntos de computadores na internet. O nome de domínio foi concebido com o objetivo de facilitar a memorização dos endereços de computadores na Internet. Sem ele, teríamos que memorizar uma sequência grande de números. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dom%C3%ADnio> (Acessado em Abril de 2016).

²³ Um URL é uma sigla (e anglicismo da tecnologia da informação) correspondente às palavras inglesas "Uniform Resource Locator", que foram traduzidas para a língua portuguesa como Localizador Padrão de Recursos. Um URL se refere ao endereço de rede no qual se encontra algum recurso informático, como por exemplo um arquivo de computador ou um dispositivo periférico (impressora, equipamento multifuncional, unidade de rede etc). Essa rede pode ser a Internet, uma rede corporativa (como uma intranet) etc. Nas redes TCP/IP, um URL completo possui a seguinte estrutura: esquema://domínio:porta/caminho/recurso?query_string#fragmento <https://pt.wikipedia.org/wiki/URL> (Acessado em Abril de 2016).



Figura 2 – Página de Abertura do Circuito de Arte e Cultura

Como logomarca foi adotado a mandala²⁴ como base para diferenciar a identidade de cada um dos Circuitos de Aprendizagem. Todos tinham um círculo com uma figura central que remetia a algum tipo de teia, rede ou vibração. A imagem do Circuito de Arte e Cultura se parecia com a representação de um átomo. A imagem do Circuito de Cultura Digital parecia uma teia ou rede. A imagem do Circuito de Comunicação e Uso de Mídias aparentava ser um tipo de vibração ou algo que se propagava. A imagem do Circuito de Educação Ambiental parecia ser uma flor composta por várias pétalas e finalmente o Circuito de Direitos Humanos é mais difícil de definir, mas como palpite, podem ser bocas, algumas sorrindo e outras tristes. Todas as imagens centrais eram compostas por quatro pontos e não apenas um, como se representasse uma pluralidade e com centros rotativos.

²⁴ Mandala (em Sânscrito significa "círculo"), é uma representação geométrica da dinâmica relação entre o homem e o cosmo. De fato, toda mandala é a exposição plástica e visual do retorno à unidade pela delimitação de um espaço sagrado e atualização de um tempo divino. No tantrismo, compõe-se de círculos e quadrados concêntricos (ou seja, com um centro comum) que formam uma imagem simbólica do mundo e que servem de instrumento para meditação. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mandala> (Acessado em Abril de 2016).



Figura 3 - Mandala Arte e Cultura



Figura 4 - Mandala Cultura Digital



Figura 5 - Mandala Comunicação e Uso de Mídias



Figura 6 - Mandala Direitos Humanos



Figura 7 - Mandala Educação Ambiental

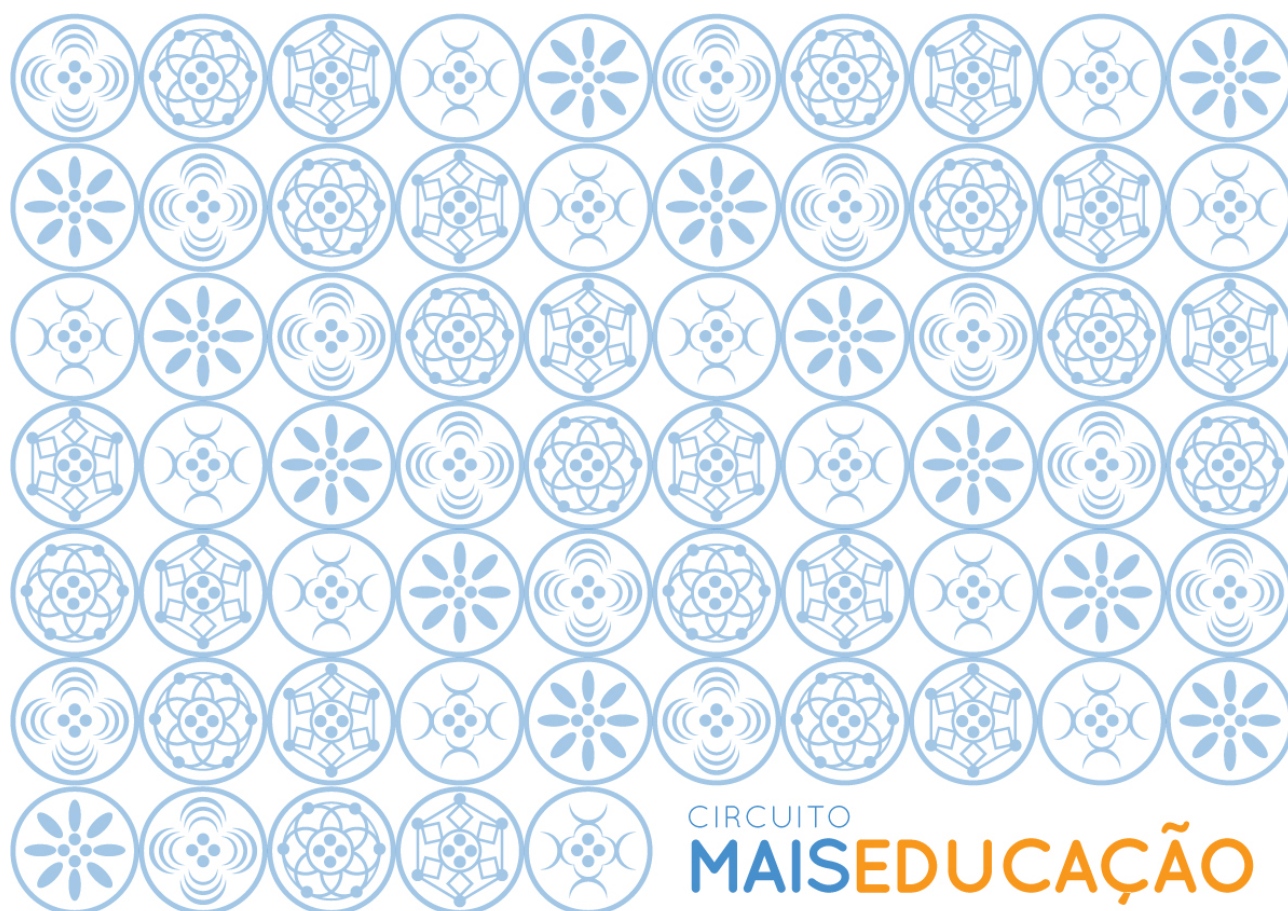


Figura 8 - Banner com todas as mandalas

O Portal Aberto dos Circuitos de Aprendizagem foi um recurso para integrar as informações contidas nos cinco Circuitos com o objetivo de promover a divulgação aberta de produções, notícias, projetos e iniciativas dos estudantes e das escolas oriundas dos Circuitos de Aprendizagem. O Portal Aberto também permitia o compartilhamento dos seus conteúdos nas redes sociais Facebook e Twitter. O domínio adotado para o portal aberto foi uma referência direta ao Programa Mais Educação, porém reafirmando o nome Circuito.

Domínio e URL do Portal Aberto

<http://www.circuitomaiseduacao.net>

No rodapé de cada página dos Circuitos de Aprendizagem haviam informações institucionais que permitiam contato por correio e e-mail, identificação das logomarcas dos realizadores do projeto, canais de acesso direto aos perfis do projeto no Facebook, Twitter, Flickr²⁵ e de vinculação a outros sites utilizando o *feed*²⁶, espaço para cadastramento para recebimento de Newsletter²⁷ e também links diretos aos outros portais do MEC: E-proinfo, TV Escola, Portal do Professor e Domínio Público²⁸.

²⁵ O Flickr é um site da web de hospedagem e partilha de imagens fotográficas (e eventualmente de outros tipos de documentos gráficos, como desenhos e ilustrações), além de permitir novas maneiras de organizar as fotos e vídeos. Caracterizado também como rede social, o site permite a seus usuários criarem álbuns para armazenamento de suas fotografias e entrarem em contato com fotógrafos variados e de diferentes locais do mundo. No começo de 2005 o site foi adquirido pela Yahoo! Inc. O Flickr é considerado um dos componentes mais exemplares daquilo que ficou conhecido como Web 2.0, devido ao nível de interatividade permitido aos usuários. O site adota o popular sistema de categorização de arquivos por meio de tags (expressão em inglês que poderia ser traduzida como etiquetas). Ele também pode ser considerado um flog. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Flickr> (acesso em Fevereiro de 2016)

²⁶ Web Feed (vindo do verbo em inglês "alimentar") é um formato de dados usado em formas de comunicação com conteúdo atualizado frequentemente, como sites de notícias ou blogs. Distribuidores de informação, blogueiros ou canais de notícias disponibilizam um feed ao qual usuários podem se inscrever, no formato de um link. Outros formatos de dado possíveis de serem comunicados por feeds são arquivos de áudio, podcasts e vídeos. Os serviços que possibilitam aos usuários assinarem diferentes feeds são conhecidos como agregadores. Um agregador é um programa que reúne as informações dos diferentes feeds escolhidos pelo usuário, e se conecta periodicamente ou sob comando do usuário para verificar a existência de novas atualizações. Vários sites propõem hoje o mesmo serviço, dispensando a instalação de um programa. Se inscrever a um feed significa incluir o link do feed em sua lista de assinaturas do agregador. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Feed> (acesso em Fevereiro de 2016)

²⁷ Boletim informativo (newsletter em inglês) é um tipo de distribuição regular a assinantes e que aborda geralmente um determinado assunto. Generalizam-se cada vez mais os boletins informativos distribuídos como mensagem eletrônica ou seja email que o usuário pode receber via Internet após efetuar um cadastramento em algum site. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Boletim_informativo (acesso em Fevereiro de 2016)

²⁸ O Portal Domínio Público, lançado em novembro de 2004 pelo Ministério da Educação do Brasil (com um acervo inicial de 500 obras), propõe o compartilhamento de conhecimentos de forma equânime, colocando à disposição de todos os usuários da rede mundial de computadores - Internet - uma biblioteca virtual que deverá se constituir em referência para professores, alunos, pesquisadores e para a população em geral. Este portal constitui-se em um ambiente virtual que permite a coleta, a integração, a preservação e o compartilhamento de conhecimentos, sendo seu principal objetivo o de promover o amplo acesso às obras literárias, artísticas e científicas (na forma de textos, sons, imagens e vídeos), já em domínio público ou que tenham a sua divulgação devidamente autorizada, que constituem o patrimônio cultural brasileiro e universal. Fonte: <http://www.dominiopublico.gov.br/Missao/Missao.jsp> (acesso em Fevereiro de 2016)



Figura 9 – Rodapé das páginas dos Circuitos e Portal Aberto

Para complementar a comunicação interna nos Circuitos e orientar o uso eficiente das ferramentas disponibilizadas, foram preparados audiovisuais com orientações em imagens e também com narração. Os recursos tutoriais foram: como acessar o guia prático, como acessar as tarefas, como adicionar amigos, como postar no blog, como criar grupos e convidar pessoas, como pesquisar pessoas interessantes, criar álbum e adicionar fotos, como alterar imagem de capa, como encontrar amigos, como alterar a sua foto de perfil.



Como acessar o guia prático



Saiba como encontrar o Guia Prático dos Circuitos de Aprendizagem

Como acessar as tarefas



Saiba como acessar a página das Tarefas dos Circuitos de Aprendizagem

Figura 10 – Audiovisual de como acessar guia prático e como acessar tarefas

Como adicionar amigos



Saiba como adicionar seus amigos nos Circuitos de Aprendizagem do Programa Mais Educação

Como postar no blog



Saiba como postar no blog dos Circuitos de Aprendizagem do Programa Mais Educação

Iniciar Ant 1 2 3 Próx Fim

Página 1 de 3

Figura 11 – Audiovisual de como adicionar amigos e como postar no blog

Como criar grupos e convidar pessoas



Saiba como criar grupos e adicionar amigos nos Circuitos de Aprendizagem do Programa Mais Educação

Como pesquisar pessoas interessantes



Saiba como encontrar pessoas interessantes nos Circuitos de Aprendizagem do Programa Mais Educação

Figura 12 – Audiovisual de como criar grupos, convidar pessoas e pesquisar

Criar álbum e adicionar fotos



Saiba como criar álbuns e adicionar fotos nos Circuitos de Aprendizagem do Programa Mais Educação

Como alterar imagem de capa



Saiba como alterar a sua imagem de capa do seu perfil nos Circuitos de Aprendizagem.

Iniciar Ant 1 2 3 Próx Fim

Página 2 de 3

Figura 13 – Audiovisual de como criar álbuns, adicionar fotos e alterar imagem da capa

Como encontrar amigos



Saiba como pesquisar se seus amigos ou amigas já estão nos Circuitos de Aprendizagem!

Como alterar a sua foto de perfil



Assista ao nosso videotutorial e aprenda a alterar a imagem de seu perfil

Iniciar Ant 1 2 3 Próx Fim

Página 3 de 3

Figura 14 – Audiovisual de como encontrar amigos e alterar foto do perfil

Também como outro recurso complementar para a comunicação interna nos Circuitos e oferecer orientação para os usuários utilizarem as ferramentas disponibilizadas, foram preparados infoguias com orientações em uma programação visual em barra de rolagem. Os infoguias foram: como postar no blog em passo a passo, como postar vídeos, como criar eventos e como criar grupos. A linguagem dos infoguias era baseada em um passo-a-passo e ao mesmo tempo com muitas ilustrações para demonstrar os efeitos que cada clique poderia gerar.

Como postar no blog

Veja e siga os passos do InfoGuia de Navegação abaixo para aprender a postar no Blog dos Circuitos de Aprendizagem Mais Educação.




Olá **Amigo(a)**, preparamos este guia de navegação para ajudá-lo a aproveitar ao máximo a plataforma Circuito Mais Educação. Estamos à disposição para ajudá-lo, envie suas dúvidas e sugestões para contato@circuitosmaiseduacao.net



Como Escrever no Blog

1º Passo

Clique em **Blog do Circuito** e depois em  conforme imagem abaixo destacada em amarelo.



2º Passo

Siga as etapas abaixo:

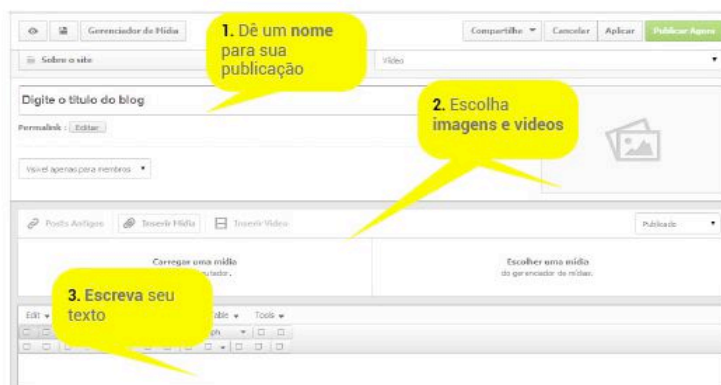


Figura 15 – Infoguia de como postar no blog

Como criar grupos

Veja e siga os passos do InfoGuia de Navegação abaixo para aprender a criar grupos nos Circuitos de Aprendizagem Mais Educação.



Olá **Amigo(a)**, preparamos este guia de navegação para ajudá-lo a aproveitar ao máximo a plataforma Circuito Mais Educação. Estamos à disposição para ajudá-lo, envie suas dúvidas e sugestões para contato@circuitosmaiseduacao.net



Como Criar Grupos

1º Passo

Clique em **Grupos** e depois **Criar** conforme imagem abaixo destacada em amarelo.



2º Passo

Insira as informações do seu grupo, se atente em definir as permissões de interação do grupo, cada item do formulário exibirá um tópico de ajuda quando o ponteiro do mouse estiver sobre o campo, ao final basta clicar em **Criar Grupo**.

Crie seu grupo agora. Grupos públicos serão visualizados por todos.

Nome do grupo *

Definir grupo privado

Descrição *

Categoria *

Álbuns

Habilitar compartilhamento de fotos

Permite o envio de fotos e criação de álbuns pelos membros

Videos:

- Habilitar compartilhamento de vídeo
- Permitir que membros enviem vídeos

Eventos:

- Permitir somente aos administradores a criação de eventos
- Permitir que membros criem eventos

Debate:

- Habilitar compartilhamento de arquivos
- Ordenar pela ordem de criação

Anúncio:

- Habilitar compartilhamento de arquivos

Configuração de notificação:

- Habilitar notificação de novos membros
- Habilitar notificação para solicitação de entrada no grupo
- Habilitar notificação de publicação no mural

certas funcionalidades com este tipo de grupo.

Pronto!!

Seu evento aparecerá na linha do tempo das pessoas da sua rede.



UFRGS
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Ministério da Educação

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PAÍS RICO E PAÍS SEM POBREZA

Caso tenha alguma dúvida em relação a este assunto clique aqui e descreva sua dificuldade. Teremos prazer em apoiá-lo. Equipe Circuito Mais Educação.

Figura 16 – Infoguia de como criar grupos

Como criar eventos



Veja e siga os passos do InfoGuia de Navegação abaixo para aprender a criar eventos nos Circuitos de Aprendizagem Mais Educação.



Olá **Amigo(a)**, preparamos este guia de navegação para ajudá-lo a aproveitar ao máximo a plataforma Circuito Mais Educação. Estamos à disposição para ajudá-lo, envie suas dúvidas e sugestões para contato@circuitosmaiseducacao.net



Como Criar Eventos

1º Passo

Clique em **Eventos** e depois **Criar Evento** conforme imagem abaixo destacada em amarelo.



2º Passo

Insira as informações do seu evento, cada item do formulário exibirá um tópico de ajuda quando o ponteiro do mouse estiver sobre o campo, ao final basta clicar em **Evento Criado**.

Título*

Definir evento como privado

Resumo

Descrição

Categoria*

Localização*

ex. São Paulo, SP

Insira as informações do seu evento, cada item do formulário exibirá um tópico de ajuda quando o ponteiro do mouse estiver sobre o campo, ao final basta clicar em **Evento Criado**.

Título *

Definir evento como privado

Resumo

Descrição

Categoria * Escolares ▼

Localização *

Horário de início * 2014-02-21 00:00

Horário de término * 2014-02-21 00:00

Dia todo

Repetir * Nenhum ▼

Número de lugares * 0

Permitir que participantes convidem

categorias filtradas com alertas (*) são compatíveis.

Pronto!!

Seu evento aparecerá na linha do tempo das pessoas da sua rede.

Figura 17 – Infoguia de como criar eventos

Como postar vídeos

Veja e siga os passos do InfoGuia de Navegação abaixo para aprender a postar vídeos nos Circuitos de Aprendizagem Mais Educação.



Olá **Amigo(a)**, preparamos este guia de navegação para ajudá-lo a aproveitar ao máximo a plataforma Circuito Mais Educação. Estamos à disposição para ajudá-lo, envie suas dúvidas e sugestões para contato@circuitosmaiseduacao.net



Como Postar Vídeos

1º Passo

Para carregar um vídeo basta simplesmente copiar (Ctrl+C) o link na barra de navegação do seu browser (figura 1) no site provedor do seu vídeo. Os provedores suportados são YouTube, Yahoo Video, MySpace Video, Flickr, Vimeo, Metacafe Blip.tv, Dailymotion, Break, Live Leak e Viddler. Para postar um vídeo personalizado basta criar uma conta em algum dos provedores listados acima e fazer o upload do seu material audiovisual.

Figura 1



2º Passo

Clique em **Vídeos** e depois **Adicionar** conforme imagem abaixo destacada em amarelo.



3º Passo

Na Próxima janela siga as instruções abaixo.

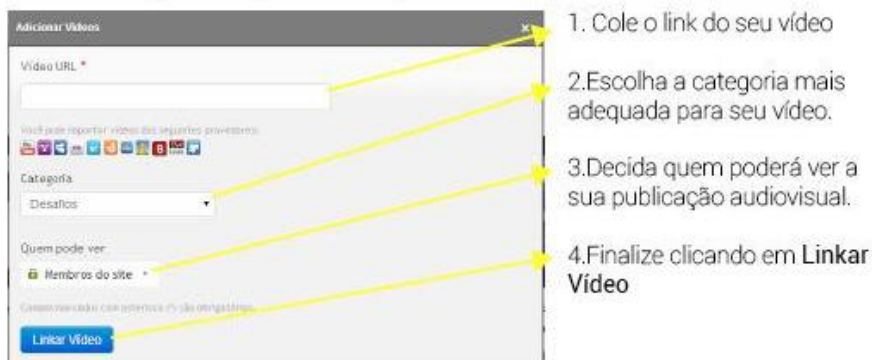


Figura 18 – Infoguia de como postar vídeos

Os participantes dos Circuitos de Aprendizagem eram exclusivamente participantes do Programa Mais Educação, entre estudantes, professores, monitores e gestores. Além dessas pessoas tinham perfil integrantes das equipes técnicas da UFRGS e do MEC que atuavam na promoção de atividades e também na animação. Na página do lado esquerdo tinha uma foto do participantes, no topo o nome cadastrado e uma síntese quantitativa, número de fotos, de vídeos, grupos, eventos e amigos. Abaixo da foto havia um recurso de segurança no qual era possível denunciar perfis falsos e também a popularidade do participante com a quantidade de visualizações do perfil. A imagem de fundo era customizável, ou seja, cada um poderia carregar a imagem que desejasse e deixar a página com uma identidade visual própria. Logo abaixo era possível “twitter” internamente, inclusive podendo carregar fotos e vídeos. Do lado direito era possível visualizar a foto do perfil de alguns amigos e também dos grupos que fizesse parte. Todas as páginas tinham um resumo das atividades recentes mais relevantes. No topo do lado direito, era possível enviar uma mensagem privada para o perfil em destaque. Todas as pessoas participantes dos Circuitos de Aprendizagem tinham as mesmas ferramentas disponíveis para uso e completamente desierarquizada.

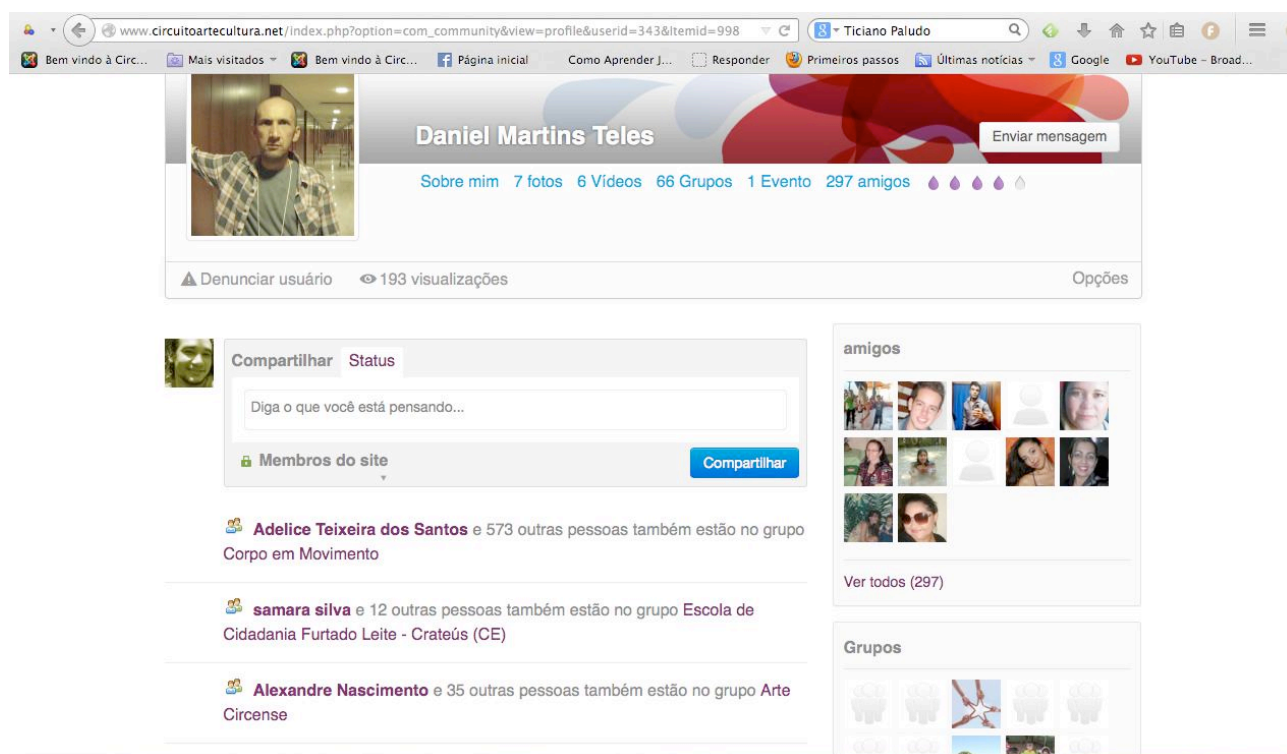




Figura 19 – Página pessoal de um técnico dos Circuitos

3) Desafios e Gamificação/Ludificação nos Circuitos de Aprendizagem

Depois que os participantes do Programa Mais Educação realizavam o cadastramento e criação dos perfis eram iniciadas as atividades dentro dos Circuitos de Aprendizagem. As atividades de formação foram denominadas vivências de conteúdos.

As vivências de conteúdo foram atividades de incentivo e promoção a intensificação de troca de informações, dados, conhecimentos, materiais, pontos de vista, práticas, ações, projetos, entre outros, tendo como fonte os conteúdos produzidos pelas pessoas que participam dos Circuitos de Aprendizagem utilizando as ferramentas de mídias digitais disponíveis na rede social.

Esses conteúdos foram pautados por postagens dos coordenadores, apoios técnicos e animadores dos Circuitos de Aprendizagem, que tinham como base os assuntos e temas tratados nas formações das atividades dos macrocampos nas escolas do Programa Mais Educação e os conhecimentos dos técnicos relacionados aos temas de cada Circuito.

Para complementar as vivências de conteúdo foram propostos Desafios em formato de gincana online, para incentivar os participantes a completarem seus perfis, compartilharem experiências e saberes, fazerem amizades, criarem grupos temáticos para fomentar diálogo e também descrever o território educativo. Nos Desafios #1, #2 e #3 se os representantes das UEXs, professores e monitores, concluíssem objetivos, era ofertado pela UFRGS e MEC um certificado que reconheceria as atividades realizadas e a carga horária necessária para quem completasse a atividade. Esse fato motivou bastante os participantes adultos.

O Desafio #1 teve como objetivo promover o reconhecimento de si (auto-descrição) dentro da plataforma de rede social de aprendizagem. Os participantes deveriam preencher todos campos que o identificassem, compartilhar um filme ou uma música e redigir uma descrição simples dos seus gostos e sonhos.

O Desafio #2 foi o reconhecimento do outro dentro da plataforma de rede social de aprendizagem. Os participantes deveriam preencher o perfil, fazer amizades com outros participantes dos Circuitos e criar comunidades que pudessem aglutinar as pessoas por região, escola, sonhos, gostos etc.

O Desafio #3 proposto foi o reconhecimento do meio. Os participantes deveriam fazer um mapeamento do entorno da escola e da localidade onde viviam e descrever os espaços e serviços públicos com o objetivo de identificar por onde transitavam os participantes do Programa Mais Educação no território educativo.

Nesse mesmo sentido foram propostas Gincanas definidas para públicos específicos e com premiações especiais.

Na Gincana #1 foi proposta atividades para que os professores apoiassem os estudantes a se cadastrarem nos Circuitos e realizassem os Desafios #1, #2 e #3. Os estudantes cadastrados com apoio do professor deveriam fazer parte de uma comunidade que mensuraria a quantidade de estudantes que foram auxiliados e que completaram os Desafios.

Na Gincana #2 foi proposta a atividade para que os monitores apoiassem os estudantes a se cadastrarem nos Circuitos e realizassem os Desafios #1, #2 e #3. Os estudantes cadastrados com apoio do professor também deveriam fazer parte de uma comunidade que mensuraria a quantidade de estudantes que foram auxiliados e que completaram os Desafios.

A gamificação/ludificação alcançou bons resultados, pois mesmo as escolas sem estrutura de computadores e Internet passaram a receber apoio direto dos professores e monitores que se mobilizaram para conseguir incluir os estudantes nos Circuitos de Aprendizagem. Houve momentos de entrada de 1000 estudantes por dia. Os prêmios oferecidos eram os mesmos em qualidade e quantidade para monitores e professores.

O fator incentivador em ter como resultado uma premiação real, foi um atrativo inicial, no entanto, a maioria dos professores e monitores, no meio do caminho, continuaram a cadastrar e apoiar os estudantes e não mais vinculando-os aos Grupos que pontuavam para ganhar prêmios.

Finalmente, a Gincana #3 consistia na elaboração e implementação de um projeto de intervenção local liderada por um estudante e apoiada por um professor ou monitor do Programa Mais Educação que tivessem realizado os Desafios #1, #2 e #3. As etapas de implementação eram: Pensar, Planejar,

Agir e Comunicar.

Pensar no que queria atuar. Planejar a ação. Realizar a ação pensada e planejada. Por fim, comunicar o que realizou com informações, fotos, vídeos e outros documentos.



Passo a passo para elaborar o projeto

Como já explicado anteriormente, são 4 etapas para elaborar o seu projeto. Clique nos links abaixo para saber mais sobre cada uma delas.

- 1** Pensar
- 2** Planejar
- 3** Agir
- 4** Comunicar

PASSO A PASSO

- Passo 1 - Pensar
- Passo 2 - Planejar
- Passo 3 - Agir
- Passo 4 - Comunicar
- Passo a passo para elaborar o projeto



Passo 1 - Pensar

Foco

O primeiro passo é identificar qual é o tema do seu projeto, sobre o que ele vai tratar. Para isso é importante perceber um equilíbrio entre o que você gosta de fazer e o que precisa ser feito.

Quando fazemos uma coisa que estamos gostando, fazemos melhor, aprendemos mais e mobilizamos mais pessoas, então que tal:

- 1 - Faça uma lista de 10 coisas que você gosta de fazer (Vale tudo, desde esporte, passeios, estudos, viagens etc)
- 2 - Faça uma lista de 10 coisas que você gostaria de aprender. (Tente se lembrar dos seus sonhos, daquilo que você queria tanto saber e poder viver a experiência, por exemplo eu quando criança queria muito saber tocar piano e lutar).

Agora vamos ver como aquilo que você gosta de fazer pode ajudar sua escola, sua comunidade, sua cidade.

- 3 - Faça uma lista com 05 coisas que você acha que devem melhorar em sua escola e/ou comunidade (Abra sua mente e observe o seu entorno, imagine que tem o poder de transformar para melhor tudo que pensar)

PASSO A PASSO

- Passo 1 - Pensar
- Passo 2 - Planejar
- Passo 3 - Agir
- Passo 4 - Comunicar
- Passo a passo para elaborar o projeto

4 - Agora dê uma boa olhada em tudo o que produziu até agora e identifique as temáticas que mais tenham relação com o que você gosta de fazer, com o que quer aprender, e no que quer melhorar (Por exemplo, as temáticas que mais me interessam são esportes e arte e cultura, me incomoda o fato de ter pouca atividade cultural na escola e no bairro, então eu quero fazer um projeto para melhorar isso)

5 - Neste momento você já encontrou o Foco do seu projeto. Ou seja, o tema que ele vai abordar. Agora é só escrever no formulário de Envio de Projetos em poucas palavras qual é o Foco do seu projeto.

Por exemplo

"Formação da Comunidade", "Tecnologias Alternativas", "Esporte para a Conscientização", "Gestão das Águas da Escola", "Mais música na Escola".

Motivo

Nesse segundo passo vamos identificar o Problema que o projeto pretende resolver. Quanto mais claro e mais especificamente conseguir descrever o problema, melhor será sua organização para resolvê-lo.

1 - Descreva o problema que seu projeto pretende resolver ou amenizar. (De onde acha que ele veio? Como ele é? Quem interfere nele? No que ele interfere?)

2 - Faça um exercício mental para entender de onde veio esse problema e quais são suas consequências. Faça um desenho para lhe ajudar a entender melhor.

3 - Para deixar o seu projeto bem coerente e ajudar a inspirar outras pessoas a ajudá-lo, faça uma pesquisa que traga mais informações sobre o problema levantado.

Por exemplo:

"O vazamento em canos e torneiras é responsável por 40% do desperdício de água na cidade, e 80% das entradas nos postos de saúde são por causa de doenças transmitidas pela água contaminada".

Então responda no Envio de Projeto:

- Qual é o problema central do projeto e por que é importante que ele seja realizado?

Objetivos

Agora tudo começa a ficar mais claro sobre o projeto. Nesse passo vamos dizer aonde queremos chegar com o projeto. Geralmente um projeto tem um Objetivo maior, que chamamos Objetivo Geral e Objetivos menores que ajudam a alcançar o Objetivo Geral, que chamamos Objetivos Específicos.

1 - Para encontrar o Objetivo Geral do seu projeto tente imaginar o efeito mais positivo possível quando for realizado com sucesso e com suas ações se espalhando pela escola, pela comunidade, pela cidade, pelo mundo. Por exemplo: "Toda a comunidade consciente e participante da Gestão dos Recursos Hídricos da Escola".

2 - Para identificar os Objetivos Específicos, imagine o que você precisará conquistar para alcançar seu Objetivo Geral.

Por Exemplo:

- a) Realizar Seminário de gestão de recursos hídricos na escola;
- b) Elaborar e distribuir cartilha sobre o uso adequado da água;
- c) Realizar oficina de captação e armazenamento de água da chuva na escola.

Passo 2 - Planejar



PASSO A PASSO

- Passo 1 - Pensar
- Passo 2 - Planejar
- Passo 3 - Agir
- Passo 4 - Comunicar
- Passo a passo para elaborar o projeto

Atividades (prazos, equipes, recursos etc)

Agora é só colocar a cabeça para funcionar e planejar quais atividades precisam ser feitas para alcançar os objetivos específicos.

Então para cada um deles escreva tudo o que precisa ser feito e para cada atividade é sempre bom saber que Recursos serão necessários. Quando precisamos realizar cada atividade? Onde vai acontecer? Quem é responsável por cada parte? Como o prazo é curto, seja bem objetivo para caber tudo numa semana.

Exemplo:

- 21/03 Falar com a professora Carmem para me apoiar no projeto;
- Falar com minha família que quero ganhar a Gincana #3 e que vou precisar viajar por uma semana e que quero todo o apoio deles;
- 22/03 Preencher o formulário com rede de amigos, familiares e colaboradores;
- 23/03 Divulgar a ação que vou realizar no formato flash mob;
- 24/03 Realizar a atividade programada do Projeto; filmar e fotografar a ação;
- 25/03 editar os registros;
- 26/03 publicar nos Circuitos de Aprendizagem;

Veja a tabela abaixo para facilitar a organização:

O que precisa	Atividade	Quando	Quem faz
Projeto impresso Cartazes (cartolina e canetão)	1. Reunião com a direção	Sexta - 16/04	Joana, João e Miguel
	2. Elaborar programação	Até o dia 20/04	Joana e Miguel
	3. Mobilizar equipe de apoio	Até o dia 20/04	João
	4. Convidar professores/Palestra	Até o dia 20/04	João

Então responda:

- Quais atividades serão realizadas alcançar os objetivos específicos de seu projeto?
- Quando cada atividade vai acontecer? Coloque a data completa para aparecer no calendário.
- O que é necessário para realizar cada atividade?
- Quem é responsável por cada atividade para alcançar os objetivos do projeto?

Parceiros

Depois de saber tudo o que precisa fazer e quando e como fazer é hora de ver quem pode nos apoiar. Mantendo o Foco do projeto identifique quem pode ser Parceiro do Projeto e exatamente no que o projeto precisa deste parceiro e como o parceiro também pode se beneficiar com a realização do projeto.

Por Exemplo:

- Companhia de Água do Município – Distribuição de materiais no seminário
- Padaria do Alberto – Lanche do intervalo – Agradecer na fala de abertura
- Professor José Maria – Palestra

Passo 3 - Agir

Mãos à obra

Nesse momento é muito importante saber que as coisas raramente saem exatamente como planejamos. Afinal de contas se fosse assim não aprenderíamos muito em cada momento, dessa forma o importante é manter a calma, a mente focada no Objetivo do Projeto, respirar fundo e por a mão na massa. Quanto mais estivermos por dentro do projeto, mais capacidade teremos de nos adaptar aos imprevistos.

Atenção ao “tamanho das suas pernas” e ao prazo: o Projeto não precisa ser grande, mas eficiente e realista, principalmente porque tem que ser realizado no prazo determinado dentro do Circuito.

Anote aí:

- Período de elaboração e envio dos projetos escritos: de 21 a 26 de março;
- Período de execução dos projetos: de 26 a 28 de março;
- Período de publicação dos registros: 26 a 28 de março;

Muita atenção! Em função do Encontro de Melhores Práticas estar agendado para ser no hotel fazenda entre os dias 07 a 11 de abril e GILBERTO GIL estar com agenda definida para 09 de abril, NÃO HAVERÁ PRORROGAÇÃO DO PRAZO.

PASSO A PASSO

- Passo 1 - Pensar
- Passo 2 - Planejar
- Passo 3 - Agir
- Passo 4 - Comunicar
- Passo a passo para elaborar o projeto

Passo 4 - Comunicar

Registrar

É muito importante, tanto para o sucesso do projeto como para o nosso aprendizado, que registremos o máximo possível todas as etapas. Para isso é importante ter em mente o planejamento e saber o que vamos precisar em cada momento.

Para registrar o projeto vale tudo, como as atas das reuniões com professor e colaboradores, fotos das atividades, vídeos, entrevistas com rádio, produtos das atividades como fanzines, cartazes, músicas, relatórios de atividades, entre outros.

Então responda:

Como você pretende registrar o seu Projeto?

Divulgar e compartilhar

Para que o projeto tenha repercussão, ou seja, para que as pessoas fiquem sabendo que ele acontecerá ou que aconteceu, é preciso organizar o seu plano de comunicação. Portanto, ponha a “boca no trombone”.

Para por a “boca no trombone”:

PASSO A PASSO

- Passo 1 - Pensar
- Passo 2 - Planejar
- Passo 3 - Agir
- Passo 4 - Comunicar
- Passo a passo para elaborar o projeto

Por Exemplo:

- Companhia de Água do Município – Distribuição de materiais no seminário
- Padaria do Alberto – Lanche do intervalo – Agradecer na fala de abertura
- Professor José Maria – Palestra

Veja que nessa ação você pode mobilizar toda comunidade para apoiá-lo na divulgação e para elaboração e implementação do projeto mobilize seus amigos e professores em geral. É muito importante que o professor ou monitor que lhe apoiar esteja com perfil no Circuito de Aprendizagem.

Então responda:

- Quais serão seu(s) parceiro(s) para realizar o seu projeto?
- No que ou em que seu seu(s) parceiro(s) poderão apoiar?
- Quem é o professor ou monitor que vai apoiar diretamente seu projeto e que irá contigto para Campinas caso o projeto seja selecionado?

Nome completo:

Link do perfil no Circuito de Aprendizagem:



Figura 20 – Passo a passo de orientações de como poderiam ser elaborados os projetos

Foram realizados 165 projetos exitosos, ou seja que cumpriram todas as etapas e pontuaram dentro das regras da gincana em todo o Brasil nas temáticas de Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias e Direitos Humanos. Desse projetos, 19 foram selecionados para o Encontros de Melhores Práticas com base na pontuação alcançada no decorrer de todo o processo de interação promovida pelos Circuitos de Aprendizagem e também na disponibilidade e possibilidade de viagem do participante infantojuvenil com o apoio de um professor ou monitor que atuou no projeto.

A metodologia do Encontro de Melhores Práticas teve que ser definida bem próximo ao evento, pois detalhes importantes como os convidados que estariam presentes, a infraestrutura para a Aula/Show de Gilberto Gil e o número de participantes eram variáveis importantes e que foram consolidadas apenas na semana que antecedia o evento. As avaliações posteriores enviadas pelos participantes apresentaram total satisfação principalmente por parte dos representantes das escolas e estudantes.

Durante o Encontro de Melhores Práticas foram realizadas entrevistas com cada uma das duplas, professor ou monitor e estudante, sobre o projeto desenvolvido e sobre a importância do Programa Mais Educação para a escola e comunidade. O produto final foi um DVD multimídia com detalhes dos projetos e das pessoas que o realizaram, com o objetivo de ser instrumento para sensibilizar e informar outras escolas e profissionais sobre o que aconteceu no processo dos Circuitos de Aprendizagem, no Encontro de Melhores Práticas e conseqüentemente motivá-los a realizar ações semelhantes de empoderamento dos estudantes nas escolas e comunidades.

SEGUNDA SEÇÃO

REFLEXÕES E CONCEITOS NO CONTEXTO DOS CIRCUITOS DE APRENDIZAGEM

A experiência de realização dos Circuitos de Aprendizagem possibilitou o acesso a informações valiosas de como interage um público diverso e com características suficientes para vinculação, em uma plataforma tecnológica online - em formato de rede social - financiada pelo poder público. A maioria das experiências de redes sociais que alcançaram um volume significativo de participantes são de empresas privadas e, apesar de não cobrarem para participação dos usuários, os dados são vendidos indiretamente por meio de pagamento de anúncios, os quais alcançam seu público com o direcionamento - por segmentação - possível graças ao processamento de metadados resultantes da interação dos usuários. A participação de milhares de professores e estudantes do Programa Mais Educação, interagindo em uma rede social temática, possibilitou que pudessem ser feitas reflexões baseadas nos dados, documentos e leituras disponibilizadas. Nessa segunda seção foram apresentadas pistas conceituais para facilitar a compreensão sobre os Circuitos de Aprendizagem em uma perspectiva teórica e histórica.

1) Processo de aprendizagem nas redes sociais dos Circuitos de Aprendizagem: interatores, interface e inteligência

“Somente inserir o indivíduo no mar de informação é pouco diante dos desafios apresentados. É necessário, principalmente, prepará-lo para ser seletivo e ter possibilidade de tirar o melhor proveito possível daquilo que recebe. Isto demanda muito mais que um computador ou uma conexão com qualquer provedor de informações, seja este a Internet ou até mesmo a televisão. Demanda a mudança de paradigmas na educação hoje existente e oferecida a todos nós brasileiros” (Paulino Michelazzo - Software Livre e Inclusão Digital)

A aprendizagem é um tema que abrange uma complexa trama de fatores, como a definição de ser humano, pois aprender e ensinar nos diferencia da mera expressão instintiva dos outros animais; a utilização de meios que permitam a interação dos indivíduos humanos, por meio da linguagem e mais recentemente pelas interfaces dos computadores; o entendimento da característica colaborativa e competitiva dos seres humanos em comunidade e finalmente a expressão da inteligência humana, seja individual e/ou coletiva. Portanto, compreender a capacidade de aprendizagem humana, seja no seu cotidiano familiar e comunitário, seja em redes sociais de relacionamento virtual, é um passo importante para compreender o potencial alcance que a implementação dos Circuitos de Aprendizagem tiveram e principalmente porque pode dar alguma contribuição de como desenvolver e aprimorar formas contemporâneas de ensino/aprendizagem com o uso de novas tecnologias, de tal forma que sejam mais inclusivas. Nesse sentido, a experiência dos Circuitos pode contribuir significativamente, pois abarcou como público participante, estudantes e educadores do Programa Mais Educação - PME, os quais eram oriundos de escolas públicas com as menores notas de

avaliação da Educação Básica e localizadas nas regiões com mais baixo Índice de Desenvolvimento Humano no Brasil.

Os Circuitos de Aprendizagem colocaram milhares de participantes oriundos de escolas do PME em contato direto. Mesmo que virtualmente, essa rede social criada especialmente para estudantes e educadores pelo MEC e UFRGS, permitia que todos e qualquer um, pudessem interagir livremente entre si e sem hierarquia, por meio de diversas ferramentas de mídias sociais, além de poder gerar e compartilhar conteúdos em formato de textos, vídeos, fotos, .pdf etc. Toda essa comunidade virtual representava uma comunidade real, formada por representantes das escolas de todas as regiões do País.

O fato de ter colocado todas essas pessoas - juntas virtualmente - em um ambiente organizado por uma interface em formato de rede social de relacionamento, que permitia a interação das pessoas entre si e o compartilhamento de seus projetos e produções, por meio de computadores utilizando as potencialidades de conexão da Internet – nos faz questionar se de fato permitiu que seus participantes aprendessem, ou melhorassem sua capacidade de aprendizagem. Para essa investigação será necessário analisar algumas características humanas que poderão dar pistas do impacto sociocultural da participação nos Circuitos de Aprendizagem.

O ser humano social e histórico

Como base da reflexão é adotada a definição do ser humano como um ser social e histórico. A concepção histórico-social do ser humano, o entende como um resultado inacabado das suas experiências pessoais e concretas de interação com seu meio e com outras pessoas, sendo ao mesmo tempo singular e parte de um gênero com capacidade de realização de atividades, trabalho e produção. Nesse sentido os estudos do pensador russo Lev Vygotsky considera que o processo de aprendizagem ocorre no indivíduo na medida em que também interage socialmente de maneira formal e informal. As interações sociais são determinantes para o desenvolvimento de habilidades e capacidades dos indivíduos, sendo que a escola cumpre um papel de construção coletiva de aprendizagem pelas relações que podem proporcionar na esfera da educação escolar e da vida cotidiana da comunidade. Dessa forma, a aprendizagem no indivíduo, acaba por ser o resultado das relações humanas para assimilação de tudo que o gênero humano construiu historicamente.

Tomando como base os conceitos de aprendizagem sócio-histórica de Vygotsky, podemos identificar que no contexto ao qual foram implementados os Circuitos de Aprendizagem, era pretendido que essa nova configuração virtual e ampliada da comunidade do Programa Mais

Educação, permitisse e facilitasse a interação entre as pessoas, por meio das ferramentas de mídias digitais disponibilizadas entre os participantes e que fossem gerados projetos de intervenção local, propostos pelos estudantes e apoiado pelos educadores nas temáticas de arte e cultura, cultura digital, comunicação e uso de mídias, direitos humanos e educação ambiental.

O resultado principal almejado era a aprendizagem mútua e a troca de saberes entre todos os interatores na rede social.

Os seres humanos interatores

Os seres humanos são interatores máximos. Aprendem pela interação social. São como esponjas que absorvem, processam e respondem há toda oportunidade de relacionamento. São portanto, sociais, históricos e fundamentalmente interatores.

Nos Circuitos de Aprendizagem, os agentes interatores eram seus participantes – estudantes e educadores – que interagiam acionando seu perfil e execução da ação das ferramentas disponibilizadas para os usuários.

“O usuário dos sistemas computacionais, independentemente da rotulação ou categorização do sistema interativo – se arte, game, website etc - é o responsável pelo acionamento do sistema, a partir da manipulação de elementos das interfaces ou mesmo pela inserção de dados, sempre possibilitado por uma interface do sistema”. Cleomar Rocha (2012 p.50) Modus operandi universal - Interação, criação e agência

A atuação dos participantes dos Circuitos eram livres e desierarquizadas, porém pautadas pelos temas afins de cada uma das cinco redes sociais de aprendizagem criadas. Livres no sentido de que poderiam executar qualquer ação sem impedimento, porém haviam princípios que deveriam ser seguidos e que foram aceitos na adesão aos termos e condições de uso, no ato de criação de seus perfis. Desierarquizadas porque mesmo entre educadores adultos, os estudantes adolescentes tinham acesso as mesmas ferramentas de mídia digital que os demais. Tanto educadores quando estudantes estavam submetidos as mesmas regras e tinham o mesmo potencial de interação social. Porém, mesmo havendo esse nivelamento de potencial, haviam destaques entre os participantes dos Circuitos de Aprendizagem. Os participantes que se destacavam tinham características agregadoras, juntavam muitos seguidores e “amigos” não restritos a região geográfica de sua escola. Também havia os que compartilhavam conteúdos dispersos na rede e a partir de seu perfil, as informações passavam a ter mais acesso, mais visibilidade e conseqüentemente maior compartilhamento e importância. Havia também os que comentavam muito mais que os demais as publicações e passavam a ter alguma notoriedade. Não necessariamente se está fazendo um juízo de valor na qualidade dessas interações, no sentido de que eram boas ou ruins do ponto de vista pedagógico. No

entanto, por meio dos recursos de armazenamento e processamento de dados das interações nos Circuitos, foi possível identificar esses indivíduos super interatores.

Na busca de uma compreensão sobre esses participantes, inicialmente não parecem estar associadas a nenhuma característica específica, como idade e localização. O que ficou evidente é que eram as pessoas que tinham maior facilidade em lidar com as ferramentas de mídias digitais disponibilizadas, tinham maior disponibilidade de tempo no acesso ao computador e a Internet, e também estavam conectados entre si, ou seja, esses participantes se percebiam mutuamente. Cabe ressaltar que havia outros milhares de participantes com essas características e nem por isso alcançaram tanto destaque a ponto de serem super interatores.

De acordo com o modelo de Barabási e Albert (1999), que apresentam o conceito de clusterização, explicam que todas as redes tem a presença de conectores, ou indivíduos que conseguem possuir muito mais conexões com outras pessoas do que a média do grupo. A dinâmica das redes sociais dependem muito desses conectores, pois são os que acabam criando “as tendências e modas, fazem negócios importantes, espalham boatos ou auxiliam a lançar um restaurante” (p.56). São os conectores que cumprem o papel fundamental de serem os responsáveis pelo espalhamento das informações em um determinado grupo.

A clusterização tende a produzir agrupamentos de nós muito mais densos do que o restante da rede. Essa clusterização seria o processo através do qual as comunidades apareceriam. (Redes Sociais da Internet – Raquel Recuero – 2009, p.87)

Percebe-se que tanto na interação social, seja na rede social online, seja nos laços sociais offline, os seres humanos são interatores e precisam fazer uso de um meio comum para realizar a comunicação.

A primeira interface comum de interação social: a linguagem

Para o desempenho como interatores, a linguagem foi o meio ao qual o ser humano conseguiu interagir entre si ao longo da história. Dessa forma, “o nosso linguajar é nosso modo de existir como seres humanos” Maturana (2001 p.178). Tudo o que fazemos é por meio da linguagem. No entanto, para que a linguagem possa ser realizada em comunicação efetiva é preciso que o receptor consiga compreender a mensagem e deve ser afetado por ela. Shannon (1948), entendeu que o receptor, que é o sujeito que recebe o código e o decodifica, ao acessar e compreender a mensagem original, dá sentido a ela. O que significa que o receptor, ao ser afetado pela mensagem não apenas sofre a ação comunicacional, mas a exerce de forma ativa, enquanto sujeito da ação de receber, de ser afetado pela comunicação, reconhece e legitima a ação e atribui o seu significado. Uma pessoa

ou meio de comunicação jamais será apenas um receptor de informação. Todo meio, toda pessoa, interfere na comunicação e se faz e se refaz por essa influência.

Peirce (1999), na teoria da semiótica²⁹, fundamentou o conceito de terceiridade, na qual afirma que é o interpretante, que reforça a ideia de que o receptor é agente e não paciente de uma ação. O intérprete gera interpretantes, mediante a afetação que os signos causam nele, acionando a semiose. Portanto, o receptor é um elemento ativo que recebe a informação e é quem dá a credibilidade e sentido ao que foi recebido.

Há um vídeo na Internet que viralizou em 2010, editado pela Agência Click³⁰, baseado na palestra de Dereck Sivers³¹, que pode ilustrar a relação entre interatores (agente, receptor/intérprete e interpretantes) e a formação de uma comunidade.

O vídeo mostra um homem dançando sozinho em um parque onde havia um show de música eletrônica. Na narração o indivíduo é apresentado como uma pessoa solitária e ao mesmo tempo com coragem para se expor. Partindo de um comportamento destoante e isolado, ao ser agente de expressão, se converte em líder. Isso acontece porque em um determinado momento um outro homem o segue, faz par com ele e começa a imitar seus gestos e formas de dançar, a partir dali, mais um seguidor, mais duas pessoas, mais três e em um instante uma multidão se junta e começa a dançar como o primeiro homem. Na narração é demonstrado como o primeiro seguidor é importante e subestimado, pois foi por meio dele que todo o processo de mobilização e expressão coletiva aconteceu, bem como foi por meio da iniciativa dele que foi transformado o significado de

²⁹ A semiótica é o estudo dos signos e da semiose, que estuda todos os fenômenos culturais como se fossem sistemas sógnicos, isto é, sistemas de significação. Ambos os termos são derivados da palavra grega σημεῖον (sēmeion), que significa "signo", havendo, desde a antiguidade, uma disciplina médica chamada de "semiologia" que é o sinônimo de Semiótica, a ciência geral dos signos que estuda todos os fenômenos de significação e foi usada pela primeira vez em Inglês por Henry Stubbes (1670), em um sentido muito preciso, para indicar o ramo da ciência médica dedicado ao estudo da interpretação de sinais. John Locke usou os termos "semeiotike" e "semeiotics" no livro 4, capítulo 21 do Ensaio acerca do Entendimento Humano (1690). Mais frequentemente, costuma-se chamar "semiótica" à ciência geral dos signos nascidas do norte-americano Charles Sanders Peirce e "Semiologia" à vertente europeia do mesmo estudo, as quais tinham métodos e enfoques diferenciados entre si. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Semiótica> (acesso em novembro de 2016)

³⁰ AgênciaClick Isobar é uma agência de publicidade especializada em internet. Tem 274 funcionários e três escritórios no Brasil: São Paulo, Belo Horizonte e Brasília. Foi a primeira agência brasileira a receber o Grand Prix de Cyber Lion, no Festival Internacional de Publicidade de Cannes e acumula outros 18 leões. Desde 2007, faz parte do grupo inglês Isobar. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/AgênciaClick_Isobar (acesso em novembro de 2016)

³¹ Derek Sivers (born September 22, 1969)[1] is an American entrepreneur best known for being the founder and former president of CD Baby, an online CD store for independent musicians.[2] A professional musician (and circus clown) since 1987, Sivers started CD Baby by accident in 1997 when he was selling his own CD on his website, and friends asked if he could sell theirs, too. CD Baby went on to become the largest seller of independent music on the web, with over \$100M in sales for over 150,000 musician clients. Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Derek_Sivers (acesso em novembro de 2016)

um agente inconveniente (o dançarino solitário) em líder (referência para a comunidade/multidão).

https://www.youtube.com/watch?v=BjXW_hgbuH4



Figura 21 - O líder solitário



Figura 22 – 1º. Seguidor

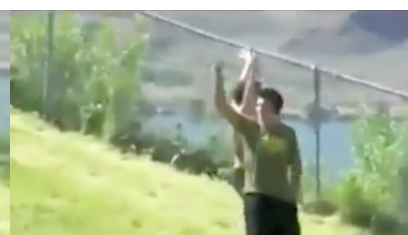


Figura 23 – Mobilização



Figura 24 – 2º. seguidor



Figura 25 – Formação do grupo



Figura 26 – Comunidade/multidão

Podemos concluir que os diálogos interativos se constituem em um processo gerador de sentido, de significado.

“Parsons e Shill (1975) explicam que a interação compreende sempre o alter e o ego como elementos fundamentais, onde um constitui-se em elemento de orientação para o outro. A ação de um depende da reação do outro, e há orientação com relação às expectativas. Essas ações podem ser coordenadas através, por exemplo, da conversação, onde a ação de um ator social depende da percepção daquilo que o outro está dizendo”. (Redes Sociais da Internet – Raquel Recuero – 2009, p.30)

Wasserman e Faust (1994, p.7) apontam sobre a importância das formas básicas de socialização entre os seres humanos. É pela “regularidade ou padrões das interações que surgem as estruturas”. São os padrões de interação que definem uma relação social que envolve dois ou mais agentes ou indivíduos comunicantes. Portanto, foi a capacidade dos seres humanos de se comunicarem e de se afetarem mutuamente, que possibilitou a sua constituição como espécie, dotados de história, cultura e sociedade.

“Aquilo que sabemos sobre nossa sociedade, ou mesmo sobre o mundo no qual vivemos, o sabemos pelos meios de comunicação. Isso vale não apenas para nosso conhecimento da sociedade e da história, mas também para nosso conhecimento da natureza”. Niklas Luhmann (2005 p.15) A realidade dos meios de comunicação

Os avanços para a difusão da comunicação foram resultado dos progressos da tecnologia. Para cada nova invenção, seja da escrita, a impressão, reprodução gráfica, telégrafo, rádio, telefonia, televisão, computador e Internet, houveram mudanças na dimensão e alcance da comunicação entre os seres humanos. “O processo de difusão, contudo, só é possível por causa da tecnologia. Seu modo de trabalho estrutura e limita aquilo que é possível como comunicação de massa”. Niklas Luhmann (2005 – p. 18)

Assim, os meios de comunicação resultantes das invenções humanas, ao amplificarem as mensagens e permitirem a retroalimentação da interação social, tornaram-se uma interface auxiliar, como uma extensão humana para permitir e facilitar o intercâmbio entre os seres humanos.

O computador como interface de interação social: softwares e ampliação das fronteiras

Assim como a linguagem é a interface natural dos seres humanos, o computador é uma interface-acessória permitida pela tecnologia contemporânea. Steven Johnson (2001) afirma que a interface em si é mais que o computador e se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. “A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra”. O autor afirma que a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão, não por força física. As máquinas trabalham com sinais e símbolos, embora seja quase impossível compreender essa linguagem em sua forma mais elementar. Um computador processa dados representado por um estado "ligado" ou um estado "desligado", um 0 ou um 1 (binário). Os seres humanos pensam por meio de palavras, conceitos, imagens, sons e associações. Um computador que nada faça, além de manipular seqüências de zeros e uns, não passa de uma máquina de somar excepcionalmente ineficiente. A mágica da revolução digital ocorreu, segundo o autor, porque o computador pode representar-se a si mesmo ao usuário, em uma linguagem compreensível e interativa.

Com a comunicação mediada pelo computador e sua influência na sociedade e na vida cotidiana, as pessoas estariam buscando novas formas de conectar-se, estabelecer relações e formar comunidades para interação social. Mark Smith (1999), acredita que “o ciberespaço está mudando a física social da vida humana, ampliando os tamanhos e poderes da interação social” (p.195).

Para Pierre Lévy (1999), o computador evoluiu tanto em sua capacidade de armazenamento de informações, que essas informações de todo mundo e presentes no ciberespaço, possibilitam aos usuários - sem a necessidade de locomoção física - um acesso a novos mundos e novas culturas.

Uma das primeiras mudanças importantes detectadas pela comunicação mediada por computador nas relações sociais é a transformação da noção de localidade geográfica das relações sociais, embora a Internet não tenha sido a primeira responsável por esta transformação. O processo de expansão das interações sociais começa com o surgimento dos meios de transporte e de comunicação, como disse McLuhan (2003). “O início da aldeia global é também o início da desterritorialização dos laços sociais. O advento das cartas, do telefone e de outros meios de comunicação mediada iniciam as trocas comunicacionais, independentes da presença”.

As comunidades virtuais são a representação no ciberespaço do “local” para criação e manutenção dos laços sociais que podem estar ou não restritas a interação online.

De acordo com a teoria de Oldenburg (1989), sobre os terceiros lugares, o que permitiu as condições para que o computador encontrasse tanta permeabilidade entre os seres humanos foi porque entre suas características para construir laços sociais há três tipos de lugares que são importantes na vida de um indivíduo e que podem ser quase satisfeitos virtualmente. O lar - onde está a família; o trabalho, onde se produz e espaços públicos e de lazer como parques e bares. Por meio dos computadores é possível ter contato com os entes queridos, realizar trabalhos e ainda ter entretenimento e lazer. É nesse sentido que também apontam as ideias de Rheingold (1995). Para ele, este contexto representaria, justamente, a causa do surgimento das comunidades virtuais.

Interface nos Circuitos de Aprendizagem: Comunidades Virtuais

Os Circuitos de Aprendizagem representavam uma comunidade real e descentralizada (escolas do Programa Mais Educação) integrada em uma comunidade virtual em formato de rede social. O entendimento sobre comunidade virtual é bem diverso e de alguma forma os Circuitos de Aprendizagem tem elementos de todos.

Rheingold (1995, p.20), definiu as comunidades virtuais como agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no ciberespaço. Os Circuitos tinham milhares de pessoas representadas na sua plataforma virtual e que se relacionavam, tanto com pessoas já conhecidas como construía novas relações exclusivamente feitas por meio do relacionamento virtual, por tempo suficiente para tratarem de assuntos pautados pelas atividades propostas, mas não restritas a ela.

Para Smith (1999), as comunidades virtuais são comunidades simbólicas, ou seja, cujos membros “estão conectados primariamente pelas trocas simbólicas (no caso, eletrônicas), mais do que pela interação face a face” (p.137). Nos Circuitos, a partir do mútuo reconhecimento, principalmente educadores trocavam experiências sobre seu trabalho e com pessoas que tinham empatia com o tema e/ou tinham experiências profissionais parecidas. Não havia limitação de interação pelo fato das pessoas não se conhecerem pessoalmente para trocas confiáveis e genuínas. Lemos (2002, p.93) dá outra definição de comunidade virtual: “As comunidades virtuais eletrônicas são agregações em torno de interesses comuns, independentes de fronteiras ou demarcações territoriais fixas”. Nos Circuitos haviam pessoas de todas as regiões do Brasil e os interesses comuns eram agregadores suficientemente capazes para superar distâncias geográficas e culturais. Nesse mesmo sentido os

conceitos de Wellman (1999) se encaixam. Afirma que um elemento fundamental para a análise das comunidades virtuais, não é necessário laços fortes, mas quaisquer laços baseados na interação social, na identificação e no interesse comum.

Roger Malina (1997, p.113) provoca dizendo que o mundo deve ser entendido sob uma nova visão no que se refere a vizinhanças, comunidades, tribos e corporações conectadas e interagindo através da rede. “Estamos conectados mais por afinidade do que por proximidade geográfica. Surgem novos mundos” e finalmente Maturana (2001 p.178) nos dá uma pista sobre o que são os Circuitos de Aprendizagem nesse contexto de comunidade virtual: “Chamo o entrelaçar consensual de linguagem e emoções de conversação”. Assim sendo, a comunidade virtual dos Circuitos de Aprendizagem podem ser definidas conforme a explicação da Professora Suzete Venturelli (2004 p.144): “São agrupamentos humanos baseados não mais na vizinhança real, mas nas vizinhanças virtuais, metafóricas e simulatórias, sobre afinidade de interesses. De um modo geral, as comunidades virtuais caracterizam-se como espaços a serem habitados e construídos coletivamente, onde indivíduos de diferentes lugares podem se tornar cidadãos e interagir com o tempo, o espaço e os mais variados desejos”.

Interface nos Circuitos de Aprendizagem: Redes Sociais

Apesar da atual popularidade da ideia de redes, essa é uma representação bastante antiga. Desde a Grécia antiga a representação de rede era associada ao corpo humano como um agenciador de fluxo e era exposta por Galeno (131-200 d.c) (Musso in Moraes 2006 : 198). No período romântico a ideia da inspiração do artista ser abastecida por uma íntima relação com o cosmos era comum. Porém foram os avanços técnicos do século passado, por meio das redes de informática e das redes virtuais de comunicação e interação que essa estrutura de conexões e interconexões ficaram mais perceptíveis e usuais. Priscila Arantes (2012 p.180) Modus operandi universal – Rede, arte e sociedade: utopia ou distopia?

De acordo com Raquel Recuero (2009, p.29), baseada em Wasserman, Faust, Degenne e Forse, uma rede social pode ser definida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais). O termo rede é uma metáfora para designar padrões de conexão de um grupo social, por meio da interligação de diversos atores em uma estrutura social a qual não é possível isolar os atores envolvidos e nem impedir as suas conexões. O computador é o meio que permite as interações sociais que geram fluxos de informações oriundo das trocas sociais que retroalimentam a rede e que geram novos fluxos e novas trocas impactando em toda a sua estrutura. As Redes Sociais complexas, como define Wellman

sempre existiram, mas os desenvolvimentos tecnológicos recentes “permitiram sua emergência como uma forma dominante de organização social. Exatamente como uma rede de computadores conecta máquinas, uma rede social conecta pessoas, instituições e suporta redes sociais”.

As características gerais das redes sociais são a promoção da comunicação entre pessoas; a colaboração direta e indireta entre as partes que a compõem; a promoção da educação, na medida em que se estabelece uma cultura contemporânea de relacionamento entre todas as partes; e fundamentalmente, permite o entretenimento, pois permite o acesso aos bens materiais e imateriais que são selecionados por quem faz parte da rede e por serem atrativos ocupam uma parte significativa do tempo e atenção do usuário.

Raquel Recuero (2009, p.102) ainda levanta, com base em Boyd & Ellison (2007), as seguintes características para uma rede social de relacionamento: a possibilidade de construção de uma persona (avatar) por meio de um perfil ou página pessoal; a interação por comentários; e a possibilidade de exposição pública da rede social dos interatores.

Com base nessas definições, as redes sociais podem ser consideradas toda a estrutura tecnológica que permite às pessoas, instituições ou grupos interagirem entre si, e a comunidade virtual uma categorização genérica para definir o conjunto de atores sociais que compõem a rede social e também um recorte específico de atores sociais agrupados por afinidade.

No contexto dos Circuitos de Aprendizagem, a rede social é a forma e a linguagem que possibilita a interação entre todos os participantes. A comunidade são todas as escolas que compõem o Programa Mais Educação e a comunidade virtual são todos os professores e estudantes que fazem parte dos Circuitos e que também são parte do Programa Mais Educação.

Os Circuitos de Aprendizagem assimilaram em sua estrutura, todas as ferramentas mais comuns de compartilhamento de informações, associada às redes sociais de relacionamento mais conhecidas em diversas especialidades. Os usuários podiam carregar os arquivos e gerenciá-los diretamente, tais como se faz no Youtube com vídeos e no Fotolog com imagens, compartilhar músicas como no Myspace, criar e gerenciar publicações de blogs como no Wordpress e finalmente georreferenciar posições - em latitude e longitude - com ferramentas de compartilhamento dos dados de localização, tal como o Google Earth, entre outros.

A interação se dava pelo uso de ferramentas de mídias digitais acionadas por meio da criação de um

perfil. Cada participante tinha um perfil que lhe permitia entrar em contato direto com qualquer outro usuário pelo envio de mensagem interna. Também era possível publicar no blog, no mural, postar vídeos e fotos, além de poder comentar qualquer publicação. Os participantes podiam postar o que estavam pensando, fazendo, promovendo, aprendendo: tudo em tempo real e online.

Com tudo isso, a intensa interação entre os participantes dos Circuitos gerou um processo dinâmico de auto-regulação por muitas vezes, sujeitos a processos de ordem, caos, agregação, desagregação e ruptura, conforme identificado por Nicolis & Prigogine (1989).

Interação Social: Competição e Colaboração

Uma das características na interação social humana é ser colaborativo e/ou competitivo, não necessariamente nessa ordem e nem de forma maniqueísta.

A cooperação e a competição são processos relacionados, sendo um fenômeno social que surge da interação entre os seres humanos e em algum nível noutros seres da natureza, como ilustrado por Steven Johnson (2010) na batalha da multidão de espermatozoides para chegar no óvulo entre organismos de fontes finitas de energia na escala do ecossistema. Ogburn e Nimkoff (1975) definem a cooperação como o comportamento de seres humanos quando trabalham juntos, tendo em vista um objetivo comum e definem oposição (competição) quando humanos lutam um contra o outro. “A cooperação e oposição constituem os dois processos básicos da vida em grupo” (p.236). Essas características são relacionadas pois os indivíduos - em sua diversidade - agrupados ou em comunidades, podem em conflito, cooperar entre si para competir com mais eficiência contra outro adversário, podem competir cooperando com adversários que tem algum interesse comum, entre outras possibilidades. “A competição pode, por exemplo, gerar cooperação entre os atores de uma determinada rede, no sentido de tentar suplantar os atores de outra”. Os autores ainda salientam a importância da competição como condição de cooperação. Os indivíduos e grupos podem “competir para melhor cooperar” (p.242).

Desse modo, é pela característica da cooperação, quando o ser humano age organizadamente, que a sociedade é estruturada, seja pelos interesses individuais ou coletivos.

Nas redes sociais de relacionamento são mantidas essas características humanas, porém a cultura contemporânea fomenta a troca e a conseqüente apropriação criativa da informação, pois potencializa a ideia do compartilhamento, distribuição e cooperação sendo fruto de uma crescente troca social sob formatos diversos – de fóruns, chats, weblogs, fotoblogs etc. O trabalho cooperativo

é facilitado pelas novas tecnologias.

“Ligar ao outro, ou re-ligar parece ser o mote da cultura contemporânea criando novas formas de sociabilidade que têm nas tecnologias digitais um vetor de agregação social. A própria web é dentro desta perspectiva uma tecnologia social cuja maioria dos protocolos e linguagens permitem participações de grupos e indivíduos os mais diversos” Priscila Arantes (2012, p.180) Modus operandi universal – Rede, arte e sociedade: utopia ou distopia?

Nos Circuitos de Aprendizagem eram evidentes e incentivadas as características humanas para a interação na qual a competição e a cooperação pudessem ser formas diretas de expressão da participação. A gamificação/ludificação foi implementada com propostas de atividades em formato de jogos (Desafios e Gincanas online) que ofertavam prêmios como o reconhecimento com certificados e viagens de formação aos participantes.

O jogo sempre esteve presente na vida do ser humano, talvez desde o início de seu processo de hominização, talvez antes ainda de confeccionar os primeiros utensílios e desenvolver a própria linguagem escrita, ela mesma podendo ter surgido porque alguém resolveu brincar com sons, significados e símbolos [MOITA, 2007, p. 16]. Frank Nely Peres Alves (2009, p.17) Gamearte

A competição nos jogos propostos, incentivavam a participação, ao mesmo tempo, selecionava os participantes que receberiam as premiações e pautava a participação qualitativa dos demais. Concomitantemente, o fenômeno da cooperação acontecia, pois para que os participantes alcançassem o melhor resultado, precisariam colaborar entre si na escola, com seus educadores e também deveriam colaborar por meio do compartilhamento de informações e experiências na rede social constituída. Assim, os Circuitos ofereciam tanto a oportunidade para os participantes competirem quanto colaborarem.

Inteligências: capacidades e habilidades dos seres humanos

Assim sendo, para que se possa entender se houve aprendizagem ou foi potencializada a capacidade de aprendizagem entre os participantes da rede social há um outro elemento inerente ao ser humano que precisa ser avaliado.

Os seres humanos são dotados de inteligência e portanto são capazes cognitivamente de aprender e ensinar, seja pela interação direta, seja por métodos de ensino/aprendizagem. De acordo com Howard Gardner (1999, p.47), a inteligência é um potencial biopsicológico para processar informações que podem ser ativados em um cenário cultural para solucionar problemas ou criar produtos que sejam valorizados culturalmente.

Por esse ponto de vista, a inteligência é múltipla e inerente ao ser humano. Ela se manifesta em qualquer contexto e sob qualquer condição. É algo nato, porém na medida em que os indivíduos nesse estado natural alcançam o relacionamento entre outros indivíduos de sua espécie e seu meio, o

contexto social e cultural acaba por pautar a troca entre os indivíduos que conseqüentemente geram níveis de saber. Não necessariamente o saber é consciente. Ele pode estar adormecido ou oculto ou preterido e diante das condições sociais e culturais propícias se manifesta. Portanto, todo indivíduo humano é potência de saber. Todo indivíduo humano tem muitas inteligências.

A hierarquia das formas preponderantes de saber e inteligência são definidas pela cultura de uma determinada sociedade humana, no entanto há inteligência compatível com todas as culturas e indivíduos capazes cognitivamente de aprender por meio de várias inteligências.

A manifestação de uma forma de inteligência estranha ou rara em uma cultura local pode ser repelida a priori, mas a assimilação cultural da diferença ou o seu extermínio, tende a ser a solução para os conflitos culturais de uma sociedade. É portanto, inevitável as trocas sociais entre os seres humanos, sejam harmoniosas ou conflituosas, mas são sempre dinâmicas e complexas.

Os estudantes e educadores participantes dos Circuitos de Aprendizagem tinham ferramentas para expressão e compartilhamento de seus saberes, produções e sistematização de experiências próprias e coletivas, sendo considerados inexoravelmente inteligentes na sua diversidade. Todos os participantes tinham acesso as mesmas ferramentas e a interação social era o principal meio para promoção das trocas entre as pessoas. Com isso, há uma relação direta entre a valorização dos saberes dos participantes com o reconhecimento da inteligência de cada um, de tal modo que o resultado desse processo de relacionamento pode ser considerado aprendizagem.

Os Circuitos de Aprendizagem acabaram formando um tipo de ciberespaço que permitia a relação entre participantes diversos que puderam transitar seus saberes em uma comunidade ampla e desterritorializada, mantendo suas idiossincrasias e pautando as conversas por conteúdos e padrões de atividades. As pessoas interagiam e geravam projetos que os permitia refletir sobre a sua realidade que poderia ser interferida por eles em suas ações.

Percebe-se que a busca era para que os participantes pudessem expressar suas virtudes potencializadas pelos recursos disponibilizados na rede social de relacionamento e aprendizagem, não ignorando as contradições humanas, sociais, econômicas e culturais, mas sim buscando facilitar a exposição delas em um processo de ação educativa.

Metadados: processamento de dados da interação nos Circuitos de Aprendizagem

Todos os registros da interação entre os participantes, cada clique, cada postagem, cada arquivo compartilhado, comentários realizados, fotos e vídeos publicados, foram armazenados e processados em um conjunto de servidores dedicados online que disponibilizavam esse banco de dados para análise das equipes do MEC e da UFRGS. Os metadados permitiam a geração de conhecimento sobre como os participantes interagiam entre si e a resposta aos conteúdos disponibilizados sobre as temáticas afins, além de guardarem informações valiosas sobre quem eram as pessoas, onde estavam, o que pensavam, temas de interesse, temperamentos evidenciados, o que sabiam e o que queriam saber. Essas informações eram consolidadas em padrões de atividades, condutas e comportamento dos participantes dos Circuitos e subsidiavam as equipe de coordenação na gestão da rede social, desde a parte da aprendizagem como a sugestão de atividades que contemplassem as necessidades dos participantes até a segurança contra invasões, identificação de perfis falsos e de comportamentos fora dos objetivos dos Circuitos. Como havia a participação de milhares de pessoas em idade infantojuvenil essa ferramenta poderia antecipar intenções dos participantes e prevenir perigos presentes na Internet e que não poderiam acontecer nos Circuitos de Aprendizagem.

Os bancos de dados são elementos distintivos da linguagem das novas mídias (Manovich, 2001). São meios que auxiliam a expansão das capacidades cognitivas, as representações visuais são encontradas em diferentes períodos da cultura (Leão, 2003 - p.94). De acordo com Evandro Franzen (2014 – p.9) que analisou o banco de dados oriundos dos Circuitos de Aprendizagem, a mineração de dados e textos foi a técnica que permitiu que esse grande volume de dados tivessem a possibilidade de análise, mesmo com conteúdos dinâmicos. “A mineração de dados e textos está associada à descoberta de conhecimento a partir da extração de padrões a partir de documentos de textos com dados não estruturados. A área de processamento de linguagem natural³² forneceu importantes ferramentas para auxiliar no processo de mineração de textos. Dentre as técnicas, destacaram-se a tokenização, que propõe a quebra do texto em unidades denominadas tokens e a PoS tagging que permitiu rotular palavras conforme a sua classe. Para obter conhecimento em bases textuais, ainda foram utilizadas abordagens baseadas em classificação ou em agrupamento”. O pesquisador concluiu, com base nas informações organizadas por essas técnicas, que o projeto permitiu a troca de experiências e realização de ações entre escolas e educadores de todo o país,

³² Processamento de linguagem natural (PLN) é uma subárea da inteligência artificial e da linguística que estuda os problemas da geração e compreensão automática de línguas humanas naturais. Sistemas de geração de linguagem natural convertem informação de bancos de dados de computadores em linguagem normalmente compreensível ao ser humano, e sistemas de compreensão de linguagem natural convertem ocorrências de linguagem humana em representações mais formais, mais facilmente manipuláveis por programas de computador. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Processamento_de_linguagem_natural (acesso em novembro de 2016)

extrapolando os limites geográficos, uma vez que pessoas das mais variadas regiões estavam inseridas no ambiente e apresentavam relações de amizade, troca de mensagens, visualização de publicações, além da participação simultânea em grupos de discussão e também que alcançou a meta de incluir participantes de acordo com as atividades que estes executavam no Programa Mais Educação, bem como a disponibilização de um ambiente que permitisse a comunicação irrestrita entre pessoas com diferentes perfis, como professores, diretores, estudantes e outros interessados. O grande problema identificado foi que a interação mais adensada se concentrava principalmente entre os professores e que os estudantes respondiam mais pelo incentivo das atividades de gamificação/ludificação do que espontaneamente, com isso sugeriu que seria necessária uma ampliação de estímulos humanos para maior atuação dos estudantes e também implementação de algoritmos³³ que encaminhassem notícias, projetos, publicações, compartilhamentos etc, que motivasse maior participação.

Nessa versão dos Circuitos de Aprendizagem não foi realizada ações automatizadas para promover motivação entre os participantes.

Recentemente o Facebook divulgou um estudo no qual o pesquisador Adam Kramer (2014) e equipe analisaram o quanto os conteúdos compartilhados no *feed* de notícias da rede social de relacionamento influenciava as emoções dos usuários. Durante uma semana foram manipuladas as postagens de 689.003 usuários ativos do Facebook. Por meio do uso de um algoritmo, os cientistas priorizaram para alguns usuários os conteúdos com palavras com conotações positivas, enquanto para outros fizeram o mesmo com as mensagens de teor negativo. Os resultados do estudo mostrou que o tipo de comentário exerceu um efeito contagioso sobre os usuários, já que as mensagens positivas mostraram um aumento correspondente de mensagens positivas e as mensagens negativas estimularam a publicações com o mesmo viés. De acordo com os pesquisadores, isto demonstrou que as redes sociais atuam como “elementos de contágio” de emoções “em massa”.

Tendo como base a experiência dos Circuitos de Aprendizagem e da pesquisa de manipulação emocional do usuários promovida pelo Facebook, podemos perceber que os metadados oriundos da interação social no ciberespaço podem ser utilizados de diversas formas e distintos objetivos. Essas informações devem ser cada vez mais valiosas comercialmente, haja vista o faturamento declarado

³³ Algoritmo é uma sequência finita de instruções bem definidas e não ambíguas, cada uma das quais devendo ser executadas mecânica ou eletronicamente em um intervalo de tempo finito e com uma quantidade de esforço finita. Um algoritmo não representa, necessariamente, um programa de computador[3], e sim os passos necessários para realizar uma tarefa. Sua implementação pode ser feita por um computador, por outro tipo de autômato ou mesmo por um ser humano. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Algoritmo> (acesso em novembro de 2016)

do Facebook somente entre julho e setembro de 2016, foram mais de R\$ 22 bilhões³⁴ segundo a própria empresa e os metadados também serão valiosos para ampliar a capacidade de aprendizagem mútua e expressão das inteligências de participantes que utilizarem as novas tecnologias digitais de interação voltadas para a educação online e a distância. Seguindo essa linha de raciocínio, as redes sociais poderão ser diversificadas e tematizadas chegando a tal ponto que poderão alcançar a intensificação das trocas e interações chegando a um outro nível de inteligência e conseqüentemente aprendizagem.

Inteligência coletiva: singularidades em rede

Com base nas reflexões apresentadas podemos entender que os processos colaborativos propiciados pelas redes sociais facilitam a captura dos padrões que podem estabelecer a inteligência coletiva. Nesse ciberespaço é potencializada a criação coletiva e a expressão das funções cognitivas, das relações humanas e dos registros do cotidiano, sendo que as invenções humanas - historicamente - buscam a facilitação da comunicação entre interatores e o compartilhamento de conhecimento oriundo da interação social via interfaces. O computador é capaz de registrar, armazenar e processar metadados da interação entre seres humanos providos de inteligências organizadas sócio-culturalmente em um repertório de capacidades e habilidades.

Para Pierre Levy (1993, p.3) a inteligência coletiva não seria fruto da fusão de inteligências individuais em um tipo de comunidade, mas ao contrário, seria o resultado do valor e relevância das singularidades humanas. Por meio das novas tecnologias que permitem a comunicação em grande escala, as relações sociais são recriadas devido as amplas possibilidades de troca do saber, da escrita e da valorização das culturas locais. O autor entende que teremos que estudar o espaço das funções cognitivas, não físicas, das relações humanas e do cotidiano, como por exemplo, a coleta de informação, o armazenamento de memória, a avaliação, previsão, concepção e decisão para potencializar a criação coletiva permitida pelas novas tecnologias e principalmente a Internet e as redes sociais. Assim poderá existir um ambiente com uma ecologia cognitiva na qual o indivíduo será convertido em um “sujeito cognitivo coletivo” que poderá contribuir integralmente com seus saberes e experiências, e além disso também mobilizar, com sua rede particular, as contribuições dos indivíduos vinculadas a sua história pessoal de relacionamento.

Para tanto é necessário aprofundar a definição sobre a ecologia cognitiva, principalmente sobre os elementos que se referem ao estudo das dimensões técnicas e coletivas da cognição. Os dispositivos técnicos são parte integrante da desconstrução do indivíduo e a formação da coletividade. No

³⁴ Fonte: <http://tecnologia.ig.com.br/2016-11-10/faturamento-facebook.html> (acesso em novembro de 2016)

contexto tecnológico o que Lévy propõe é a construção de um meio em que não haja mais sujeito ou substância pensante, nem “material”, nem “espiritual”. O pensamento deve ser uma rede na qual neurônios, módulos cognitivos, humanos, instituições de ensino, línguas, sistema de escrita e computadores se interconectem, transformem e se auto-representem. Portanto, a inteligência coletiva estará distribuída por toda parte, coordenada em tempo real e que resultará em uma mobilização efetiva das competências humanas, sendo um processo de crescimento, de diferenciação e de retomada recíproca das singularidades.

Assim sendo, podemos entender que tanto a expressão da inteligência individual quanto da inteligência coletiva continua sendo o resultado da interação entre as pessoas por meio de uma interface tecnológica, seja a linguagem, seja a máquina.

Segundo Nonaka e Takeuchi (1995) o conhecimento tácito individual é convertido e ampliado, por meio da espiral do conhecimento: socialização, externalização, combinação e internalização. Nas redes sociais esse processo acontece por ser um acoplamento de muitos seres pensantes que podem processar bilhões e bilhões de possibilidades, como uma simbiose, via máquina, em uma metodologia ultradinâmica de união de mentes, pensamento e comportamentos. Com isso, problemas reais poderão ser resolvidos por uma multidão de pessoas, em um mesmo ambiente virtual, pois poderão abrir e compartilhar seus conhecimentos e dúvidas. Como apoteose toda essa relação de interatores gera como resultado um inteligência muito superior a original individual, como a síntese de todas as partes.

A inteligência coletiva gera inovação, sendo o próprio novo a diferença, por meio do potencial de criação e cocriação, em ação colaborativa/cooperativa e/ou competitiva/conflituosa, entre os seres humanos interatores. Conforme as definições de Cleomar Rocha (2012 p.53) a criação é fazer surgir algo, seja material ou mental, não somente restrita a execução de um trabalho, mas também na sua idealização. No que se refere ao processo de cocriação, é uma ação conjunta resultante da interação, manipulação ou instrução na qual o cocriador é um dos autores, construindo com o autor as regras de execução ou criação. Portanto, a inteligência coletiva pode ser uma usina de boas ideias com autores e co-autores entrelaçados e interligados em uma grande rede de interação humana.

Steven Johnson (2010) afirma que uma boa ideia é como uma rede, um enxame ou uma constelação na qual milhares de neurônios se acendem, uns em sincronia com os outros, pela primeira vez em nosso cérebro e surge uma nova ideia em nossa consciência. “Uma nova ideia é uma rede de células explorando o possível adjacente de que conexões que elas podem estabelecer em nossa mente, quer

a ideia em questão seja uma nova maneira de resolver um complexo problema de física, quer seja a linha que encerre um romance, ou uma característica para um software”.

A capacidade das máquinas atuais de armazenar e processar a informação da interação entre todos os seres humanos interatores nas redes sociais possibilitou o encontro de padrões no relacionamento social e essas tendências puderam ser mapeadas e gerados indicadores complexos sobre o coletivo atuante. Esse acervo de interação (boas ideias) de indivíduos diversos e singulares (estudantes e professores) formou a representação da inteligência coletiva resultante dos Circuitos de Aprendizagem que foram sistematizadas em projetos idealizados e implementados nas comunidades como contribuições para solução e/ou exposição de um problema no qual essa comunidade se mobilizou para interferir.

Os Circuitos de Aprendizagem, com sua potencialidade de juntar pessoas - em sua complexidade - com seus saberes, contradições e histórico, permitiu a gestão da informação e do conhecimento, conseguindo promover um enxame de ações espontâneas e coordenadas na vida real, mobilizada em uma representação virtual das relações.

2) A educação integral e as novas mídias digitais: alargando as fronteiras antigas e desvendando as novas

“É preciso toda uma aldeia para educar uma criança” Provérbio Africano

Na busca por compreender o Programa Mais Educação e a complexidade para a implementação da educação integral no Brasil, é perceptível o quanto a constituição de uma grande rede social como os Circuitos de Aprendizagem poderia contribuir com alguns desafios das escolas, como superar obstáculos historicamente construídos como a ampliação dos diálogos reflexivos entre a escola e a comunidade para alcançar uma gestão mais participativa e democrática. Conforme aponta a professora Jaqueline Moll (2007, p.139), as escolas já são uma rede social. “A instituição escolar tece uma rede de espaços sociais (institucionais e não institucionais) que constrói comportamentos, juízos de valor, saberes e formas de ser estar no mundo”. Assim sendo, o Programa Mais Educação já era uma comunidade composta por milhares de escolas que ampliavam sua jornada de tempo, sua atuação no território e na oferta de uma variedade de atividades complementares as que já aconteciam cotidianamente. Educadores, estudantes, gestores e comunidades estavam organizados para promoverem a educação em tempo integral e integrada. Integral porque o tempo de permanência dos estudantes na escola era maior e integrada porque a escola passou a disponibilizar para o processo educativo outras linguagens, principalmente artísticas, esportivas, científicas e lúdicas organizadas em macrocampos, e integrada também no sentido de estar mais aberta para a

participação da comunidade na gestão e tomada de decisões relacionadas a vida escolar. Nesse contexto, o Programa Mais Educação já mantinha uma rotina de atuação descentralizada e enraizada nas escolas e nas comunidades mais frágeis, induzindo um processo de ação educativa participativa e em rede. E assim sendo, como esse espaço social complexo poderia ser representado em um ambiente virtual que contemplasse essas necessidades e características?

Para abordar essa questão é preciso buscar referências sobre a concepção do espaço e do território, bem como das potencialidades e limitações que as novas ferramentas de mídia digital poderiam oferecer para as escolas.

“Curto Circuito”: os efeitos e defeitos com a visibilidade das escolas públicas pela redes social

A proposta da UFRGS e MEC foi constituir uma plataforma virtual tecnológica de relacionamento e aprendizagem – em um formato de rede social online – que colocasse em contato direto os atores das escolas (gestores, professores, monitores e estudantes) que compusessem o Programa Mais Educação de todo o Brasil, de tal forma que pudessem alimentar com dados e informações confiáveis sobre onde estão, quem são, o que fazem, como fazem e enfim, que fosse um instrumento de compartilhamento de atividades, conteúdos, experiências, conhecimentos e ações para ser um espaço de reconhecimento mútuo entre as escolas, de tal modo que pudessem conhecer o que os seus pares estavam produzindo e que seus participantes pudessem trocar entre si informações sobre o que estavam produzindo e experienciando na escola e na comunidade. Com os Circuitos de Aprendizagem tendo sido criado esse grande público, mais de 28 mil pessoas de mais de 15 mil escolas, que antes estava fragmentado em suas escolas poderia interagir diretamente com o uso dessas novas possibilidades tecnológicas.

Conforme Virgínia Souto e Rogério Camara (2012), a aliança entre acesso a computadores, Internet e adoção de novas ferramentas de mídia digital em formato de rede social possibilita uma ampla conexão entre atores diversos. O advento das novas mídias digitais pode permitir uma maior integração entre os participantes de uma comunidade e o potencial compartilhamento de seus saberes. Assim, as novas mídias permitem muito mais do que o encontro das várias áreas em um único meio, elas permitem uma grande integração e sobreposição de conhecimento criando novas formas de interação entre os usuários e os objetos. Alberto Semeler (2012, p.25) destacou que na “filosofia das máquinas” de Gilbert Simondon, a superação do individual é uma necessidade evolutiva da humanidade e que as técnicas não modificam a ordem natural, portanto elas não são instrumentos de combate nem meios de resistência, elas são um apenas um prolongamento. Assim na técnica está intrínseco a representação da humanidade que já guarda em si, a priori, as

características de seus indivíduos e coletivos.

Os Circuitos de Aprendizagem representavam um prolongamento do que a comunidade escolar era no seu dia-a-dia, com todas as suas características, fossem virtudes e/ou falhas e contradições. Portanto, os Circuitos permitiram uma ampla visibilidade do que acontecia cotidianamente na escola, inclusive porque os estudantes tinham as mesmas ferramentas de interação social de mídias digitais na rede social que os demais participantes, sem hierarquia do ponto de vista de expressão e assim, em paridade aos educadores adultos. A possibilidade de transparência potencializou a capacidade de fiscalização e acompanhamento dos estudantes, professores e comunidade sobre o Programa Mais Educação. Por exemplo, se uma escola tivesse recebido computadores e os estudantes não soubessem disso, nos Circuitos eram compartilhadas listas de escolas de todo o Brasil que tinham recebido equipamentos para inclusão digital. Se a direção da escola omitisse alguma informação referente ao Programa Mais Educação, na rede social haviam professores de todo o Brasil que podiam dialogar entre si e, em tempo real, trocar informações, dirimir dúvidas e encaminhar sugestões. Se a escola estivesse apta a participar de algum programa vinculado ao MEC que permitisse acesso a recursos, a comunidade ficava sabendo e cobrava a participação. Inclusive, nas atividades promovidas com metodologias de gamificação/ludificação, os participantes eram orientados a seguirem um roteiro básico para saberem qual o status da escola, principalmente no que se referia a infraestrutura, recebimento de recursos financeiros e prestação de contas. Logo, os Circuitos de Aprendizagem viraram uma vitrine, tanto para acompanhar iniciativas avançadas promovidas nas escolas, como para permitir a comparação entre o alcance qualitativo das iniciativas promovidas. Essas informações, inclusive permitiram aos técnicos do MEC um melhor acompanhamento do impacto dos recursos destinados para a escola via PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola)³⁵. O FNDE (Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação) era o órgão que fazia o acompanhamento da utilização dos recursos do Programa Mais Educação e para isso, baseava-se principalmente em dados de formulários e auto-declaração dos gestores das escolas composta por um sistema que permitia colocar até duas fotos de atividades. Por meio dos Circuitos era possível ver centenas de fotos, cruzar dados para saber quantos estudantes estavam sendo

³⁵ Criado em 1995, o Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE) tem por finalidade prestar assistência financeira, em caráter suplementar, às escolas públicas da educação básica das redes estaduais, municipais e do Distrito Federal e às escolas privadas de educação especial mantidas por entidades sem fins lucrativos, registradas no Conselho Nacional de Assistência Social (CNAS) como beneficentes de assistência social, ou outras similares de atendimento direto e gratuito ao público. O programa engloba várias ações e objetiva a melhora da infraestrutura física e pedagógica das escolas e o reforço da autogestão escolar nos planos financeiro, administrativo e didático, contribuindo para elevar os índices de desempenho da educação básica. Os recursos são transferidos independentemente da celebração de convênio ou instrumento congênere, de acordo com o número de alunos extraído do Censo Escolar do ano anterior ao do repasse. Fonte: <http://www.fn.de.gov.br/programas/dinheiro-direto-escola/dinheiro-direto-escola-apresentacao> (acesso em Fevereiro de 2016)

atendidos, ver vídeos e produções dos estudantes e principalmente, poder acompanhar o impacto das políticas públicas e fazer ajustes de maneira pró-ativa para aprimorá-las.

Quando tratamos de compartilhamento de informação, é a adotada o conceito delineado por Gregory Bateson (1972, p. 381), no qual a “informação é qualquer diferença que em um acontecimento posterior faz a diferença”.

Todas as informações e conteúdos produzidos e compartilhados pelos participantes compuseram um grande banco de dados de ações das escolas que eram selecionadas e divulgadas pelo Portal Aberto (canal aberto dos Circuitos de Aprendizagem) em forma de notícias positivas sobre as iniciativas das escolas participantes do Programa Mais Educação. Essa visibilidade positiva ajudava a escola a conseguir mais apoiadores na sua comunidade, ampliando o interesse e participação. E principalmente entre os estudantes e professores, aumentava a auto-estima e o sentimento de pertencimento nas comunidades que faziam parte, pois os Circuitos geravam uma repercussão associada a iniciativas - reconhecidamente - exitosas e virtuosas que destoavam dos noticiários dos veículos abertos de comunicação, principalmente de televisão, que fortaleciam o senso comum no qual, a maioria das vezes, relacionava as escolas públicas e suas comunidades a um território de hostilidade, criminalidade, pobreza e vulnerabilidade.

Território, território educativo e ciberespaço: ampliação dos espaços

Anteriormente a existência do Programa Mais Educação, as escolas realizavam suas atividades educativas apenas em seu edifício. Com a implementação do PME o espaço da escola foi ampliado para a comunidade. O governo federal disponibilizou suporte financeiro e material para que as escolas ampliassem a noção de território, pois incentivava a abertura da escola para que as atividades pudessem acontecer fora das dependências físicas da escola. Assim, outros espaços do território local passaram a ser freqüentados e utilizados pelos estudantes e educadores em suas atividades que era integrantes dos macrocampos do Programa Mais Educação. Locais como o centro comunitário, o pátio da igreja, as praças, o salão de festas de algum morador, um ponto de cultura³⁶ etc, passou a ser de uso cotidiano para processos de aprendizagem. Esse tipo de acordo para uso dos espaços na comunidade eram chamados de arranjos locais. Por esse acordo havia uma

³⁶ Pontos de Cultura são projetos financiados e apoiados institucionalmente pelo Ministério da Cultura do Brasil (MinC) e implementados por entidades governamentais ou não governamentais. Visam à realização de ações de impacto sociocultural nas comunidades. O Ponto de Cultura é a ação prioritária e o elemento de articulação entre as demais atividades do Programa Cultura Viva do MinC. Em abril de 2010, havia 2,5 mil Pontos de Cultura instalados em 1.122 cidades brasileiras, atuando em redes sociais, estéticas e políticas. Um aspecto comum a todos é a diversidade cultural e a gestão compartilhada entre poder público e comunidade.

complementação de infraestrutura para realização das atividades e ao mesmo tempo, a escola acabava por reconhecer a comunidade e seus atores sociais, como protagonistas no processo de ação educativa.

De acordo com entrevista³⁷ concedida pela arquiteta Bia Goulart, o território educativo deve ser considerado o conhecimento misturado, aquele que se traduz entre a comunidade e a escola.

A necessidade de ampliação da infraestrutura se devia ao fato de que o PME, por meio da educação integral, ampliava o tempo de permanência dos estudantes na escola, com a promoção de outras atividades complementares. Porém, se o estudante tivesse aulas pela manhã, teria que almoçar e permanecer na escola para as atividades complementares à tarde e conseqüentemente quem estudasse à tarde teria que vir para a escola no período da manhã. Com isso, devido a ampliação do tempo de permanência dos estudantes na escola, tornou-se necessária a ampliação também da quantidade e qualidade de infraestrutura disponibilizada como salas, pátio, banheiro, materiais etc, que na maioria das vezes eram insuficientes e insatisfatórias. Os recursos do PDDE eram destinados para bancar as atividades do PME e também contemplavam algumas reformas, mas não seriam suficientes se a escola tivesse que construir mais infraestrutura. A solução encontrada e que se ajustou bem ao conceito de território educativo, foi fazer parcerias com espaços da comunidade que já existiam e que estavam em regulares condições para uso, precisando apenas de algumas reformas e ajustes para a realização das atividades. Com isso, os estudantes passaram a circular no entorno da escola com uma ampliação real das suas fronteiras.

“Essa reconquista (dos espaços públicos pela criança, a partir da escola) requer o rompimento da escola/prisão/fortaleza e sua transformação na escola/prça/parque”. Anísio Teixeira (1936, p.101)

Os novos espaços passaram a ser usados para as atividades do Programa Mais Educação. As praças públicas, igrejas, centros comunitários etc, não eram espaços neutros, pois tinham sua própria identidade e apresentavam inúmeras competências e importância simbólica. O lugar em si é um elemento de interferência, que afeta, pois os territórios têm história, personagens, agentes e conseqüentemente suas características e idiossincrasias não seriam anuladas com a ocupação das atividades escolares. Os locais continuariam carregados da sua própria identidade cultural. Assim, na medida em que as escolas adotaram os espaços comunitários, a circulação e utilização pelos estudantes e professores no contexto do Programa Mais Educação, legitimou esses locais e seus agentes, tendo como conseqüência uma abertura efetiva e afetiva das escolas para uma potencial amálgama cultural. Para Milton Santos (1978), o espaço é seletivo e reproduz as relações sociais,

³⁷ Entrevista concedida para Ana Luiza Basílio e Jéssica Moreira, Jornalistas do Centro de Referências em Educação Integral e publicado em Territórios educativos: experiências em diálogo com o Bairro-Escola / Helena Singer (org.). São Paulo : Moderna, 2015. (Coleção territórios educativos ; v. 1)

inclusive as suas transformações.

(...) O espaço por suas características e por seu funcionamento, pelo que ele oferece a alguns e recusa a outros, pela seleção de localização feita entre as atividades e entre os homens, é o resultado de uma práxis coletiva que reproduz as relações sociais, (...) o espaço evolui pelo movimento da sociedade total. (SANTOS, 1978, p. 171).

Nesse sentido, o Programa Mais Educação para além de abrir a escola para sua comunidade e inclusive deslocar-se para a comunidade (como se ela já não fizesse parte e pertencesse a ela), avançou rumo a uma perspectiva de “escola sem muros”. Ao realizarem as suas atividades educativas em vários outros lugares, reconheceu outros atores sociais explorando as oportunidades educativas do território onde a escola estava inserida e integrando os saberes escolares e comunitários. O termo “escolas sem muros” é uma referência ao artigo do professor português José Pacheco³⁸ tratando da experiência da Escola da Ponte³⁹ em Portugal. Com isso, os muros derrubados não eram apenas dos limites da “propriedade”, mas também daqueles simbólicos que impediam a livre circulação dos agentes comunitários na escola, agora com um outro status social: detentores de conhecimento e saberes.

Os monitores do PME poderiam ser estudantes universitários, mas também moradores locais que dominavam conhecimentos específicos. Assim, as atividades principais do Programa Mais Educação eram exercidas, na maioria das vezes, por moradores locais. As aulas de capoeira, hip hop, graffiti, música etc, em sua maioria, eram conduzidas por integrantes da comunidade. Com isso, por meio do PME a comunidade pode se reencontrar – nos mesmos lugares que já viviam e construíam seu cotidiano – pautados pelas atividades da educação integral.

Segundo Vanessa Gabassa (2012), na medida em que a escola passa a ser vista como instituição central da sociedade, que se dá por meio de uma convivência respeitosa entre todas as pessoas envolvidas – estudantes, equipe escolar, comunidade e entorno –, na busca de uma educação

³⁸ José Francisco de Almeida Pacheco (10 de maio de 1951) é um educador, pedagogo e pedagogista, nascido na cidade do Porto em Portugal e grande dinamizador da gestão democrática na Educação. Especialista em Leitura e Escrita, é mestre em Ciências da Educação pela Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto. Coordenou desde 1976, a Escola da Ponte, da qual é idealizador, instituição que se notabilizou pelo projeto educativo baseado na autonomia dos estudantes, até à data da sua aposentadoria. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/José_Pacheco (Acesso em Fevereiro de 2016)

³⁹ A Escola Básica da Ponte ou Escola da Ponte - Escola Básica Integrada de Aves/São Tomé de Negrelos, popularmente referida apenas como Escola da Ponte, é uma instituição pública de ensino, localizada no distrito do Porto, em Portugal, que proporciona aprendizagens a alunos do 1.º e 2.º Ciclo, dos 5 aos 13 anos, entre o 1º e o 9º ano, cujo método de ensino se baseia nas chamadas Escolas democráticas. Faz parte integrante do chamado Movimento da Escola Moderna (MEM) alicerçado nas ideias pedagógicas do francês Célestin Freinet, e em 2002 era considerado, pelo presidente do referido movimento em Portugal, o único exemplo acabado dos seus princípios que são "uma escola democrática, para todos, em que se dá protagonismo ao aluno". Assim como segue igualmente muito do pensamento apresentado pelo brasileiro Paulo Freire. Está assente em valores como a solidariedade, autonomia e responsabilidade. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Escola_da_Ponte (Acesso em Fevereiro de 2016)

democrática que garanta a máxima aprendizagem de todos os estudantes, constitui-se uma comunidade de aprendizagem. No entanto, o professor José Pacheco opina que as comunidades de aprendizagem não são projetos de escolas, mas justamente a superação do modelo educacional baseado em aulas, séries e disciplinas, dessa forma as comunidades de aprendizagem são “práxis comunitárias baseadas em um modelo educacional gerador de desenvolvimento sustentável. É a expansão da prática educacional de uma instituição escolar para além de seus muros, envolvendo ativamente a comunidade na consolidação de uma sociedade participativa.” Enfim, segundo Pacheco (2014, p.11) não deve haver restrição de tempo e nem de espaço para haver aprendizagem:

“O espaço de aprender é todo o espaço, tanto o universo físico como o virtual, é a vizinhança fraterna. E quando se aprende? Nas quatro horas diárias de uma escola-hotel? Duzentos dias por ano? Que sentido faz uma “idade de corte”, se não existe uma idade para começar a aprender? A todo momento aprendemos, desde que a aprendizagem seja significativa, integradora, diversificada, ativa, socializadora. O tempo de aprender é o tempo de viver, as 24 horas de cada dia, nos 365 dias (ou 366) de cada ano”.

A conectividade dos Circuitos de Aprendizagem: ciberespaço e ampliação do tempo

Marília Torales (2012, p.126) invoca as figuras mitológicas de Chronos⁴⁰ e Kairós⁴¹ para representar a busca pela compreensão do sentido e das implicações da ampliação das jornadas escolares no contexto brasileiro. “O controle do tempo converteu-se em um dos grandes reguladores da existência humana e na contemporaneidade essa condição toma contornos cada vez mais nítidos, em especial no que se refere à organização do trabalho e ao convívio social”. O debate sobre a ampliação do tempo dos estudantes na escola guarda reflexões sobre a qualidade dessa presença, afinal a escola vai oferecer “mais do mesmo”? Se for somar o tempo dedicado a presença na escola, os estudantes, somente vão dormir em casa e conseqüentemente, os outros espaços de trocas e construção do indivíduo estarão bem mais resumidos. Com isso, o entendimento sobre a dedicação do tempo, nos conduz a pensar no papel social da escola e o que se quer desse espaço.

Com a implementação dos Circuitos de Aprendizagem, a complexidade sobre o que fazer com o tempo, ainda ganha mais um tempero, pois no ciberespaço, os conceitos de território, tempo e espaço são colocados em xeque mais uma vez. Não é mais exclusivamente no território da escola e da comunidade que ocorre a interação social. O território virtual (Domingues, 2002) passa a ser

⁴⁰ Chronos (em grego: Χρόνος, transl.: Chrónos, "tempo"; em latim: Chronus) também chamado de Aeon (em grego: Αἰών, "eternidade"; em latim: Aeon), na mitologia grega, era a personificação do tempo eterno e imortal, e governava sobre o destino dos deuses imortais. Chronos foi uma divindade criada pela seita órfica, sendo essencialmente uma cópia do titã Cronos, que, no culto popular dos antigos gregos, era o deus do tempo por excelência. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Chronos> (acesso em Novembro de 2016)

⁴¹ Kairós (em grego: καιρός, "o momento oportuno", "certo" ou "supremo"), na mitologia grega, é o deus do tempo oportuno. Kairós é referido a partir do século V a.C., quando Íon de Quios lhe dedicou um hino, no qual o celebra como o filho mais jovem de Zeus. Em Sicione, se encontrava uma estátua de Kairós, esculpida por Lisipo. Kairós também teve um altar em Olímpia. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Kairós> (acesso em novembro de 2016)

também espaço para acessar informações, haver relacionamento e participar de atividades do Programa Mais Educação. O espaço passa a não ser mais um local em si, físico com as pessoas ali presentes, mas uma outra representação somente permitida digitalmente e virtualmente. Esse novo espaço, integrado pela Internet, permitiu que as pessoas pudessem estar “presentes”, não mais com seus corpos, mas utilizando uma interface de computador para se conectar e transitar, vestindo uma roupagem digital representada por seu avatar⁴².

Assim, os Circuitos de Aprendizagem permitiram mais uma vez a ampliação da noção de território para os participantes do Programa Mais Educação, agora não mais limitado ao estado da presença física e tampouco limitada a relacionar-se somente com aquelas pessoas conhecidas do território. De acordo com as colocações de Luis Costa (2015, p.03) ao analisar Pierre Lévy (1999, p.34): “o computador evoluiu em sua capacidade de armazenamento de informações, que é cada vez maior, o que possibilita a todos um acesso cada vez maior. Isto significa que o computador agora representa um ponto de um novo espaço: o ciberespaço. Essas informações contidas em computadores de todo mundo e presentes no ciberespaço, possibilitam aos usuários um acesso a novos mundos, novas culturas, sem a locomoção física”. Dessa forma os Circuitos de Aprendizagem alçaram o Programa Mais Educação para um outro nível de representação.

A criação do Circuito de Aprendizagem expandiu o espaço educador para um status de comunidade virtual de aprendizagem e estabeleceu canais de acesso à informação e conhecimento dos estudantes, professores e monitores por meio da utilização das ferramentas de mídias digitais que possibilitou uma interação social – amplificada, desterritorializada e desierarquizada – entre todos os participantes do Programa Mais Educação. Essa “presença virtual” coletiva promovida pelo computador permitiu, segundo Caio Vassão (2011, p.33), a representação da “cidade não-local”. As redes sociais acabaram se transformando em uma cidade virtual com todos os personagens que a compõem podendo estar presentes com uma representação virtual. Portanto, a atuação e interação dos estudantes e educadores passou a ser não só no espaço local como também no ciberespaço.

Dada a capacidade pervasiva da Internet⁴³, o espaço educativo - o território educativo virtual

⁴² Essa palavra Avatar se tornou popular entre os meios de comunicação e informática devido às figuras que são criadas à imagem e semelhança do usuário, permitindo sua "personalização" no interior das máquinas e telas de computador. Tal criação assemelha-se a um avatar por ser uma transcendência da imagem da pessoa, que ganha um corpo virtual, desde os anos 80, quando o nome foi usado pela primeira vez em um jogo de computador. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar> (Acesso em Fevereiro de 2016)

⁴³ Computação ubíqua (em inglês: Ubiquitous Computing ou ubicomp) ou computação pervasiva é um termo usado para descrever a onipresença da informática no cotidiano das pessoas. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Computação_ub%C3%ADqua (acesso em Fevereiro de 2016)

(Carlos Rodrigues, 2011) - passou a poder ser acessado no telecentro⁴⁴, pelo smartphone, pelo computador em casa, na lan house, na escola, no shopping, nas ruas e em todos os locais onde a Internet, móvel ou estruturada fisicamente, estivesse presente e fundamentalmente, em qualquer tempo.

Com tudo isso, podemos entender que a educação integral implementada pelo Programa Mais Educação, buscou ampliar o tempo dos estudantes na escola, ou pelo menos pautado por ela, porém com a criação dos Circuitos de Aprendizagem, em qualquer tempo e de qualquer espaço, mediado pelo computador, os Circuitos permitiram a atuação e interação dos participantes no ambiente virtual, em uma outra representação de território, muito mais permeável a circulação de informação e conhecimento, principalmente produzidos e compartilhados por seus próprios integrantes.

Nas fronteiras do desconhecido: menos muros e mais pontes⁴⁵

“Não precisamos de nenhuma educação. Não precisamos de controle mental. Chega de humor negro na sala de aula. Professores, deixem as crianças em paz. Ei! Professores! Deixem essas crianças em paz! No fim das contas, eu era apenas outro tijolo no muro. Todos são somente tijolos na parede” Tradução *Another Brick In The Wall* – Pink Floyd

Diante da dilatação do espaço para o ciberespaço e da flexibilidade do uso tempo permitida pelas novas tecnologias, como os estudantes e professores, no contexto dos Circuitos de Aprendizagem lidaram com essas novas possibilidades? O que parece mais evidente é que a tecnologia quando apresentada como uma novidade ganha um falso dilema no qual valorizar o novo condiciona a desvalorização do velho. Como se fosse uma necessidade compulsiva de autoavaliação, o que justificaria o porquê dos veículos de comunicação divulgarem informação nova todos os dias. Niklas Luhmann (2005, p.45). Mas enfim, o que é a novidade nos Circuito de Aprendizagem? A potencialidade de colocar tantas pessoas em contato direto não é uma novidade. As redes sociais não eram novidade para os participantes dos Circuitos de Aprendizagem, com exceção dos mais novos pré-adolescentes, os mais velhos e principalmente os professores e monitores já tinham tido relação ou ouvido falar do Orkut e alguns, inclusive tinham perfil no Facebook. A possibilidade de uso de rede social para facilitar processos educativos poderia ser uma novidade, porém ao longo do tempo, percebe-se que as escolas e seus profissionais, cada vez mais utilizavam as redes sociais

⁴⁴ O telecentro é um Ponto de Inclusão Digital – PID promovido pelo Ministério das Comunicações, sem fins lucrativos, de acesso público e gratuito, com computadores conectados à internet, disponíveis para diversos usos. O objetivo do telecentro é promover o desenvolvimento social e econômico das comunidades atendidas, reduzindo a exclusão social e criando oportunidades de inclusão digital aos cidadãos. Fonte: <http://www.mc.gov.br/telecentros> (acesso em Fevereiro de 2016)

⁴⁵ A expressão se refere ao artigo publicado pelo coletivo VEM PRA RODA em 13 de Abril de 2016, ao abordar a representação da polarização entre manifestantes pró e contra o impeachment da ex-Presidenta Dilma Rousseff. Fonte: <http://vempraroda.com.br/menos-muros-mais-pontes/> (acesso em Novembro de 2016)

para se comunicar com os estudantes e inclusive dar comunicados sobre as aulas. De acordo com Maria Canabarro e Lourenço Basso (2013 p.03) é considerável o número de professores que construíram um perfil em redes sociais na internet atualmente, seja por modismo ou com objetivo de encontrar um novo canal de comunicação. “O fato é que eles desejam inserirem-se no Facebook para socializar suas ideias e gostos, publicar suas experiências e opiniões para seus grupos de amigos, familiares, colegas de trabalho, enfim, para quem tenha interesses e objetivos em comum”. E para além da socialização, os professores também estão buscando e aprendendo a usar esse recurso a seu favor e também a favor da sua aprendizagem. Nos Circuitos de Aprendizagem não era diferente. Os educadores estavam cada vez mais familiarizados com as ferramentas de mídias digitais e suas possibilidades de interação. O fato dos participantes do Programa Mais Educação serem compostas por pessoas oriundas de escolas em áreas desfavorecidas economicamente poderia ser uma novidade, mas está mais evidente que a inclusão digital tem uma curva de crescimento que alcança todas as classes sociais e faixas geracionais. De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio (Pnad) 2011, do IBGE⁴⁶, nos domicílios com renda mensal per capita abaixo de um quarto do salário mínimo, a inclusão cresceu de 3,8% para 21,4%. Nas regiões Norte e Nordeste, as famílias com renda per capita inferior a um quarto do salário mínimo tiveram um expressivo crescimento da inclusão digital entre 2005 e 2011. Nessa faixa de renda, um em cada cinco lares já tem acesso à rede. Entre os estudantes mais pobres da rede pública de educação nessas regiões, o aumento foi de 156%. Portanto, isso também não é uma novidade que se possa atribuir aos Circuitos de Aprendizagem. O fato dos estudantes e professores terem acesso as mesmas ferramentas de interação também não são uma novidade, haja vista que noutras redes sociais já citadas as pessoas podem atuar sob as mesmas condições e com os mesmos recursos, logo os Circuitos de Aprendizagem, apesar de considerarem todas as pessoas como produtores e consumidores de informação e conhecimento, não se diferenciam a ponto de ser uma novidade.

A novidade identificada é que os Circuitos de Aprendizagem foram realizados por interesse público e não privado. Considerando que os Circuitos foram financiados com recursos públicos, com participantes exclusivamente de escolas públicas e do Programa Mais Educação, tendo a gestão de uma Universidade Federal e do Ministério da Educação. Esse fato pode ser apontado como a grande diferença com relação a outras redes sociais e que impacta em vários outros fatores como: 1) a gestão dos metadados gerados da interação social entre os participantes eram sigilosos, tal qual o Facebook, porém restritos a usos educacionais e para melhora da aprendizagem. Não podendo ser

⁴⁶ O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) é uma fundação pública da administração federal brasileira criada em 1934 e instalada em 1936 com o nome de Instituto Nacional de Estatística[6]; seu fundador e grande incentivador foi o estatístico Mário Augusto Teixeira de Freitas. O nome atual data de 1938. A sede do IBGE está localizada na cidade do Rio de Janeiro. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Instituto_Brasileiro_de_Geografia_e_Estat%C3%ADstica (acesso em Novembro 2016)

manipulados para venda e atuação comercial; 2) promovia a segurança efetiva de interação dos estudantes infantojuvenis e educadores participantes, pois se houvessem crimes, esses seriam apurados e os dados dos responsáveis seriam entregues a polícia federal, diferentemente do Facebook que não fornece dados dos usuários, mesmo quando sob processo judicial alegando que os dados estão "sob responsabilidade dos operadores da empresa nos Estados Unidos e na Irlanda, sendo necessário procedimento de cooperação internacional para cumprimento da decisão⁴⁷"; 3) Não havia atuação automatizada - com base nos metadados - para produzir reação emocional intencional nos participantes, seja para empatia ou antipatia a alguma idéia ou conteúdo ou usuário. Diferentemente do Facebook que atua na venda de publicidade direcionada com base nos metadados dos usuários e na aplicação de algoritmos para manipular emocionalmente os participantes, conforme já apresentado anteriormente. Portanto, os Circuitos de Aprendizagem sendo públicos, mas garantindo a privacidade e segurança dos participantes, pode fornecer importante contribuição para a compreensão de como funcionam as interações sociais em redes sociais.

Na medida em que os estudantes e professores puderam se relacionar diretamente, mediados pela tecnologia e pelas temáticas de Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias, Direitos Humanos e Educação Ambiental, sem a restrição do espaço (ciberespaço) e do tempo (pervasividade), puderam experimentar coletivamente a liberdade, pois, somente toma-se consciência da liberdade em nosso relacionamento com os outros e não somente no relacionamento com nós mesmos. Hannah Arendt (1954, p.194). Nos Circuitos de Aprendizagem puderam se expressar livremente e sem manipulação com o uso das mídias digitais, de tal modo que puderam aprender mutuamente com confiança. Como colocado por Paulo Freire (1970 e p.68): “Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”.

Essa afirmação de que os participantes puderam interagir livremente e aprenderem uns com os outros sem manipulação, não ignora os interesses políticos do Estado, nem de governos e nem considera que os gestores, técnicos, diretores, professores, monitores e estudantes, eram pessoas neutras. Todos puderam expor seu ponto de vista pelo uso de seu perfil avatar. Por meio das ferramentas de mídias digitais puderam compartilhar suas ideias, suas experiências, seus projetos, suas atividades, suas fontes, seus vídeos, suas fotos etc, e tendo acesso a base de dados e ao

⁴⁷ Se refere a processo do Ministério Público do Amazonas que solicitou dados de usuários do Facebook e que bloqueou R\$38 milhões de reais na Justiça Federal. Fonte: <http://epoca.globo.com/vida/experiencias-digitais/noticia/2016/07/facebook-nao-fornece-dados-justica-e-pode-ser-bloqueado-com-whatsapp-e-instagram.html> (acesso em Novembro de 2016)

conjunto de publicações realizadas nos Circuitos de Aprendizagem não há registros de manipulação de nenhum tipo e tampouco rastros de atuação indevida nas publicações.

Conclusivamente, os Circuitos de Aprendizagem facilitaram que o Programa Mais Educação cumprisse a missão de demolição dos muros (efetivos e simbólicos) das escolas e a surpresa foi que, sem muros, as pessoas (coletivos e comunidade) não saquearam e nem pilharam a escola, mas a tomaram para si. Ocuparam as escolas, afinal já eram delas, mas estavam limitadas em se apropriarem do que já era seu. Com menos muros, as pessoas puderam ser pontes, serem links que os permitiu acessar e serem acessados em uma conexão (virtual e real) para curtirem e compartilharem suas histórias e projetos fantásticos que estavam trancados em algum “almoxarifado mofado e embolorado” com as chaves esquecidas no bolso de algum “gestor fantasma, morto e enterrado”. Assim essas novas e velhas fronteiras foram ultrapassadas e os muros que ainda existiam e que ainda tinham tijolos, puderam ser utilizados para serem palavras geradoras de “orações” não subordinadas aos santos de pau oco.

“Cada pessoa é uma escola, casa pessoa é uma história, cada pessoa é uma estrada em construção” Projeto Somos Som (Fragmento da canção “Convida a Viver” composta pelos estudantes delegados da IV Conferencia Nacional Infantojuvenil pelo Meio Ambiente em 2013) https://www.youtube.com/watch?v=4xl_1yOGVLI

TERCEIRA SEÇÃO

OS PROJETOS NOS CIRCUITOS DE APRENDIZAGEM

A elaboração, implementação e comunicação dos projetos realizados pelos estudantes e educadores nos Circuitos de Aprendizagem, foi a etapa de culminância das vivências de conteúdo e atividades propostas por Desafios e Gincanas online, pois objetivou em ação de interferência na comunidade (mundo real) o que foi articulado, mobilizado e planejado na rede social virtual (ciberespaço), por meio dos recursos técnicos e de mídias digitais compartilhados.

Ao todo foram 165 projetos realizados tendo cumprido todos passos propostos nos Circuitos e desse conjunto, 19 projetos foram selecionados para participarem de um encontro presencial de melhores práticas com os seus representantes – o estudante e o professor e/ou monitor – para reconhecimento mútuo, formação, trocas de experiências e a produção de um documentário audiovisual – em formato de DVD multimídia – com a sistematização de todos os projetos para poderem ser distribuídos para subsidiar outras escolas públicas de todo o Brasil.

Os registros dos 19 projetos guardam temas transversais que mesclam as temáticas propostas nos Circuitos de Aprendizagem de Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias, Direitos Humanos e Educação Ambiental. Essa seção foi dedicada a investigar se as capacidades de mobilização social e intervenção sociocultural dos estudantes e professores foi impactada com a troca de informações, experiências, produções e o compartilhamento de ferramentas online por meio do acesso a rede social. O projeto escolhido nessa dissertação para ser analisado individualmente foi Boiká y Ixó, pois como foi idealizado e realizado por uma comunidade indígena que sintetiza todas as características de exclusão social inerente a boa parte das escolas participantes do Programa Mais Educação, abarca a possibilidade de refletir sob uma perspectiva teórica e histórica, buscando interpretar os contextos de sua implementação e o quanto a interação social permitida pelo acesso aos Circuitos de Aprendizagem e suas ferramentas de mídias digitais e atividades de gamificação/ludificação os empoderou em uma ação educativa e cidadã de ação na comunidade. Para isso, foi apresentado o estudante, educadores e seu projeto como performance, no sentido de uma ideia elaborada e preparada por indivíduos para ser realizada presencialmente - no aqui e agora - com uma audiência (a comunidade) sem necessariamente estar vinculada a uma linguagem artística específica. Renato Cohen (2002).

Projetos de melhores práticas dos Circuitos de Aprendizagem

Os 19 projetos de melhoras práticas foram pensados, planejados, realizados e comunicados pelos estudantes e educadores utilizando os recursos de mídias digitais dos Circuitos de Aprendizagem e seguiram as orientações dos Desafios e Gincanas online alcançando pontuação satisfatória em todas as etapas. Os projetos selecionados foram diversificados nas temáticas, sendo 8 no Circuito de Arte e Cultura, 6 em Comunicação e Uso de Mídias, 3 em Direitos Humanos, 1 em Cultura Digital e 1 em Educação Ambiental, porém a maioria das linguagens adotadas foi no campo da cultura (dança, circo e composição) e comunicação (jornal e audiovisual), mesmo para tratar dos diferentes temas.



Figura 27 – Capa do DVD Melhores Práticas dos Circuitos de Aprendizagem



ARTE E CULTURA	COMUNICAÇÃO E USO DE MÍDIAS
<p>CABANA CONSCIENTE E.B.M. Tiradentes</p> <p>Aluno: Cleiton Luciano Professora: Rebeca Amorim</p> <p>Cidade: Blumenau/SC Contato: becanabod@yahoo.com.br</p>	<p>A ÁGUA NOSSA DE CADA DIA E.M. Prof. José Aparecido da Conceição</p> <p>Aluno: Jeanderson Santos Professora: Leticia Moreno</p> <p>Cidade: Linhares/ES Contato: may18bob@gmail.com</p>
<p>COMEMORAÇÃO DIA DO CIRCO E.M. Monsenhor Celso</p> <p>Aluno: Felipi Barbosa Professor: Adilson Jr.</p> <p>Cidade: Pedreiras/SP Contato: adilsonjr@hotmail.com</p>	<p>CONCURSO DE COMPOSIÇÕES E.E. Prof. Alvaro Cotomacci</p> <p>Aluno: Maria Nunes da Silva Professora: Tatiane Pattaro</p> <p>Cidade: Campinas/SP Contato: pattaro.pattarotati@gmail.com</p>
<p>CONSTRUINDO E APRENDENDO COM O JOGO DE XADREZ E.M. Jardim das Palmeiras</p> <p>Aluno: Idailton Jesus Professor: Cleiton Santana</p> <p>Cidade: Campo Novo do Parecis/MT Contato: cleitonxadrez@gmail.com</p>	<p>CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL E.M. Engº Jorge Oliva</p> <p>Aluno: Vinicius Pereira Professora: Marina Andrade</p> <p>Cidade: Campinas/SP Contato: andrademarina@hotmail.com</p>
<p>DANÇA NA ESCOLA E.E. Orôncio Murgel Dulra</p> <p>Aluna: Maria Santana Professora: Maria Formiga</p> <p>Cidade: Belo Horizonte/MG Contato: neudaformiga@gmail.com</p>	<p>EDUCAÇÃO GERA RESPEITO CIEP Ilda Siveira Rodrigues</p> <p>Aluna: Emillyn Alves Professora: Lucimere dos Santos</p> <p>Cidade: Nilópolis/RJ Contato: lucimeremachado@gmail.com</p>
<p>JORNAL MURAL DO MALU E.M. Mª de Lourdes Freitas de Andrade</p> <p>Aluna: Gabriela Bertollo Professora: Débora Bertollo</p> <p>Cidade: Charqueadas/RS Contato: deborabertollo2008@hotmail.com</p>	<p>ESCOLA SUA, ESCOLA MINHA, ESCOLA NOSSA CIEP Ilda Siveira Rodrigues</p> <p>Aluna: Giovanna Reis Professora: Cynthia Aniszewski</p> <p>Cidade: Nova Iguaçu/RJ Contato: cynthiaacastro@ig.com.br</p>
<p>PROJETO DANÇA NA ESCOLA E.E. Tempo Integral Professor Alfredo Nasser</p> <p>Aluno: Luis Fernando Santos Professor: Fernando Lima</p> <p>Cidade: Anicuns/GO Contato: fplimah@gmail.com</p>	<p>MOMENTO RECREIO EMIEF Sao José</p> <p>Aluna: Aline Soares Professora: Aline Wünsch</p> <p>Cidade: Três Passos/RS Contato: alineufsm pedagogia@gmail.com</p>
<p>UM DIA NO CIRCO E.M. Wolfgang Sauer</p> <p>Aluna: Maria Laurentino Professora: Maria Rocha</p> <p>Cidade: Santana do Araguaia/PA Contato: regina-melo@live.com</p>	<p>DIREITOS HUMANOS</p>
<p>VAMOS AGIR JUNTOS E.M. Prof.ª Emilia Leal de Mello</p> <p>Aluna: Luana Barbosa Professora: Maria Silveira</p> <p>Cidade: Passos/MG Contato: emilialeal@passos.gov.br</p>	<p>BOIKÁ Y IXÓ E.E.I. Jula Paré</p> <p>Aluno: Joelson Cayabi Professora: Eliane Manzilar</p> <p>Cidade: Barra do Bugres/MT Contato: elibmonzilar@gmail.com</p>
<p>CULTURA DIGITAL</p>	<p>ECA NA ESCOLA EM João Rabelo do Rosário</p> <p>Aluno: Ana Cláudia Sales Professora: Jamille Ferreira</p> <p>Cidade: Poço Verde/SE Contato: ger_ly_ane@hotmail.com</p>
<p>JORNAL MAIS DO CID C.I.D. Alberto dos Reis</p> <p>Aluno: Raul Rohr Rosa Professora: Cícera Batista</p> <p>Cidade: Linhares/ES Contato: may18bob@gmail.com</p>	<p>PROTAGONIZANDO DIÁLOGOS EE Médico Dr. Fernando</p> <p>Aluno: Douglas Meira Professora: Caren Domingues</p> <p>Cidade: João Pessoa/PB Contato: caren25@msn.com</p>
<p>EDUCAÇÃO AMBIENTAL</p>	<p>CIRCUITOS MAISEDUCAÇÃO</p> <p>Av. Bento Gonçalves, 9500 Campus do Vale Bloco IV, Bairro Agronomia Porto Alegre (RS) www.circuitosmaiseducacao.net contato@circuitosmaiseducacao.net</p>
<p>MINIFAZENDA ESCOLAR E.B.M. Tiradentes</p> <p>Aluno: Lucas Stein Professora: Tavana Bonselhor</p> <p>Cidade: Blumenau/SC Contato: tavanabio@yahoo.com.br</p>	

Figura 28 – Capa do DVD Melhores Práticas dos Circuitos de Aprendizagem com todos os projetos



Figura 29 – Chamada para Encontro de Melhores Práticas dos Circuitos de Aprendizagem



Figura 30 – Banner de divulgação participação Gilberto Gil no Encontro de Melhores Práticas



Figura 31 – Banner com o áudio de Gilberto Gil para que os estudantes participassem da gincana que selecionaria para o Encontro de Melhores Práticas

GINCANA CIRCUITO #3

Encontro de Melhores Práticas

Figura 32 – Banner de chamada da para gincana que selecionaria para o Encontro de Melhores Práticas



Figura 33 – Exemplo de certificado de participação no Encontro de Melhores Práticas

Boiká y Ixó (Arco⁴⁸ e Flecha⁴⁹)

“Se alguma tribo existiu que parecesse justificar a teoria antigamente apregoada de se classificarem as nações silvícolas em redutíveis e irredutíveis, devendo estas ser sistematicamente perseguidas e exterminadas, certamente seria a destes habitantes das matas da Poaia”. (Jornal do Comércio, In: Missão Rondon, 2003, p. 225).

Os Umutina eram um povo que habitava, desde os tempos mais remotos, a região entre as margens do Paraguai e rio dos Bugres, atual município de Barra do Bugres, a 150 km de Cuiabá. Os registros do século XIX, relatados pelo padre salesiano Nicolau Badariotti⁵⁰, escrevendo em 1898, diz que era intenção do governo de Mato Grosso organizar uma expedição de extermínio contra esses índios, dada a resistência que impunham à penetração de não índios em suas terras. Em outros registros antes da “pacificação”⁵¹ em 1911, principalmente dos contatos realizados pelo SPI (Serviço de Proteção ao Índio), pelo general Candido Mariano Rondon, os Umutina eram descritos e tidos pelos não índios como agressivos e violentos, que impediam, pela força, a invasão de seu território tribal. Suas armas eram principalmente o arco e as flechas. Em 1919 sofreram uma epidemia de sarampo, que matou grande parte da tribo e os sobreviventes, principalmente as crianças órfãs, foram adotadas pelas pessoas que trabalhavam no posto indígena. As principais descrições sobre os costumes e modos de vida dos Umutina foram feitas pelo pesquisador e etnólogo Harald Schultz⁵² que, na década de 1940, esteve por mais de 8 meses convivendo com os 23 índios aldeados sobreviventes. Estes deram origem aos sobrenomes utilizados atualmente por este povo⁵³: Amajunepá, Amaxipá, Waquixinepá, Uapodonepá, Boroponepá, Kupodonepá, Soripa, Ariabô, Torika, Atukuaré, Pará, Bakonepá e Manepá.

O projeto Boiká y Ixó (Arco e Flecha) foi idealizado por um descendente direto desses guerreiros sobreviventes: Joelson Breno Cayabi Amajunepá.

⁴⁸ Arma com que se atiram setas (5). Mini Aurélio – Século XXI p.57

⁴⁹ Haste de madeira ou metal, com ponta aguda, e que se arremessa por meio de arco ou besta; seta (1) Mini Aurélio – Século XXI p.324

⁵⁰ (Badariotti, Nicolau. Exploração no norte de Mato Grosso, região do Alto Paraguay e Planalto dos Parecis. São Paulo: Escola Typ. Salesiana, 1898)

⁵¹ Fonte: <http://www.funai.gov.br/index.php/servico-de-protecao-aos-indios-spi?start=2> (acesso em novembro de 2016)

⁵² (Porto Alegre, 22 de fevereiro de 1909 — 8 de janeiro de 1966) foi um tradutor, ictiólogo e etnógrafo brasileiro. Seguiu para São Paulo, onde trabalhou para o Museu Paulista, junto com os indianistas marechal Rondon e Curt Nimuendaju. Funcionário do Serviço de Proteção aos Índios, percorreu todo o Brasil indígena, onde também colecionou material indígena e também recolheu e descreveu espécies novas de peixes. Também auxiliou Herbert Baldus em suas pesquisas. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Harald_Schultz (acesso Novembro de 2016)

⁵³ Fonte: <https://pib.socioambiental.org/pt/povo/umutina/2023> (acesso novembro 2016)

Joelson, que na época tinha 14 anos de idade, era estudante do Programa Mais Educação na escola estadual Jula Pará localizada próxima de sua tribo. Por meio dos Circuitos de Aprendizagem com a temática de Direitos Humanos e com o apoio de seus professores e colegas, organizou um projeto que pretendia a retomada da força ancestral da tribo com a realização de oficinas para a confecção do Arco e da Flecha, a qual seria conduzida por um ancião que dominava as histórias, cânticos e as técnicas, tendo como público os jovens estudantes da escola, pais e demais integrantes da comunidade, na qual era composta em sua maioria por descendentes dos Umutina. O objetivo era fortalecer a cultura, a identidade e a história pela valorização dos conhecimentos tradicionais, principalmente entre os mais jovens.

De acordo com os documentos apresentados pela professora indígena Eliane B. Mozilar, as primeiras experiências de educação escolar entre os Umutina são da “época do Rondon”. A primeira escola da aldeia foi construída em 1943 pelo extinto SPI. Nessa época o objetivo era ensinar os indígenas a ler e a escrever em Português para integrar a sociedade. Esse modelo de educação escolar fez com que perdessem grande parte da língua original, pertencente ao tronco lingüístico Macro-Jê⁵⁴ da família Bororo. Assim, os Umutina foram proibidos de praticar a sua cultura, falar a sua língua, realizar as danças, produzir os artesanatos e seus rituais. Nesse mesmo contexto, o arco e flecha, que antes eram instrumento para pescar, caçar animais que serviam de alimentos e para guerrear na defesa dos seus territórios, foram sendo esquecidos. Por isso, voltar a utilizar o arco e flecha entre os mais jovens é a revitalização de uma prática ancestral para despertar o interesse em buscar conhecimentos para praticar e exercitar, principalmente com a colaboração dos mais vividos. É um projeto que fortalece e valoriza os conhecimentos tradicionais.

O Boiká e a Ixó também tem um novo significado adotado na aldeia: confraternização, reunião, interagir entre parentes e com outras pessoas e celebrar a vida. Assim o arco e a flecha é o símbolo de resistência dos antepassados Umutina.

O fato do projeto ser na temática de Direitos Humanos remete a uma justificativa defendida por Joelson, que se baseia na ideia de que os seres humanos se diferenciam dos outros bichos porque sabem criar e usar ferramentas. Na medida em que, tanto ele quanto seus irmãos de tribo, não sabiam mais fazer e nem usar esses equipamentos ancestrais, não eram mais humanos capazes. Sem a expressão desse saber tradicional, estavam afastados de sua humanidade. Logo, saber construir e

⁵⁴ O tronco macro-jê é um tronco lingüístico cuja constituição ainda permanece consideravelmente hipotética. Teoricamente, estende-se por regiões não litorâneas e mais centrais do Brasil, incluindo partes de todos os seus estados com a exceção do Rio de Janeiro no Sudeste e do Amazonas, Amapá, Roraima e Acre no Norte. Também inclui a província de Misiones na Argentina e pequenos segmentos do Paraguai e da Bolívia. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Macro-jê> (acesso em novembro de 2016)

usar um arco e flecha, é Direito Humano.

Direito a ser gente, direito a se defender e resistir a quem os oprime, direito de caçar para comer e ser auto-suficiente, bem como direito ao lazer e a brincadeira, direito ao esporte, direito a arte e a cultura, e direito a sua identidade. “Há muito tempo essa prática ficou adormecida, pois os nossos pais pouco praticavam, por isso é importante revitalizar para que os jovens e as crianças aprendam e passem a valorizar mais a cultura”, diz Eliane.

O estudante utilizou as atividades promovidas nos Circuitos de Aprendizagem e os apoios da escola em que estudava, para mobilizar a comunidade nessa retomada de “humanidade”. Como resultado sistematizou as técnicas esquecidas com apoio dos anciãos, compartilhou na rede social e montou oficinas para a comunidade. Com os registros produziu um audiovisual que pode ser acessado no DVD de Melhores Práticas dos Circuitos de Aprendizagem.

Para investigar as bases teóricas e interpretar os contextos de implementação do projeto Boiká y Ixó (Arco e Flecha), a abordagem foi dividida em três partes: a memória das coisas, relacionada ao ser humano e sua capacidade de se fazer representar em seus objetos, seja na arte e/ou na tecnologia; a memória das pessoas relacionada a característica humana de interação social pela celebração, rituais e jogos; e os Direitos Humanos relacionados ao direito indígena de existir e para isso resistir a opressão física, moral e cultural.

A memória das coisas: objetos intencionais

No decorrer da história humana, a relação entre humanidade e objeto são a base para o estudo de muitas das ciências humanas e sociais. É por meio do processo de evolução da intenção humana, expressa em ação de transformação da matéria e seu meio, com trabalho, que se materializa a subjetividade humana em objeto (Chardin, 1986). Ao transformar a natureza o homem está trabalhando. O "trabalho é a ação transformadora dirigida por finalidades conscientes, a partir da qual o homem responde aos desafios da natureza" (Aranha, 1991, p. 4).

O objeto tem o potencial de guardar intrinsecamente muitas funções e representações. Nessa encruzilhada há um ponto de encontro entre a arte e a tecnologia. Nesse nó, a função e a representação do objeto concretizam a dimensão prática - vinculada ao seu uso - e ao mesmo tempo, o objeto tem valores agregados simbólicos, que o fazem ter significado histórico e mágico. Assim, o ser humano é o animal capaz de pensar, sentir e intuir, de tal forma que tem a habilidade de atribuir aos objetos funções como ferramenta (tecnologia) e como símbolo (arte).

Mesmo a história humana sendo representada por formas de expressão e pela constituição de ferramentas, há um dilema da relação entre a tecnologia e arte. Tomando um ancestral humano dos primórdios como exemplo, ele tendo feito uma pintura nas cavernas. Tratava-se de um artista ou um engenheiro? Segundo Gilles Deleuze (2009), temos que nos posicionar entre o limite da ignorância e do saber.

De acordo com Santaella, desde os tempos mais remotos, a arte e a tecnologia sempre caminharam juntas, entretanto, após a Revolução Industrial e o surgimento da máquina fotográfica, deu-se início a crise da representação, que foi levada a efeito pela história da arte moderna “tem-se aí o fim da exclusividade do artesanato nas artes e o nascimento das artes tecnológicas” (SANTAELLA, 2004, p. 152).

Assim, a arte pode ser considerada tudo aquilo que é caracterizado por um significado único e diferente para cada obra. No início da civilização a arte tinha principalmente funções mágicas e rituais, posteriormente em função das diferentes culturas, tanto conceito como função se alteraram, adicionando uma série de componentes tais como: lúdicos, experimentais, pedagógicos, psicológicos e políticos. Já tecnologia é a prática de interação entre o ser humano e o objeto como extensão da própria vida, que promove a mudança do comportamento e as formas de organização humanas, como por exemplo as revoluções agrícolas, industrial e informacional.

No contexto do projeto Boiká y Ixó (Arco e Flecha) a dimensão artística está representada no trabalho realizado com intenção simbólica e mística, pois é um instrumento que representa a identidade de um povo que pode ser identificado pelo domínio da arte de fazer e atuar pelo uso exitoso dessa importante ferramenta. A dimensão tecnológica do projeto é definida pelo domínio da técnica de produção em escala e da guarda do conhecimento de utilização eficiente que pode ser ensinada por meio de uma cultura específica baseada em rituais. Essa destreza segundo Kaptelinin e Nardi (2006), tem como base a questão da interatividade e da relação entre homem-máquina-objeto. Assim a interação intencional do sujeito no mundo, é um processo no qual há transformações mútuas entre os polos sujeito-objeto. A partir dessas considerações pode-se concluir que a consciência emerge das experiências interativas que levamos a cabo no meio ambiente. Logo, o objeto (arco e flecha) passa a atuar como indutor de sentido no seu agente e esse retorna nessa relação interativa, gerando sentido tanto como ferramenta quanto como símbolo.

O arco e flecha, seja como arte, seja como tecnologia é uma arma letal que foi utilizada para defesa

e ataque, permitindo até quando foi possível, a manutenção da comunidade Umutina.

Avançando nessa reflexão, podemos identificar no uso da arma a ideia de Hobbes (1651), na qual aponta a tendência para a maldade do ser humano: o "homem é o lobo do homem". Essa afirmação tanto pode ser tomada do ponto de vista individual como coletivo. O homem sempre age para devorar (lobo) seus concorrentes e seus pares, nas relações grupais. O homem malévolo, beligerante procura um mecanismo de se preservar e criar condições básicas para a sobrevivência social.

Logo, a tecnologia é a arma. A arma é o arco e flecha. O ser humano a cria e a opera para sobreviver. Nessa atuação a arma ganha valor simbólico que contribui para a definição de uma identidade cultural de guerreiros. Os Umutina eram temidos por utilizarem suas armas de guerra para matar, sem pena, seus adversários e invasores. Assim, o homem consegue expressar sua maldade contra o outro e ao mesmo tempo o amor e heroísmo para com sua tribo.

Os indígenas no Brasil, em geral, utilizavam o arco e flecha que é um dos instrumentos mais antigos da humanidade. As primeiras utilizações do arco e flecha foram no Paleolítico por volta de 20.000 a.C. sendo um instrumento excelente para caça e luta a distância, já que é uma arma rápida, silenciosa e mortífera. Ao longo da história foram utilizados praticamente por todos os povos, tendo sido encontrados arcos antigos em todo mundo. Entre os Umutina também não foi diferente.

A memória das pessoas: interação social, cultura e identidade

Tudo que se saiba, ou que se tenha ouvido falar, foi sabido por meio de registros, sejam pelos contos e canções, antes do advento da escrita, seja pelos livros, rádio, televisão e contemporaneamente pela Internet. No entanto, em todos esses meios, a fonte é comum. Um ser humano viveu aquela experiência, ele ou alguém repercutiu e houve registro. Portanto, a memória das pessoas, independentemente da mídia adotada, em qualquer tempo é a origem, meio e fim da nossa humanidade. Cada novo ser humano que nasce, para ser humano, precisará se apropriar de parte de tudo que já foi e assim, ser representante do passado ancestral e ao mesmo tempo o indivíduo integralmente responsável por sua existência, identidade e história.

Para Paul Ricoeur (2007) o relato memorial está ligado a uma dimensão política de escolha da narrativa, pois na medida em que não é possível lembrar-se de tudo, seleciona-se o que é parte da memória. Assim, o entendimento sobre o que é a realidade, depende da interação social entre as pessoas e seus meios e espaço de comunicação, em uma disputa de sentido e noção da narrativa. Para Niklas Luhmann (2005, p.23) a realidade surge quando são dissolvidas as inconsistências

resultantes da participação da memória nas operações do sistema. Pierre Lévy (1996, p.95) afirma que os seres humanos jamais pensam sozinhos ou sem ferramentas, sendo que as instituições, línguas, os sistemas de signos, as técnicas de comunicação, de representação e de registro informam profundamente as atividades cognitivas, assim toda a sociedade pensa dentro de nós, assim o pensamento é histórico, datado e situado, não apenas em seu propósito, mas também em seus procedimentos e modos de ação.

Com isso, podemos entender que se os Umutina não tiverem interação entre si, acesso aos registros memoriais de seu povo, a narrativa que prevalecerá de sua realidade não representará a sua identidade. Nesse sentido, para que a cultura indígena possa resistir, a educação deve assumir uma função conservadora e ao mesmo tempo os indivíduos precisam atuar politicamente para manterem abertos os espaços de disputa e interlocução com o restante da sociedade não indígena.

Parece-me que o conservadorismo, no sentido de conservação, faz parte da essência da atividade educacional, cuja tarefa é sempre abrigar e proteger alguma coisa – a criança contra o mundo, o mundo contra a criança, o novo contra o velho, o velho contra o novo. Mas isso permanece válido apenas no âmbito da educação e não no âmbito da política, onde agimos em meio a adultos e com iguais. Tal atitude conservadora, em política – aceitando o mundo como ele é, procurando somente preservar o status quo -, não pode senão evitar a destruição, visto que o mundo, tanto no todo como em parte, é irrevogavelmente fadado a ruína pelo tempo, a menos que existam seres humanos determinados a intervir, a alterar, a criar aquilo que é novo. Hannah Arendt (ano, p.242)

Portanto, o projeto Boiká y Ixó (Arco e Flecha) pode ser destacada como uma ação de resistência cultural que guarda características da identidade dos Umutina, em uma ação educativa que promoveu a interação social intergeracional e reconstrução da memória tendo como consequência a interferência na interpretação da realidade com o domínio da narrativa. Para isso, conforme colocado pela professora Eliane, o novo sentido atribuído as palavras Boiká y Ixó alinham-se nesse propósito: confraternização, reunião, interagir entre parentes e com outras pessoas e celebrar a vida. O projeto facilita a interação social pela celebração, rituais e jogos. Para Huizinga (1938 p.33) todas as atividades humanas são resultado de um jogo ou de uma experiência a título de brincadeira. Para o autor, o jogo (ou brincadeira) é uma atividade voluntária, explicitamente ordenada em um determinado tempo e espaço, com regras consentidas e obrigatórias e dotado de um fim em si mesmo. O jogo, nesse sentido, é acompanhado de sentimentos de tensão e alegria e, ainda, da consciência de que o jogador pode ser diferente do que é na vida cotidiana. Assim, a narrativa associada a característica de jogo e esporte permite um trânsito da identidade dos Umutina camuflada, muito mais permeável que a associação a uma arma letal.

Os Direitos Humanos: existir e resistir

Os Direitos Humanos são um conjunto de direitos básicos estabelecidos após a II Guerra Mundial, promulgado pela ONU – Organização das Nações Unidas em 1948. No Artigo 27º. é afirmado que toda a pessoa tem o direito de tomar parte livremente na vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar no progresso científico e nos benefícios que deste resultam.

No sentido de acesso a cultura Umutina, o projeto Boiká y Ixó (Arco e Flecha), seja como arte, seja como tecnologia, estariam vinculados a esse direito. No entanto, o argumento do projeto busca associar a humanidade do seu povo a sua capacidade de produzir e utilizar suas ferramentas, que apesar de estar contemplado em uma noção de “progresso científico e nos benefícios que destes resultam”, há um viés aguerrido no qual, na identidade cultural do povo Umutina está associada a serem indígenas vigorosos e capazes de resistir as invasões de outros indígenas e não indígenas por muitos anos. A resistência era possível porque dominavam a arte e a técnica do uso do arco e flecha em combate.

Nesse sentido, o projeto guarda em si outros direitos, inclusive previstos na Constituição Brasileira de 1988 de forma indireta. Cláudia Araújo (2001) coloca que o direito de resistência, deve ser considerado como um direito fundamental do cidadão e entendido como um rol de direitos civis, políticos e sócio-econômicos, afinal o Estado deve proteger o cidadão, porém e se o Estado estiver tomado pela tirania ou legalizar ações que tiram o direito de existir dos indígenas, seja pela supressão do território dos indígenas, seja pela ação armada policial e ainda na permissividade de ação de milícias agressiva de invasores das terras. Logo, é compreensível que o Boiká y Ixó (Arco e Flecha) indica uma forma pacífica de resistência reconhecida constitucionalmente como um direito fundamental, porém que guarda em si a narrativa de que os Umutina tem capacidade e direito de resistir diante da tirania e da opressão.



Figura 34 – Professora Eliane Mozilar e Estudante Joelson Cayabi no Encontro de Melhores Práticas em Campinas (Imagem do DVD)



Figura 35 – Professora Eliane Mozilar e estudantes em dia de atividades com meninos construindo flechas promovida por meio dos Circuitos de Aprendizagem (arquivo do projeto)



Figura 36 – Estudantes registram com celular a atividade promovida na comunidade por meio dos Circuitos de Aprendizagem (arquivo do projeto)



Figura 37 – Estudantes que participaram das atividades promovidas pelo projeto (arquivo do projeto)



Figura 38 – Ancião demonstra uso do arco e flecha (arquivo do projeto)



Figura 39 – Menina faz mira com arco e flecha (arquivo do projeto)

DEMAIS PROJETOS

Circuito de Arte e Cultura

1) Dança na Escola

Estudante: Maria Santana

Educadora: Maria Formiga de Queiroz – Belo Horizonte – MG



Figura 40 – Apresentação de dança (arquivo do projeto)

2) Vamos Agir Juntos

Estudante: Luana Barbosa

Educadora: Maria Rita da Silveira – Passos – MG

(Imagem não encontrada)

3) Cabana Consciente

Estudante: Cleiton Luciano

Educadora: Rebeca Amorim – Blumenau – SC



Figura 41 – Trabalho manual de construção da cabana (arquivo do projeto)

4) Um dia no Circo

Estudante: Maria Laurentino

Educadora: Maria Reginalda de Melo Rocha – Santana do Araguaia – PA



Figura 42 – Pose após apresentação de performance de “palhaços” (arquivo do projeto)

5) Projeto Dança na Escola

Estudante: Luis Fernando Santos

Educador: Fernando Pereira Lima – Anicuns – GO



Figura 43 – Pose após ensaio do grupo de dança (arquivo do projeto)

6) Comemoração Dia do Circo

Estudante: Felipi Barbosa

Educador: Adilson Luis Eugênio Junior – Pederneiras – SP



Figura 44 – Performance de perna de pau (arquivo do projeto)

7) Construindo e aprendendo com o jogo de xadrez

Estudante: Idailton Jesus

Educador: Cleiton Marino Santana – Campo Novo do Parecis – MT



Figura 45 – Registro de atividade de jogo coletivo de xadrez (arquivo do projeto)

8) Jornal Mural do Malu

Estudante: Gabriela Bertollo

Educadora: Débora Regina Vieira Bertollo – Charqueadas – RS



Figura 46 – Registro de atividade de oficina de jornal realizada na escola (arquivo do projeto)

Circuito de Cultura Digital

9) Jornal Mais do CID

Estudante: Raul Rohr Rosa

Educadora: Cícera Isaany Chaves Batista – Linhares – ES



Figura 47 – Registro de atividade de palestra realizada na escola (arquivo do projeto)

Circuito de Comunicação e Uso de Mídias

10) Momento Recreio

Estudante: Aline Soares

Educadora: Aline Daiani Wünsch - Três Passos – RS



Figura 48 – Registro de oficina de rádio realizada na escola (arquivo do projeto)

11) Concurso de Composições

Estudante: Maria Nunes da Silva

Educadora: Tatiane Pattaro – Campinas – SP



Figura 49 – Registro de oficina de composição realizada na escola (arquivo do projeto)

12) Escola sua, escola minha, escola de todos nós

Estudante: Giovanna Reis

Educadora: Cynthia Assumpção Aniszewski - Nova Iguaçu – RJ



Figura 50 – Registro de planejamento das estudantes para realização do projeto (arquivo do projeto)

13) Educação gera respeito

Estudante: Emillyn Alves

Educadora: Lucimere Machado dos Santos – Nilópolis – RJ



Figura 51 – Registro de planejamento das estudantes para realização do projeto (arquivo do projeto)

14) Conscientização Ambiental

Estudante: Vinícius Pereira

Educadora: Marina Rodrigues Andrade - Itaú de Minas – MG



Figura 52 – Registro de atividade na comunidade realizado pelo projeto (arquivo do projeto)

15) A água nossa de cada dia

Estudante: Jeanderson Santos

Educadora: Letícia Moreno – Lupércio – SP



Figura 53 – Foto denúncia realizado pelo estudante e monitora (arquivo do projeto)

Circuito de Direitos Humanos

16) Projeto – Boiká y Ixó (Arco e Flecha)

Estudante: Joelson Cayabi

Educadora: Eliane B. Mozilar – Barra do Bugres – MT

Observação: Projeto analisado

17) Projeto ECA na escola – Conhecendo, entendendo, vivenciando

Estudante: Ana Cláudia Sales

Educadora: Jamille dos Santos Ferreira – Poço Verde – SE



Figura 54 – Registro de apresentação realizada pelos estudantes (arquivo do projeto)

18) Protagonizando Diálogos

Estudante: Douglas Meira

Educadora: Caren dos Santos Domingues – João Pessoa – PB



Figura 55 – Registro de atividade em sala de aula realizada pelos estudantes e professora (arquivo do projeto)

Circuito de Educação Ambiental

19) Minifazenda Escolar

Estudante: Lucas Stein

Educadora: Tauana Patrícia Bonsenhor – Blumenau – SC



Figura 56 – Atividade dos estudantes com bichos criados na escola (arquivo do projeto)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas reflexões e referências conceituais adotadas pudemos entender que o aprendizado acontece na interação social entre os seres humanos e na expressão de suas inteligências que ao longo do tempo sempre foi potencializada pelo uso da tecnologia.

Nos Circuitos de Aprendizagem o grande ponto agregador foi o relacionamento possível entre atores sociais com algo em comum, no caso, todos eram participantes do Programa Mais Educação tendo oficinas com atividades educacionais diversas na sua escola. Na medida em que estavam representados virtualmente, por meio de um perfil na rede social, poderiam conhecer outras pessoas que, assim como eles e elas, participavam de atividades semelhantes. Por exemplo, um estudante que fizesse atividade de teatro na escola poderia trocar ideias com outros jovens em qualquer parte do Brasil e que fizesse parte dos Circuitos. Professores poderiam trocar experiências de como lidar com questões específicas dos desafios educacionais na escola, e assim por diante. Esse potencial de reconhecimento mútuo foi um elemento poderoso para criação de uma identidade comum entre esses estudantes e professores. Por isso houve intensa troca de informações entre as partes, as quais ficaram registradas nos Circuitos de Aprendizagem, seja em formato de postagens e publicações, seja em armazenamento de metadados provenientes da interação. No decorrer desse processo de trocas de saberes, experiências e produções, essa comunidade acabou por formar um repertório de conhecimentos e visões de mundo. O mesmo aconteceu entre os técnicos que participaram dos Circuitos, pois puderam acompanhar o desempenho de seus estudantes, além de terem podido se relacionar e dialogar com outros profissionais que enfrentavam situações semelhantes as suas.

Esse conjunto de fatores relacionados como os processos colaborativos, a interface utilizada, os metadados processados, a interação permitida e a inteligência coletiva promovida, permitiu e facilitou a troca de informações e saberes desse grande agrupamento social, além de ter potencializado as possibilidades de reconhecimento mútuo para além das fronteiras territoriais. A aprendizagem foi o resultado da interação social entre os participantes dos Circuitos de Aprendizagem.

Nas linguagens contemporâneas de comunicação, principalmente com o advento da Internet e conseqüentemente das redes sociais de relacionamento, para que a interação por esses meios seja atrativa precisa ser participativa. Os Circuitos de Aprendizagem tiveram como base as trocas de informações, experiências resultantes do relacionamento no “mundo virtual” e fizeram por impactar e fazer acontecer no “mundo real”. Os estudantes e professores, por meio da interação direta e mediada pelas atividades e metodologia de gamificação/ludificação propostas, puderam elaborar

projetos e os fizeram existir nas suas comunidades “de verdade”. Os participantes dos Circuitos transformaram essa rede social de aprendizagem em uma ferramenta de participação cidadã rompendo o paradigma de superficialidade das redes sociais exercendo uma ação de interferência na realidade por meio de seus projetos.

As pessoas são os recursos mais importantes com suas características, histórias, emoções, ideias, virtudes e contradições, tanto na sociedade quanto nas redes sociais, seja pessoalmente ou virtualmente, esse é o grande recurso que produz a dinâmica de aprendizagem. Conclusivamente, como colocado por Maturana “tudo se resume as pessoas” e na nossa relação com as tecnologias e inteligência como dito por Gardner e McLuhan, ambos trazendo como o resultado da interação, seja pela ampliação das nossas capacidades associadas as máquinas, seja pela expressão das nossas capacidades e habilidades: alcançaremos se não satisfação, pelo menos a compreensão em uma “mobilização efetiva de nossas competências”. Pierre Lévy (1993).

“Penso que a questão que precisamos enfrentar nesse momento da história é sobre nossos desejos e sobre se queremos ou não sermos responsáveis por nossos desejos”. Maturana (Cognição, ciência e vida cotidiana – 2001 p.173).

Assim, o que pode ser a grande diferença nesse processo educacional dos participantes não é necessariamente a inserção do computador e a virtualidade nas relações, mas a possibilidade da relação direta entre os sujeitos ali “presentes” no ciberespaço. Os professores ao poderem conhecer a experiência de outros professores: se inspiram. Os estudantes que puderam interagir entre seus amigos que convivem na escola utilizando a rede social e também fazer novas amizades com participantes de outras localidades: ampliam a noção de território. Os gestores que puderam avaliar outras formas de organização da escola e articular melhores formas de se relacionar com o MEC e de como prestar contas do uso dos recursos ao FNDE: ficaram sensíveis e eficientes.

A implementação dos Circuitos de Aprendizagem também pode demonstrar algumas contradições do sistema educacional, pois na medida em que promoveu a transparência dos repasses de recursos para as escolas, facilitou com que os jovens e inclusive os professores e monitores pudessem dar encaminhamento para materiais e equipamentos que eram subutilizados e inclusive de desconhecimento de boa parte da comunidade escolar.

Conclusivamente, os Circuitos de Aprendizagem conseguiram cumprir um ciclo completo, desde um processo criativo e desburocratizado da experiência realizada para selecionar e eleger os jovens que participariam da Confint – Conferência Internacional Infantojuvenil Vamos Cuidar do Planeta; pelas etapas de aperfeiçoamento técnico das consultorias com os organismos internacionais; pelas

adaptações decorrentes das mudanças políticas internas; pela implementação real e em larga escala com suporte técnico, financeiro e apoio institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e finalmente a sua paralização total, não especificamente por uma avaliação positiva ou negativa, mas por mudanças estruturais, ainda em andamento no Brasil e também no Ministério da Educação, que congelaram os investimentos públicos por 20 anos⁵⁵. Diante de atrocidade ao nível extremo que a sociedade brasileira está colocada, na qual a educação tem um perda anual prevista de R\$25,5 bilhões por ano, fora todas as outras políticas públicas também essenciais como saúde que perderá R\$743 bilhões em investimento nos próximos 20 anos, segundo IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, a suspensão da realização dos Circuitos de Aprendizagem parece óbvia.

Mesmo com a sua paralisação, os Circuitos de Aprendizagem deixaram uma boa contribuição para qualquer outra iniciativa de políticas públicas que busque gerar interação por meio de redes sociais próprias, portanto há boas pistas que podem economizar várias etapas e principalmente dinheiro público. Pensando assim, não fica a sensação de desperdício de tempo e recursos investidos nos Circuitos de Aprendizagem, pois em qualquer tempo essas informações estarão disponíveis para um gestor motivado e comprometido.

A perspectiva de retomada pelo governo, parece ser mínima ou inexistente nesse contexto político atual, no entanto visualizo alternativas de re-implementação até que “os ventos mudem de direção”. A principal, pode ser a realização de uma versão aberta dos Circuitos de Aprendizagem promovida e financiada pela sociedade civil organizada e em campanhas de crowdfunding (financiamento coletivo). Já há experiências maduras de autogestão em andamento, busquemos inspiração.

Quem sabe dessa amálgama possamos reverter e recriar e cocriar algo muito melhor. É um convite.

⁵⁵ PEC (Proposta de Emenda Constitucional) 241 . - <https://noticias.uol.com.br/politica/ultimas-noticias/2016/10/25/estudo-diz-que-pec-do-teto-de-gastos-pode-tirar-r-255-bi-por-ano-da-educacao.htm>? (acessada em julho de 2018)

Referências

- AFONSO, A. J. Os lugares da educação. In: SIMSON, O. PARK, M, * SIEIRO, R. FERNANDES, R. S.; AFONSO, A. J. Educação Não-formal – cenários da criação. Campinas: Editora da Unicamp, 2001.
- ALVES, Rubem. A Escola com que Sempre Sonhei sem Imaginar que Pudessem Existir. Ed. Papirus.
- ARANHA, Maria L. A. Filosofia da Educação. São Paulo: Moderna. 1991.
- ARANTES, Priscila Rede, arte e sociedade: utopia ou distopia? 2012, p. 183 (citado introdução) colocado como ARANTES, 2012
- ARAÚJO, R. M. Cláudia. O direito fundamental de resistência na Constituição Federal de 1988 – Universidade Federal de Pernambuco – Associação de Ensino Unificado do Distrito Federal – Mestrado em Direito Público - Brasília – DF, abril de 2001.
- ARENDT, Hahhah (1954, p.194) Entre o passado e o futuro.
- ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- ARRUDA, C Lucybeth. Posto Fraternidade Indígena: Estratégias de Civilização e Táticas de Resistência 1913-1945 - Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História para obtenção do título de Mestre em História – Universidade Federal de Mato Grosso – Departamento de História – Instituto de Ciências Humanas e Sociais – Programa de Mestrado em História.
- BARABÁSI, A. L.; ALBERT, R. Emergence of Scaling in Random Networks. Science, vol. 286, (1999 p.56).
- BARONE, A. C. Dante. Inteligência Artificial – Diálogo entre mentes e máquinas – Editora Age – 2015.
- BATESON, Gregory (1972, p. 381) Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution and Epistemology. Londres, 1972, p. 381.
- BENJAMIN, Walter. Sur le language em général et sur le langage humain. IN CEUVRES I. Paris: Édition Gallimard, 2000
----- . A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO et al. Teoria da Cultura de massa. Trad. De Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p.221-254.
- BARABÁSI, A. L. Linked. How Everything is Connected to Everything else and what it means for Business, Science and Everyday Life. Cambridge: Plume, 2003.
----- .Emergence of Scaling in Random Networks. Science, vol. 286, 1999.
----- .et al. Evolution of the Social Network of Scientific Collaborations. Physica A, 2002.
- BURKE, PETER. Hibridismo Cultural. RS: Unisinos, 2003.
- BOESING, Ivan; SILVA, Tomaz; NEDEL Luciana. Study of Sensors Embedded in Smartphones for Use in Indoor Localization. Instituto de Informática – Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS – 2013.

BOLL, I. Cintia. A enunciação estética juvenil em vídeos escolares no youtube. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação – (Doutorado) 2013.

BORGES, J. P. Carla. O debate internacional sobre competências: explorando novas possibilidades educativas, 2010 – Universidade de São Paulo (Mestrado).

BOURRIAUD, Nicolas. Estética Relacional. São Paulo: Martins Fontes, 2009. Catálogo do 2o. Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis. Telemig Celular Arte.Mov, 2007

CANABARRO, M. Margarete e BASSO, O. Lourenço. Os Professores e as Redes Sociais – É possível utilizar o Facebook para além do “curtir”? V. 11 No 1, julho, 2013 - Novas Tecnologias na Educação - CINTED-UFRGS.

CARNEIRO, P. Neri. O ser humano: o indivíduo e o grupo. Publicado em 11 de abril de 2009 <http://www.webartigos.com/artigos/o-ser-humano-o-individuo-e-o-grupo/16601/#ixzz4RMsurW2u>

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

----- . O poder da identidade: a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

----- . A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CHARDIN, P. Teilhard. O fenômeno humano. São Paulo: Cultrix, 1986.

COHEN, Renato. Performance como linguagem – Criação de um tempo-espço de experimentação – Editora Perspectiva (2002).

COSTA, L. C. Felipe no artigo Gamification Channel Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão-MPOG – UNB 2015 p.03.

DELEUZE, Gilles. Empirismo e Subjetividade: ensaio sobre a natureza humana segundo Hume. Tradução de Luiz B. L. Orlandi. São Paulo. Ed.34, 2001.

DOMINGUES, Diana. Criação e interatividade na ciberarte. São Paulo: Editora Experimento, 2002

DUARTE, Newton. A individualidade para-si. Campinas: Autores Associados, 1993. (Col. Educação Contemporânea).

FARIA, A. B. G. A conversa da Escola com a Cidade: Do Espaço Escolar ao Território Educativo. Dissertação de mestrado. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2012.

FILHO, Pedro Luiz S.; Arte, Ciberarte e Interatividade: Uma experiência na arte de transição na PROEM. Dissertação de Mestrado - Universidade de Brasília – UnB Faculdade de Educação – FE - Programa de Pós-graduação em Educação Área de Concentração: Educação e Comunicação, (2008).

FLUSSER, Vilém. Vilém Flusser. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação, in CARDOSO, Rafael (orgs). São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRANZEN Evandro (Org.); BARONE Dante A. C.; WOLOSKYN Vinicius; SCHUNKE Marco A.; SOOMA, Jefferson L. D.; Análise da formação dos circuitos virtuais de aprendizagem do Programa

Mais Educação - Centro Universitário Univates, Lajeado, Rio Grande do Sul, Brasil e Instituto de Informática – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. (2014).

FREDRIC M. Litto e Marcos Formiga (org.). Educação a distância: o estado da arte. São Paulo: Pearson Education, 2009. ISBN 978-85-7605-197-8.

FREIRE, P. Ação cultural para a liberdade e outros escritos. 6a. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

----- . Educação como prática da liberdade. Paz e Terra. 1967.

----- . 1970: Pedagogia do oprimido. New York: Herder & Herder, 1970 (manuscrito em português de 1968). Publicado com Prefácio de Ernani Maria Fiori. Rio de Janeiro, Paz e Terra (p.68).

GABASSA, V.; MELLO, R. R. Comunidades de Aprendizagem: a construção da dialogicidade na sala de aula. Tese de doutorado apresentada junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de São Carlos, 2009.

GADOTTI, M. Educação Integral no Brasil: inovações em processo. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2009, 127p. (Educação Cidadã, 4).

GALLOWAY, Alex. Protocol. How Control Existis After Decentralization. MIT Press, 2004.

GARDNER, H. Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas. Porto Alegre: Artmed, 1994

----- . Inteligência: Um Conceito Reformulado. Tradução Adalgisa Campos da Silva – Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GOULART, F. Ana (Bia). A conversa da Escola com a Cidade: do Espaço Escolar ao Território Educativo. (Mestrado) PROARQ/UFRJ, 2012.

HOBBS, Thomas – Leviatã (1651).

HUIZINGA, Johan Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura: São Paulo: Perspectiva, 2012,- 7.ed.

JAMESON, Fredric. O Inconsciente Político. São Paulo: Ática, 1992.

JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução de Maria Luísa X. de A. Borges; revisão técnica, Paulo Vaz. — Rio de Janeiro; Jorge Zahar Ed. 2001.

----- . De onde vêm as boas ideias. Trad. Maria Luísa X. de A.Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2010.

----- . Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro, Campus Elsevier, 2005.

KAPTELININ, Victor e Nardi, Bonnie A. Acting with technology: Activity Theory and Interaction Design. Cambridge: MIT Press, 2006.

KRAMER A. D. I. (Org); GUILLORY Jamie E.; and HANCOCK Jeffrey T.; which appeared in issue 24, June 17, 2014, of Proc Natl Acad Sci USA (111:8788–8790; first published June 2, 2014; 10.1073/ pnas.1320040111).

LEMOS, A. Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Ed. Sulina (2002, p.93).

-----b A Arte da Vida: Diários Pessoais e Webcams na Internet. Trabalho apresentado no GT Comunicação e Sociedade Tecnológica do X COMPÓS na Universidade Federal do Rio de Janeiro, de 04 a 07 de junho de 2002.

LEÃO, Lúcia. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. 2 ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo, Ed. 34. 1999.

----- . As tecnologias da Inteligência – O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro. Ed.34, 1993.

----- . A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência. 34 ed. São Paulo: [s.n.], 2001.

----- . Quatro obras típicas da cibercultura: Shaw, Fujihata, Davies. In: Arte do século XXI: a humanização das tecnologias. DOMINGUES, Diana (org.). São Paulo: Editora EDUSP, 1997.

----- . O que é Virtual? . Tradução de Paulo Neves – São Paulo: Editora 34, 1996.

LITWIN, Edith. Educação a distância: temas para o debate de uma nova linguagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

LUCENA, Marisa. Um modelo de escola aberta na internet: kidlink no Brasil. Rio de Janeiro: Brasport, 1997.

LUHMANN, Niklas. A realidade dos meios de comunicação. São Paulo, Paulus Editora. (2005, p. 15 - 18)

MAIA Carmem e MATTAR João. ABC da EaD: a educação a distância hoje. São Paulo: Pearson Education, 2007. 160 p. ISBN 978-85-7605-157-2

MACIEL, Katia e PARENTE, André (org). Redes sensoriais: Arte, ciência e tecnologia, Rio de Janeiro: Contra-capas, 2003.

MALINA, Roger F. Realidades Úmidas: as artes e as novas biológicas: In DOMINGUES, Diana (org.) A arte no século XXI: a humanização das tecnologias, São Paulo: Fundação da Editora UNESP, (1997, p. 113)

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MARQUES, Eduardo César. Estado e redes sociais: permeabilidade e coesão nas políticas urbanas no Rio de Janeiro. São Paulo : FAPESP/Revan, 2000.

MARX, K. O Capital: Crítica da Economia Política e Elementos Fundamentais para la Crítica de la Economia Política – 2007 – Editora siglo veinteuno editores

MARTELETO, Regina Maria and Silva, Antonio Braz de Oliveira. Redes e capital social: o enfoque da informação para o desenvolvimento local. Ci. Inf., Dez 2004, vol.33, no.3, p.41-49. ISSN 0100-1965

MATURANA R., Humberto. Cognição, ciência e vida cotidiana – organização e tradução Cristiana Magro, Victor Paredes – Belo Horizonte – Ed. UFMG – 2001.

MATURANA, R. VARELA, Humberto. FRANCISCO, J. Autopoiesis and cognition : the

- realization of the living. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company. 1980.
- MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix. 2003.
- . Os meios de comunicação. São Paulo: Editora Cultrix, 1979.
- MOLL, Jaqueline 2007, p.139 – A Cidade Educadora como Possibilidade: apontamentos.
- MORIN, Edgar. A noção de sujeito. In: SCHNITMAN, Dora Fried (org.). Novos paradigmas, cultura e subjetividade. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996, p.45-58
- MOITA, Filomena. Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. - Campinas: SP: Editora Alínea, 2007.
- MOREIRA, Marco Antonio. Teorias da Aprendizagem. São Paulo: EPU, 1999.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Educação integral: texto de referência para o debate nacional. Brasília: Editora MEC, 2009.
- MISSÃO RONDON – Apontamentos sobre os trabalhos realizados pela Comissão de linhas telegráficas e estratégicas de Mato Grosso ao Amazonas, sob a direção do Coronel de Engenharia Candido Mariano da Silva Rondon, de 1907 a 1915. Publicação em forma de artigos no Jornal do Comércio do Rio de Janeiro, em 1915. Edições do Senado Federal – Vol. 8 – Brasília/DF, Gráfica do Senado, 2003.
- MUSSO, Pierre. Ciberespaço, figura reticular da utopia tecnológica. In Denis de Moraes (org.). Sociedade Midiatizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- NASCIMENTO, Suzi R. M. B.; O homem como “ser social e histórico”: Contribuições da psicologia histórico cultural para a escolarização de alunos com deficiência intelectual – Unioeste, X ANPED SUL, Florianópolis, 2014.
- NICOLIS, G. e PRIGOGINE, I. Exploring Complexity. An Introduction. New York: W. H. Freeman and Company, 1989.
- NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka (1995), The knowledge creating company: how Japanese companies create the dynamics of innovation, New York: Oxford University Press, p. 284, ISBN 978-0-19-509269-1
- OECD Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico - Indicators - Education at a glance 2015 http://www.keepeek.com/Digital-Asset-Management/oecd/education/education-at-a-glance-2015_eag-2015-en#page1 (acessado em fevereiro de 2016)
- OGBURN, W. F.; NIMKOFF. M. F. Acomodação e Assimilação. In: CARDOSO, F. H. e IANNI, O. (org.) Homem e Sociedade: Leituras Básicas de Sociologia Geral. São Paulo: Companhia Editora Nacional, (1975 p.236, p.242).
- OLDENBURG, Ray The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day. New York: Paragon House, 1989. ISBN 978-1-55778-110-9.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento: Um processo sócio-

- histórico. São Paulo: Scipione, 1997. (Série Pensamento e Ação no Magistério, 4a ed.).
- PACHECO, José. Aprender em comunidade. 1. ed. São Paulo : Edições SM, 2014.
 ----- Sozinhos na Escola. Ed. Didática Suplegraf.
 ----- Escola da Ponte – Formação e Transformação em Educação. Vozes Editora.
 ----- Fazer a Ponte – Uma escola sem muros, 2003, p.62 – Escola da Ponte -
 Defender a escola pública) - Rui Canário, Filomena Matos e Rui Trindade (Orgs.)
- PARENTE, André. Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- PARADA, Adriana; LIMA, Angelita P.; OBJETIVAÇÃO DA SUBJETIVIDADE EM PROCESSOS CRIATIVOS E NARRATIVAS HIPERMÍDIAS (DEZARTE). In: 10º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#10.ART): Modus Operandi Universal, 2011, Brasília/DF. 10.art. Brasília/DF: Editora da Universidade de Brasília, 2011. v. 1.
- PARSONS, T.; SHILL, E. A interação social. In: CARDOSO, F. H. e IANNI, O. (org.) Homem e Sociedade: Leituras Básicas de Sociologia Geral. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1975.
- PEIRCE, C. S.; Semiótica, trad. José Teixeira Coelho Neto. 3aed. São Paulo: Perspectiva. Tradução de: The Collected Paper sof Charles Sanders Peirce. (1999).
- PNAD - Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio - 2011, do IBGE.
- RECUERO, Raquel. Rede Sociais na Internet. Coleção Cibercultura. Porto Alegre: Sulinas, 2009.
- RIBEIRO, J. D. Thamy. O uso do Facebook e Twitter por assessorias de ministérios do Governo Brasileiro, 2011 – Centro Universitário de Brasília – Monografia acadêmica – Curso de Comunicação Social.
- RICOEUR, Paul. A memória, a história, o esquecimento. Tradução Alain François [et al.]. Campinas: Editora da Unicamp, 2007, p.455.
- ROCHA, Cleomar. Da imanência ao inacabado: estéticas comunicacionais e interatividade na arte tecnológica. Tese de doutorado defendida na Faculdade de Comunicação / FACOM. Salvador: UFBA, 2004.
- RODRIGUES, D. S. Carlos. Documento Técnico 3, contendo estudo analítico do guia geral de apresentação dos potenciais educativos dos Circuitos de Aprendizagem que permite aos diretores, professores, estudantes e a comunidade educacional compreender todo o potencial das redes sociais associadas à Internet – 2012 - Produtos organismos internacionais – UNESCO.
 ----- Documento Técnico 4, contendo subsídios para a construção de uma ferramenta digital didático-pedagógica voltada a possibilitar o Circuito de Aprendizagem a partir dos macrocampos mais demandados do Programa Mais Educação, que promova o processo de aprendizagem e a interação dos diferentes atores do programa - Projeto: BRA/10/0001 OEI – Organização dos Estados Ibero-americanos para a Educação, Ciência e a Cultura – 2011.
- RHEINGOLD, Howard. A comunidade virtual, editora Gradiva. Lisboa – Portugal (1995 p.20).
- SANTAELLA, Lucia (2003). Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus.

- SANTOS, M. Por uma Geografia Nova. São Paulo: Hucitec, Edusp, 1978.
-----Concepções de geografia, espaço e território - Marcos Aurelio Saquet e Sueli Santos da Silva - Geo UERJ - Ano 10, v.2, n.18, 2o semestre de 2008. P. 24-42.
- SARTRE, Jean-Paul. As palavras. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2005.
- SAUSSURE, Ferdinand de. Curso de Linguística Geral. 26a. Edição. São Paulo: Cultrix, 2010.
- SCHULTZ, Harald. Vinte e Três Resistem à Civilização. Melhoramentos. 1953.
- SEMELER, Alberto (2012, p.25) (Objetos Tecnopoético: uma abordagem da Neuroestética e da Neuroarte, 2012, p.25 - Modus Operandi Universal).
- SHANNON, Claude E.; Communication Theory of Secrecy Systems. Urbana/Chicago, Illinois State University Press, 1948.
- SILVA, Simone A. Desafios para a formação de sujeitos sócio-históricos na educação camponesa - Universidade Federal de Rondônia (ano, p.8)
- SINGER, Helena (org.). Territórios educativos : experiências em diálogo com o Bairro-Escola / São Paulo : Moderna, 2015. - (Coleção territórios educativos ; v. 1).
- SIVERS, Derek - Palestra proferida com vídeo humorístico que baseou metáfora sobre processo de interação, 2010.
- SMITH, M. Invisible Crowds in cyberspace: mapping the social structure of Usenet. In: KOLLOCK, P.; SMITH, M. A. Communities in Cyberspace. (orgs) (p.137 e p.195) London: Routledge, 1999. Tradução Cristina Magro, Victor Paredes. - Belo Horizonte: Ed. UFMG, (2001 p.173 - 178).
- SIMONDON, Gilbert. La individualización a Luz de Las Nociones de Forma e Información. Buenos Aires: La Cebra, 2009.
- SOOMA, L. D. Jefferson. Relatórios 1, 2, 3 e 4 dos Circuitos de Aprendizagem para a FAURGS/UFRGS – 2013/2014
-----Relatório geral dos Circuitos da UFRGS para o MEC – Ministério da Educação – 2014
-----Documento Técnico 4, contendo subsídios para a construção de uma ferramenta digital didático-pedagógica voltada a possibilitar o Circuito de Aprendizagem a partir dos macrocampos mais demandados do Programa Mais Educação, que promova o processo de aprendizagem e a interação dos diferentes atores do programa - Projeto: BRA/10/0001 OEI – Organização dos Estados Ibero-americanos para a Educação, Ciência e a Cultura – 2011.
- SOUTO, Virginia e CAMARA, Rogério, 2012. Design, arte e tecnologia: princípios e as novas mídias. 2012, p. 233.
- TEIXEIRA, Anísio. Educação para democracia. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio, 1936, pp. 101-102.
- TORALES, A. Marília Andrade. Entre kronos e kairós: o sentido e as implicações da ampliação do tempo de permanência dos estudantes na escola. 2012 publicado na Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 45, p. 125-135, jul./set. 2012. Editora UFPR.

TURKLE, Sherry. “O Segundo eu: os computadores e o espírito humano”. Lisboa: Editorial Presença, 1989. ISBN 972-23-1043-7.

----- . A Vida no Ecrã – a Identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D’água Editores, 1997.

VASSAO, Caio. Ecologia da Interação: Criando o Ambiente Interativo Futuro <http://pt.slideshare.net/ixdsa/caio-vassao-ecologias-da-interacao> (acesso em fevereiro de 2016) (2011, p.33).

VENTURELLI, Suzete (Org); ROCHA, Cleomar; MEDEIROS, Maria Beatriz; ART – Arte e Tecnologia: Modus Operandi Universal. 1 ed. Brasília. Programa de Pós-graduação da UNB – Universidade de Brasília (2012 p.50, p.53, p.180)

----- . Arte: espaço_tempo_imagem. Brasília: Editora Universidade de Brasília, (2004, p.93, p.144).

VYGOTSKY, L.S; LURIA A.R; LEONTIEV, A. N. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem. Tradução por Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone, 2001. (Col. Educação Crítica, 7a ed.).

----- . A transformação socialista do homem. URSS: Varnitso, 1930. Tradução Marxists Internet Archive, english version, Nilson Dória. Disponível em: < <https://www.marxists.org/admin/intro/index.htm> />. Acesso em: 18 nov. 2016.

----- . LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem, Trad. Maria da Penha Villa Lobos, São Paulo: Ícone Editora, 2003. 228 p.

WASSERMAN, S. e FAUST, K. Social Network Analysis. Methods and Applications. Cambridge, UK: Cambridge University Press, (1994, p.7).

WATTS, Duncan J. Small worlds: the dynamics of networks between order and randomness. New Jersey : Princeton University, 1999.

WELLMAN, Barry. The Network Community: An Introduction to Networks in the Global Village. In: WELLMAN, B. Networks in the Global Village. Boulder, CO: Westview Press, 1999.

ANEXOS

Relatórios oficiais dos Circuitos de Aprendizagem

Projeto 6810-1 INF/FNDE TC 16177/CIRCUITOS/ROBOTICA

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

1º QUADRIMESTRE, 2012/2013 (setembro a janeiro)

INTRODUÇÃO

Este relatório apresenta o primeiro quadrimestre do projeto Circuitos de Aprendizagem Programa Mais Educação: Estudos, Pesquisas e Implementação de Rede Social de Aprendizagem, que tem por objetivo desenvolver uma rede social de aprendizagem que aglutine todos os participantes do Programa Mais Educação nas mais de 15.000 escolas de todo o Brasil, entre estudantes, professores e monitores, para que possam trocar conhecimentos e experiências sobre suas práticas educativas e convívio social numa ferramenta tecnológica online que trate dos temas: cultura e artes, cultura digital, comunicação e uso de mídias, direitos humanos e educação ambiental.

Neste quadrimestre foram realizadas diversas atividades de planejamento e gestão de recursos materiais e humanos do projeto.

ATIVIDADES REALIZADAS

Planejamento

- **Reunião de Planejamento da equipe técnica e Ministério da Educação**

Em Brasília reuniram-se a coordenação geral do projeto com representantes da Secretaria de Educação Básica, prof. Leandro Fialho e profa. Jaqueline Moll para afinar as ações do MEC e Faurgs;

- **Reunião de Planejamento geral da equipes técnicas**

Em Porto Alegre reuniram-se os integrantes do corpo técnico do projeto para planejar a execução do projeto.

Operacionalização

- **Organização das informações disponíveis no SIMEC (Sistema Integrado de Monitoramento e Controle do Ministério da Educação)**

Por meio do SIMEC foi tido acesso ao banco de dados de representantes das escolas que fazem parte do Programa Mais Educação. As informações lá adicionadas foram formatadas e checadas. Mais de 50% dos dados tinham algum tipo de erro que precisou ser reorganizado.

Observações:

- Foi verificado que a qualidade das informações extraídas do SIMEC era relativa. Havia endereços de e-mail inválidos e nomes de pessoas que não mais representavam a escola;

- Foi realizado um trabalho de comunicação em massa e de auto-adesão impulsionada por metodologias de Gamificação junto aos professores e representantes das escolas como estratégia para incentivar as respostas positivas ao banco de dados;
- Foram reforçadas comunicações institucionais via e-mail do MEC com chamada para webconferência com temas de interesse para correção do banco de dados.

Descentralização

- **Acompanhamento do repasse dos recursos da descentralização junto ao MEC e Faurgs**

Os recursos financeiros para serem descentralizados precisavam de um acompanhamento técnico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse primeiro quadrimestre, para além das ações mencionadas de reuniões institucionais e de trabalho de operacionalização do banco de dados, cabe destacar que logo no começo do processo de descentralização dos recursos, o Ministério do Planejamento mudou o sistema de gestão dos recursos, fato que também zerou o conhecimento que as equipes da Faurgs já tinham sobre as operacionalizações. A gestão do projeto Circuitos de Aprendizagem acabou sendo um exercício para todas as instituições participantes, inclusive o próprio Ministério do Planejamento que monitorava cada passo dado para ser extraído conhecimento para sistematização de um passo-a-passo;

Somado a isso, cabe destacar que dois objetos de licitação tiveram que ser repassados para empresas que já tinham sido licitadas pela Faurgs para outros projetos e que, por haver, proximidade entre o que seria produzido pelos Circuitos, haveria de passar para eles a gestão da rubrica. São os casos da rubrica de Planejamento, organização, metodologia, logística, hospedagem, traslado e produção do Prêmio Melhores Práticas, e do Pacote de serviços de telefonia móvel (voz e dados para smartphones e tablets).

Os recursos humanos envolvidos no projeto nessa etapa foram:

Função	Atividade Desenvolvida
Coordenador - Dante Augusto Couto Barone	Coordenação Geral do Projeto
Coordenador Adjunto - Jefferson Luiz Damasceno Sooma - Carlos Diego de Souza Rodrigues	Coordenação Adjunta e operacionalização das atividades previstas no projeto.
Apoio Técnico para compatibilidade contínua entre os Circuitos de Aprendizagem; Integração com outras redes sociais abertas e portais de comunicação - Gustavo Luis Selbach - Guilherme Balbinot	Manutenção da compatibilidade de acesso, navegabilidade, transferência de dados e compartilhamentos entre todos os Circuitos de Aprendizagem; Manutenção do potencial de integração tecnológica entre os aplicativos de compartilhamento de conteúdos interessantes dos Circuitos com as redes sociais abertas e portais de comunicação da internet
Apoio Técnico para gestão do	Operacionalização das atividades previstas no

Prêmio de Melhores Práticas e produtos; Gestão dos conteúdos e materiais de comunicação dos Circuitos - Fernando Teodoro de Barros - Thamy Ribeiro	projeto para gerenciar a produção e realização do Prêmio de Melhores Práticas e das etapas previstas para confecção dos produtos de sistematização do DVD de Melhores Práticas; Planejamento e gestão dos conteúdos dos Circuitos e normatização do padrão de comunicação a ser adotado e implementados
Apoio Administrativo - Rafael Lacerda Franco - Vanessa Ferreira da Silva Aguiar	Controle de documentação, controle financeiro do projeto e demais atividades administrativas
Apoio Técnico de Infraestrutura e Suporte - Luciano Cavalheiro da Silva - Elaine Terezinha Fleischmann Benfica - Mônica Xavier Py	Apoio técnico administrativo para o suporte a rede, sistemas, serviços de segurança de TI, gestão de sistemas, políticas de comunicação institucional de internet

Porto Alegre, 31 de Janeiro de 2013.

Dante Augusto Couto Barone
Assinatura Coordenador do Projeto
(nome, assinatura e carimbo)

Projeto 6810-1 INF/FNDE TC 16177/CIRCUITOS/ROBOTICA

RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2º SEMESTRE, 2013 (fevereiro a julho)

INTRODUÇÃO

Este relatório apresenta as principais atividades do semestre do projeto Circuitos de Aprendizagem Programa Mais Educação: Estudos, Pesquisas e Implementação de Rede Social de Aprendizagem, que tem por objetivo desenvolver uma rede social de aprendizagem que aglutine todos os participantes do Programa Mais Educação nas mais de 15.000 escolas de todo o Brasil, entre estudantes, professores e monitores, para que possam trocar conhecimentos e experiências sobre suas práticas educativas e convívio social numa ferramenta tecnológica online que trate dos temas: cultura e artes, cultura digital, comunicação e uso de mídias, direitos humanos e educação ambiental.

Neste semestre foram realizadas diversas atividades de gestão de processos de licitação e continuidade de contato com as escolas.

ATIVIDADES REALIZADAS

Com a consolidação da descentralização dos recursos e a compreensão junto ao Ministério do Planejamento quanto as novas regras de utilização, as equipes empenharam-se em apoiar a realização dos processos de licitação.

Estavam previstos para serem licitados os seguintes serviços:

- Serviço de 5 Servidores online dedicados aos 5 Circuitos com suporte técnico, exclusividade, segurança e privacidade dos dados armazenados;
- Pacote de serviços de telefonia móvel (voz e dados para smartphones e tablets);
- Contrato para gestão, organização e implementação das atividades previstas dos Circuitos: Comunicação e Uso de Mídias, e Educação Ambiental;
- Contrato para gestão, organização e implementação das atividades previstas dos Circuitos: Cultura Digital e Direitos Humanos;
- Contrato para gestão, organização e implementação das atividades previstas dos Circuitos: Arte e Cultura e Portal Aberto;
- Coordenação da animação dos 5 Circuitos, Portal aberto e promoção de visibilidade nas rede sociais abertas da internet com integrantes de todas regiões do país;
- Criação, edição, programação visual e confecção de DVD Melhores Práticas;

Processos de licitação

- **Serviço de 5 Servidores online dedicados aos 5 Circuitos com suporte técnico, exclusividade, segurança e privacidade dos dados armazenados**

Foi elaborado um edital para o processo de licitação que teve êxito, apesar de que, uma das empresas que se apresentou blefou e não apresentou os documentos exigidos no edital, de tal forma que a segunda colocada foi convidada a apresentar os documentos e ganhou a licitação.

- **Pacote de serviços de telefonia móvel (voz e dados para smartphones e tablets)**

A telefonia teve 3 tentativas de edital conjunto da Faurgs. Foi otimizado o processo para que esse processo subsidiasse todos os projetos em andamento que tivessem recursos previstos para esse fim. Foram 2 tentativas frustradas, as quais consumiram tempo e recursos. As operadoras brigavam forte entre si e impediam os avanços utilizando manobras jurídicas. Somente na terceira tentativa foi concluído o processo, mas a empresa desistiu de atender as demandas do projeto. O recurso foi remanejado para custear atividades gerais dos Circuitos relacionadas a metodologia de Gamificação.

- 1. Contrato para gestão, organização e implementação das atividades previstas dos Circuitos: Comunicação e Uso de Mídias, e Educação Ambiental;**
- 2. Contrato para gestão, organização e implementação das atividades previstas dos Circuitos: Cultura Digital e Direitos Humanos;**
- 3. Contrato para gestão, organização e implementação das atividades previstas dos Circuitos: Arte e Cultura e Portal Aberto;**
- 4. Coordenação da animação dos 5 Circuitos, Portal aberto e promoção de visibilidade nas rede sociais abertas da internet com integrantes de todas regiões do país;**

As 4 rubricas foram unificadas em uma única, que simplificasse o processo do edital e que a empresa licitada fosse responsável por realizar a gestão técnica e operacional de recursos humanos de todos os Circuitos e do Portal Aberto. Essa decisão foi acertada, pois o processo foi rápido, a empresa contratada atendia todos os requisitos do edital e ao final conseguiu fornecer excelente mão de obra qualificada, com profissionais que

realizaram a coordenação e apoio de coordenação das atividades promovidas em todos os Circuitos e Portal Aberto, bem como a animação por *netweavers* (especialistas em interação pela Internet e redes sociais).

- **Criação, edição, programação visual e confecção de DVD Melhores Práticas**

Para essa rubrica também foi realizado um processo de licitação exclusivo e também houve êxito. A empresa ganhadora deverá fazer trabalho de produção e conseguir extrair das atividades dos Circuitos de Aprendizagem e do Encontro de Melhores Práticas experiências e relatos de estudantes e professores sobre os projetos exitosos realizados por meio das ferramentas disponibilizadas pelos Circuitos de Aprendizagem.

EMPRESAS CONTRATADAS POR LICITAÇÃO

Imagens Educação	Gestão, organização e implementação das atividades previstas dos Circuitos de Aprendizagem/Portal Aberto e coordenação das atividades de animação
Sétima Produções Artísticas	Produção DVD/ROM com os projetos do Prêmio de Melhores Práticas dos Circuitos de Aprendizagem
Optima Solution T.I LTDA	Contratação de uma empresa para realização dos serviços (administração, configuração, manutenção e monitoramento) dos servidores em nuvem pública redimensionável e escalonável para o desenvolvimento e implementação de uma plataforma de execução apta a suportar as redes sociais nela estruturadas e as aplicações online de organização, compartilhamento e personalização de conteúdo

Shopping Tour (iniciou)	Planejamento, organização, metodologia, logística, hospedagem, traslado e produção do Prêmio Melhores Práticas
Ecos Turismo (finalizou)	

EMPRESAS QUE JÁ ESTAVAM LICITADAS

Contatos com as Escolas

Foram realizadas ações de fortalecimento de interlocução junto as coordenações do Programa Mais Educação e realizado testes de formas de comunicação em massa.

- **Articulação com os representantes estaduais e municipais do Programa Mais Educação**

Foram realizados contatos com as coordenações estaduais e municipais do Programa Mais Educação principalmente por e-mail e algumas chamadas telefônicas diretamente do

MEC para confirmar endereços de e-mail e divulgar o processo que se iniciaria dos Circuitos de Aprendizagem.

- **Envio de e-mail teste para os representantes das escolas**

Depois de recebido, organizado e filtrado os endereços de e-mail oriundos do SIMEC e também resultante dos contatos telefônicos foram enviados comunicados sobre webconferências do MEC como estratégia de teste da qualidade do banco de dados. Os envios em massa foram realizados por sistema do MEC que foi ajustado para enviar milhares de mensagens em algumas horas com bastante eficiência e oficialidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse semestre, em função da operacionalização do projeto, os ajustes propostos e estratégias de comunicação adotadas, foram devido a acontecimentos imprevisíveis como tentativas de realizar as licitações e não ter resposta do mercado, e que puderam ser reorganizadas para sanar outras necessidades do projeto como o incremento de recursos para realização das atividades da metodologia de gamificação, pois sem essas ferramentas seria bem mais difícil ter *feedback* dos professores e gestores escolares do Programa Mais Educação. Nesse mesmo sentido foram criadas estratégias em parceria com o MEC para testar a qualidade do banco de dados. A utilização de ferramenta de envio em massa do MEC, bem como vincular a comunicação a atividade de webconferência do Programa Mais Educação foi estratégia acertada pois a resposta foi imediata dada a importância do evento e a oficialidade adotada com a logomarca MEC.

Porto Alegre, 31 de julho de 2013.

Dante Augusto Couto Barone
Assinatura Coordenador do Projeto
(nome, assinatura e carimbo)

Projeto 6810-1 INF/FNDE TC 16177/CIRCUITOS/ROBOTICA

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

3º SEMESTRE, 2013/2014 (agosto a janeiro)

INTRODUÇÃO

Este relatório apresenta as principais atividades do semestre do projeto Circuitos de Aprendizagem Programa Mais Educação: Estudos, Pesquisas e Implementação de Rede Social de Aprendizagem, que tem por objetivo desenvolver uma rede social de aprendizagem que aglutine todos os participantes do Programa Mais Educação nas mais de 15.000 escolas de todo o Brasil, entre estudantes, professores e monitores, para que possam trocar conhecimentos e experiências sobre suas práticas educativas e convívio social numa ferramenta tecnológica online que trate dos temas: cultura e artes, cultura digital, comunicação e uso de mídias, direitos humanos e educação ambiental.

Neste semestre foram realizadas diversas atividades de implementação da rede social, inclusive uma experiência teste na cidade de Alvorada no região metropolitana de Porto Alegre - Rio Grande do Sul, consolidação das metodologias a serem adotadas e início das companhias de cadastramento dos representantes da Unidades Executoras, Professores, Monitores e estudantes de escolas que eram parte do Programa Mais Educação.

ATIVIDADES REALIZADAS

O projeto foi organizado para atender até 15.000 escolas, porém nesse período de implementação já havia adesão no Programa Mais Educação de mais de 32 mil escolas, o processo de organização do banco de dados se dava de forma acumulativa, e para o projeto completar a comunicação se tornava uma missão infrutífera, pois a cada vez que se chegava a mais de 50% dos contatos válidos, dobrava a quantidade de novas escolas. A solução foi adequar o Plano de Trabalho para que as ferramentas disponíveis e as metodologias aplicadas fossem capazes de suportar uma adesão em massa de mais do dobro de escolas previstas.

Implementação Teste

Projeto piloto realizado como teste na cidade de Alvorada.

- **Realização de projeto teste na cidade de Alvorada a pedido do então Secretário de Educação Básica do MEC, Sr. Romeu Caputo.**

O Secretário ao tomar conhecimento do projeto Circuitos de Aprendizagem se interessou em avaliar os resultados da implementação em uma cidade de alta complexidade devido aos índices elevados de violência urbana e ao mesmo tempo uma secretaria de educação aberta a experiências inovadoras. O projeto aconteceu atendendo 21 escolas do município cadastradas numa versão exclusiva dos Circuitos de Aprendizagem. Houve visita em 5 escolas para verificar que dificuldades de infraestrutura poderiam ser enfrentadas pelas demais escolas no Brasil. Foi percebido que sem promoção de atividades com metodologia de gamificação os professores aderem provisoriamente e que, ao mesmo tempo, os estudantes não respondem à chamados que os professores não comentem e incentivem. Foi uma experiência muito importante para reposicionamento metodológico do projeto.

Consolidação dos Circuitos

Criação, teste e aplicação das principais ferramentas dos Circuitos de Aprendizagem.

- **Elaboração dos 05 Circuitos de Aprendizagem**

Com base nos estudos anteriores e na experiência teste na cidade de Alvorada, os ambientes dos 05 Circuitos de Aprendizagem tiveram suas ferramentas estabelecidas e uma programação e identidade visual compatível com seus objetivos.

- **Elaboração do Portal Aberto Circuito de Aprendizagem do Programa Mais Educação**

Os Circuitos de Aprendizagem, eram fechados para a visualização, navegação nos perfis e conteúdos de seus membros por pessoas que não faziam parte do Programa Mais Educação. Para que fosse estabelecido um canal de comunicação com o restante da sociedade, o Portal Aberto foi criado para que as notícias oriundas dos Circuitos pudessem ser conhecidas por quem não fosse parte da rede social de aprendizagem.

- **Elaboração de sistema de envio de cardápio de notícias para perfis abertos dos participantes**

Por meio das notícias publicadas no Portal Aberto dos Circuitos de Aprendizagem, as

outras redes sociais como *Facebook* e *Twitter* que tem características próprias, também puderam receber notícias que poderiam ser compartilhadas entre todos os demais participantes.

Implementação

Realização de contatos com o público-alvo dos Circuitos de Aprendizagem.

- **Envio de convite em massa para adesão dos representantes das UEXs (Unidades Executoras do Programa Mais Educação)**

Ainda no período de férias e festas de fim de ano foram iniciados os envios para os representantes da UEXs com resposta bastante positiva, apesar de período fora do comercial. A solicitação era que se cadastrassem nos Circuitos e enviassem um convite de adesão para os professores de sua escola que eram parte do Programa Mais Educação. Eram convidados também a nos enviar uma lista de e-mails dos professores para que também pudéssemos enviar convites e oficializar os convites.

- **Envio de convite em massa para adesão dos professores do Programa Mais Educação de todo o Brasil**

Os professores foram recebendo convites de duas vias e algumas vezes paralelamente de representantes das UEXs e também do projeto com apoio institucional do MEC. Os professores eram convidados a reenviar o convite para outros colegas da escolas que também trabalhavam no Programa Mais Educação e principalmente para o monitores que trabalhavam diretamente com os estudantes nas atividades dos macrocampos do Programa Mais Educação. Eram convidados também a nos enviar uma lista de e-mails dos demais professores e monitores para que também pudéssemos enviar convites e oficializar os convites.

- **Envio de convite em massa para adesão dos monitores do Programa Mais Educação de todo o Brasil**

Os monitores foram recebendo convites de duas vias e algumas vezes paralelamente de representantes das UEXs, professores e também do projeto com apoio institucional do MEC. Os monitores eram convidados a reenviar o convite para outros colegas da escolas que também trabalhavam no Programa Mais Educação. Eram convidados também a nos enviar uma lista de e-mails dos demais professores e monitores para que também pudéssemos enviar convites e oficializar os convites.

- **Envio de convite em massa para adesão dos estudantes do Programa Mais Educação de todo o Brasil**

Para a entrada dos estudantes foram criadas duas gincanas, uma para que professores cadastrassem estudantes utilizando os recursos que tivessem disponível na escola ou particularmente, e uma outra gincana para que monitores também realizassem os cadastramento dos estudantes. Dessa forma havia duas frentes de apoio ao cadastramento dos estudantes. O resultado foi uma ampla campanha de entrada dos estudantes nos Circuitos de Aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse semestre, foi possível testar as ferramentas e metodologia dos Circuitos de Aprendizagem tanto na cidade de Alvorada quanto no contato direto com representantes das UEXs, professores, monitores e estudantes do Programa Mais Educação para implementação em massa do projeto. O ajuste para atender mais de 32 mil escolas exigiu revisões no Plano de Trabalho do projeto, pois é mais que o dobro previsto, no entanto,

foi possível organizando uma reorganização dos servidores, ampliação e diversificação de recursos humanos e fundamentalmente o apoio do MEC para conseguir fazer contato com essa grande quantidade de pessoas e instituições.

Porto Alegre, 31 de janeiro de 2014.

Dante Augusto Couto Barone
Assinatura Coordenador do Projeto
(nome, assinatura e carimbo)

Projeto 6810-1 INF/FNDE TC 16177/CIRCUITOS/ROBOTICA

RELATÓRIO DE ATIVIDADES 4º SEMESTRE, 2014 (fevereiro a julho)

INTRODUÇÃO

Este relatório apresenta as principais atividades do semestre e conclusão do projeto Circuitos de Aprendizagem Programa Mais Educação: Estudos, Pesquisas e Implementação de Rede Social de Aprendizagem, que tem por objetivo desenvolver uma rede social de aprendizagem que aglutine todos os participantes do Programa Mais Educação nas mais de 15.000 escolas de todo o Brasil, entre estudantes, professores e monitores, para que possam trocar conhecimentos e experiências sobre suas práticas educativas e convívio social numa ferramenta tecnológica online que trate dos temas: cultura e artes, cultura digital, comunicação e uso de mídias, direitos humanos e educação ambiental.

Neste semestre foram realizadas diversas atividades dentro da rede social Circuitos de Aprendizagem já com uma comunidade ativa de gestores, professores, monitores e estudantes do Programa Mais Educação, além implementação dos Desafios e Gincanas resultantes da aplicação da metodologia de gamificação. Como resultado foram realizados mais de 165 projetos exitosos sendo selecionados 19 para Encontro de Melhores Práticas em Campinas com um professor e/ou monitores e o estudante que coordenou a realização do projeto selecionado para o encontro presencial com várias atividades de troca de conhecimento entre os participantes, melhora dos projetos e uma aula-show com o cantor, compositor e ex-ministro da cultural Gilberto Gil.

ATIVIDADES REALIZADAS

- **Desafio #1**

Como atividade da metodologia de Gamificação o Desafio #1 consistia no reconhecimento de si dentro da plataforma de rede social de aprendizagem. Os participantes deveriam preencher todos campos que o identificassem, compartilhar um filme ou uma música e redigir uma descrição simples dos seus gostos e sonhos.

- **Desafio #2**

Como atividade da metodologia de Gamificação o Desafio #2 consistia no reconhecimento do outro dentro da plataforma de rede social de aprendizagem. Os participantes deveriam preencher fazer amizades com outros participantes dos Circuitos e criar comunidades que pudesse aglutinar as pessoas por região, escola, sonhos, gostos etc.

- **Desafio #3**

Como atividade da metodologia de Gamificação o Desafio #3 consistia no reconhecimento do meio. Os participantes deveriam fazer um mapeamento do entorno da escola e da localidade onde vivem e descrever os espaços e serviços públicos.

Observação: Os professores e monitores que realizassem os Desafios receberiam um certificado da UFRGS e do MEC que reconhecia as atividades realizadas e a carga horária necessária.

- **Gincana #1**

Como atividade da metodologia de Gamificação o Gincana #1 consistia em um convite para que os professores apoiassem os estudantes a se cadastrarem nos Circuitos e realizassem os Desafios #1, #2 e #3. Os estudantes cadastrados com apoio do professor deveria fazer parte de uma comunidade que mensuraria a quantidade de estudantes que foram auxiliados e que completaram os Desafios.

- **Gincana #2**

Como atividade da metodologia de Gamificação o Gincana #2 consistia em um convite para que os monitores apoiassem os estudantes a se cadastrarem nos Circuitos e realizassem os Desafios #1, #2 e #3. Os estudantes cadastrados com apoio do professor deveria fazer parte de uma comunidade que mensuraria a quantidade de estudantes que foram auxiliados e que completaram os Desafios.

- **Gincana #3**

Como atividade da metodologia de Gamificação o Gincana #3 consistia na elaboração e implementação de um projeto de intervenção local liderada por um estudante e apoiada por um professor ou monitor do Programa Mais Educação que tivesse realizado os Desafios #1, #2 e #3. As etapas de implementação eram: Pensar, Planejar, Agir e Comunicar. Foram realizados 165 projetos exitosos em todo o Brasil nas temáticas de Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias e Direitos Humanos. Desse projetos 19 foram selecionados para o Encontros de Melhores Práticas que aconteceu em Campinas no hotel fazenda Solar da Andorinhas.

Observações:

Planejamento de tarefas que foram lançadas em cada um dos 05 Circuitos para estímulos as vivências de conteúdo

Para que houvesse sinergia entre os diversos Circuitos, todas os Desafios foram lançados simultaneamente.

Levantamento das programações das atividades desenvolvidas nas escolas pelos monitores e professores nos Macrocampos que fazem parte do Circuito de Aprendizagem

Dentro dos Circuitos de Aprendizagem foram instaladas ferramentas capazes de serem gerados eventos que os participantes poderiam divulgar para toda a rede. Nesse mesmo sentido era possível divulgar fotografias de atividades desenvolvidas e também vídeos. Com isso, foram publicadas 24.461 de vídeos relacionados a educação, organizados 522 grupos de diálogos temáticos, publicadas 41.857 fotos de atividades escolares e divulgados 177 eventos locais.

Organização do regulamento do Prêmio de Melhores Práticas do Programa Mais Educação

O regulamento foi elaborado pela coordenação do projeto Circuitos de Aprendizagem e técnicos do MEC, buscando se ajustar a dinâmica que se estabeleceu na rede social com agilidade e transparência.

Lançamento de ferramentas e metodologias para elaboração de projetos

Para a elaboração dos projetos pelos estudantes com o apoio dos monitores ou professores, foi compartilhado uma metodologia dividida em 4 passos: Pensar, Planejar, Agir e Comunicar. Um passo a passo foi publicado, um regulamento e orientações enviadas por e-mail para os professores e monitores.

Lançamento de ferramentas e metodologia de avaliação sobre a implementação do projeto

Os projetos foram avaliados pelos coordenadores, apoios e animadores dos Circuitos de Aprendizagem. Cada projeto foi avaliado por pelo menos duas pessoas e finalmente revisto pela coordenação geral se todos os finalistas haviam cumprido com as exigências do regulamento.

Publicação dos projetos avaliados e classificados

Depois de avaliados, os projetos foram publicados com os resultados em cada Circuito e com um link de acesso que os conduzia ao Portal Aberto com os projetos estruturados para visualização para qualquer pessoa mesmo fora dos Circuitos de Aprendizagem.

Preparação da logística e burocracia para vinda dos representantes dos projetos de melhores práticas selecionados

Após terem sido selecionados os projetos de melhores práticas foram avisados os representantes das escolas, professores, monitores e finalmente estudantes. Foi feito um telefonema de um representante da equipe dos Circuitos, e também o envio de um documento oficial atestando o título alcançado pelo projeto contendo informações com os procedimentos para preparação para participar do encontro de melhores práticas. Detalhes importantes como autorização dos pais para o menor viajar foram detalhadas e também a autorização de gravação de imagem e participação no DVD de Melhores Práticas. Todas as passagens de avião foram compradas à tempo e ressarcidos todos os custos para que o estudante e seu acompanhante pudessem estar no encontro em Campinas.

Encontro de Melhores Práticas

A metodologia do Encontro de Melhores Práticas teve que ser definida bem próximo ao evento, pois detalhes importantes como os convidados que estariam presentes, a infraestrutura para a Aula/Show de Gilberto Gil e o número de participantes eram variáveis importantes e que foram decididas apenas uma semana antes. Houve apoio cultural da Prefeitura de Campinas para toda a infraestrutura da Aula/Show. Foi feita avaliações junto aos professores, monitores e estudantes. Como resultado geral, apresentaram total satisfação por parte dos representantes das escolas e estudantes, porém, sabendo do potencial de cada um, indicaram que seria possível ter coordenado melhor as atividades de oficinas e trocas de saberes entre todos os próprios participantes. Outro ponto importante foi que alguns animadores não participaram da reunião de formação e por isso, se colocaram menos confiantes nas metodologias propostas. Mesmo com essas questões o Encontro alcançou todos os objetivos propostos.

Produção DVD do Encontro de Melhores Práticas

Durante o Encontro de Melhores Práticas a empresa licitada contratada entrevistou cada uma das duplas, professor ou monitor e estudante, sobre o projeto desenvolvido e sobre a importância do Programa Mais Educação para a escola e comunidade. A equipe também acompanhou todas as atividades desenvolvidas no encontro e gravou as interações entre os estudantes e os seus acompanhantes. O produto final é de alta qualidade e tem potencial para sensibilizar e informar escolas e profissionais sobre tudo que aconteceu durante o encontro e conseqüente motivá-los a realizar ações semelhantes de empoderamento dos estudantes nas escolas.

DESTAQUES SOBRE OS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O projeto Circuitos de Aprendizagem teve êxito nos objetivos propostos:

Realizar Circuitos de Aprendizagem em 5 áreas dos macrocampos do Programa Mais Educação: 1) cultura e artes, 2) educação ambiental, 3) comunicação e uso das mídias, 4) direitos humanos e 5) cultura digital

Esse objetivo foi plenamente alcançado com a criação dos 5 Circuitos de Aprendizagem, cada qual com a sua identidade visual baseada num mesmo ponto de partida. Quantitativamente foram 14.925 participantes no Circuito de Arte e Cultura, 3.173 no Circuito de Cultura Digital, 3.220 no Circuito de Comunicação de Uso de Mídias, 2.153 no Circuito de Direitos Humanos e 5.098 no Circuito de Educação Ambiental, alcançando 28.569 perfis válidos preenchidos, entre professores, monitores e estudantes de escolas do Programa Mais Educação.

Ampliar e apoiar a qualificação da participação do público dos Circuitos nas plataformas de aprendizagem do MEC (E-Proinfo, TV Escola, Rede de Comunicadores do MEC, Portais do Professor e do Estudante)

Para apoiar a participação dos estudantes, professores e monitores do Programa Mais Educação nas outras plataformas do MEC foram feitas reuniões com representantes dos projetos e como todas essas ferramentas estavam em fase de revisão interna, a escolha

foi pinçar conteúdos desses instrumentos e colocá-los em atividades propostas nos Circuitos de Aprendizagem, e também vincular no Portal Aberto dos Circuitos link direto para esses outros portais.

Contribuir com a formação dos estudantes nos temas relacionados às Atividades de aprendizagem do Programa Mais Educação

Cada Circuito de Aprendizagem era aberto para que qualquer estudante, professor e monitor pudesse se cadastrar. Para isso, além dos comunicados de adesão foi contratada uma empresa por meio de licitação que era responsável por fornecer recursos humanos na figura de um coordenador e um apoio para cada um dos Circuitos. Esses profissionais - devidamente habilitados - geravam conteúdos sobre os temas de cada Circuito de Aprendizagem para que fosse criada uma referência que orientasse as conversas e trocas de conhecimento relacionadas aos temas dos Circuitos.

Apoiar o desenvolvimento de projetos e ações dos estudantes

Para apoiar os projetos e ações dos estudantes foi lançado a Gincana #3 em todos os Circuitos de Aprendizagem. A Gincana #3 desafiou os estudantes a Pensar, Planejar, Agir e Comunicar um projeto com o apoio de um professor ou monitor no tempo de duas semanas. Os projetos identificados como melhores práticas teriam como prêmio a participação de um encontro presencial com todas as despesas pagas em Campinas no Encontro de Melhores Práticas. Foram 165 projeto realizados com êxito e 19 selecionados.

Disponibilizar atividades que estimulem o letramento/alfabetização e o pensamento lógico matemático entre os participantes dos Circuitos de Aprendizagem

Todas as atividades propostas nos Desafios #1 e #2 estimularam o letramento e alfabetização, inclusive com a leitura e interpretação dos comunicados, no entanto mostrou-se como frágil a leitura das orientações e/ou necessidade de melhor adequação da linguagem aos diversos públicos. Para melhorar a comunicação foram utilizadas ferramentas visuais (comunicação visual e infográfico) e audiovisual. Atividades adequadas ao pensamento lógico matemático entre os participantes não foram restritas ao Circuito de Cultura Digital. Nos Circuitos, como um todo, foi buscado que os participantes fossem estimulados a agir numa lógica de tentativa e erro de tal forma que a lógica matemática estivesse associada a uma navegação mais intuitiva.

Contribuir com a sistematização de dados sobre os estudantes participantes do Programa Mais Educação (perfis, georreferenciamento, localização, desempenho nas atividades, nos projetos e produções)

Para organização e sistematização de um banco de dados sobre os participantes dos Circuitos de Aprendizagem foram criados os Desafios. Especificamente o Desafio #3 destinava-se a identificar o território educativo do entorno da escola e dos espaços que faziam parte da rotina, principalmente dos estudantes.

Gerar indicadores para avaliação do impacto das Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs entre os estudantes, professores e monitores do Programa Mais Educação

Todos os Circuitos de Aprendizagem foram instalados em servidores capazes de armazenar e processar os dados recolhidos das redes sociais. Essas pistas já estão sendo utilizadas em estudos de Doutorado por estudantes orientandos do Instituto de Informática da UFRGS.

Identificar Melhores Práticas desenvolvidas pelos participantes nos Circuitos de Aprendizagem (jovens, professores, monitores e escolas).

Foram realizados 165 projetos exitosos e selecionados 19 projetos com base na aplicação da metodologia da Gincana #3. Os 19 projetos e seus representantes (estudante e professor ou monitor) estiveram no Encontro de Melhores Práticas em Campinas – SP, entre os dias 07 a 11 de Abril de 2014. O objetivo do encontro era que todos se reconhecessem mutuamente, pudessem trocar ideias e conhecimentos, e recebessem suporte de especialistas para que melhorassem seus projetos a ponto de serem sistematizados num DVD que pudesse orientar a replicação dos projetos noutras escolas do Brasil.

Observação Específica:

Na execução do projeto Circuitos de Aprendizagem teve alguns problemas de comunicação com versões diferentes do projeto referente principalmente a data de início e data de finalização. Como o projeto foi sendo aperfeiçoado, na redação do Plano de Trabalho as data de execução também eram ajustadas no texto e no sistema. No entanto, em alguma dessas operações o projeto previsto para ser concluído em 14 de junho de 2014 ficou com registro de conclusão em 30/04/2014 no sistema de gestão. Esse fato foi percebido à tempo de reorganizar a gestão dos recursos e as ações previstas no projeto, no entanto teve que acelerar o fechamento das atividades oficiais dos Circuitos em 30/04, sendo que as empresas licitadas tiveram contrato assinado para operarem até junho de 2014.

Todo o recurso destinado ao projeto Circuitos de Aprendizagem foi utilizado com êxito e adequado ao que estava previsto, sendo que os remanejamentos foram todos no sentido de conseguir custear o potencial número ampliado de escolas, as quais mais que dobraram e também em garantir pleno funcionamento de todas as ferramentas e recursos humanos capacitados disponíveis até a conclusão do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foram constituídos 05 Circuitos de Aprendizagem referentes aos Macrocampos de Arte e Cultura, Cultura Digital, Comunicação e Uso de Mídias, Direitos Humanos e Educação Ambiental. Cada um deles teve exclusivamente estudantes que estudam em escolas que fazem parte Programa Mais Educação. Cada Circuito teve as mesmas ferramentas tecnológicas de comunicação e publicação de informações. Cada pessoa teve um perfil identificado e georreferenciado. Foram propostos Desafios para estimular os participantes a completarem seus perfis, compartilharem experiências e saberes, fazerem amizades, criarem grupos temáticos para fomentar diálogo e também descrever o território educativo. Os Desafios #1, #2 e #3 foi oferecido para os representantes das UEXs, professores e monitores inicialmente e quem os completasse receberia um certificado de participação da UFRGS/MEC. Esse fato motivou bastante os participantes adultos. Depois

de realizado o cadastramento e criação dos perfis iniciaram-se as atividades dentro dos Circuitos de Aprendizagem. As atividades de formação foram denominadas “vivência de conteúdos”. As vivências de conteúdo foram metodologias de incentivo a intensa troca de informações, dados, conhecimentos, materiais, pontos de vista, práticas, ações, projetos, entre outros, tendo como fonte as pessoas que participam dos Circuitos de Aprendizagem utilizando as ferramentas disponíveis na rede social. Esses conteúdos foram pautados por postagens dos coordenadores, apoios e animadores dos Circuitos de Aprendizagem, que tinham como base os assuntos e temas tratados nas formações das atividades dos macrocampos nas escolas do Programa Mais Educação e os conhecimentos dos técnicos relacionados aos temas de cada Circuito. Esses conteúdos sugeridos foram parte de estudo prévio dos profissionais e exercícios feitos na aplicação de projeto piloto implementado na cidade de Alvorada no Rio Grande do Sul. Essa experiência nos ensinou muito sobre a importância dos professores e monitores para mobilização dos estudantes e comunidade, pois sem a participação ativa e reconhecida deles, os estudantes não entrariam e se entrassem não ficariam. Para entrada dos estudantes nos Circuitos de Aprendizagem foi lançado duas Gincanas. A Gincana #1 foi um convite para que os professores apoiassem o cadastramento do máximo de estudantes que conseguissem e os reunisse num grupo, os professores que num tempo determinado conseguissem reunir maior número e que os estudantes tivessem realizado os Desafios #1, #2 e #3 ganharia prêmios como tablets, celulares e computadores. A estratégia deu certo e mesmo as escolas sem estrutura de computadores e Internet passaram a receber apoio direto dos professores que se mobilizavam para conseguir incluir os estudantes nos Circuitos de Aprendizagem. Houve momentos de entrada de 1000 estudantes por dia. Logo depois foi lançada a Gincana #2 que tinha o mesmo propósito, mas oferecendo a oportunidade de apoiar o cadastramento de estudantes para os monitores do Programa Mais Educação. Pelo que foi aprendido em Alvorada e em algumas visitas em campo pelo Brasil, os monitores e professores são categorias bem distintas uma da outra nas escolas do PME e que seria preciso habilidade para que todos pudesse participar de maneira cordial e com as mesmas oportunidades nos Circuitos. Por isso, com o lançamento da Gincana #2 destinada aos monitores, houve uma forte resposta dessa categoria. Rapidamente os números foram crescendo de adesão e de participação dos estudantes. Os prêmios oferecidos eram os mesmos em qualidade e quantidade para monitores e professores. O fator incentivador em ter como resultado uma premiação real, foi um atrativo inicial, no entanto, a maioria dos professores e monitores, no meio do caminho, continuavam a cadastrar e apoiar os estudantes e não mais vinculando-os aos Grupos que pontuavam para ganhar prêmios. Assim que a rotina nos Circuitos foi estabelecida, foi lançada a Gincana #3 que convidava os estudantes a realizarem um projeto baseado nos conteúdos e informações do Circuito que fizesse parte. Era sugerido 4 passos: Pensar, Planejar, Agir e Comunicar. Pensar no que queria atuar. Planejar a ação. Realizar a ação pensada e planejada. Por fim, comunicar o que realizou com informações, fotos, vídeos e outros documentos. Para participar o estudante precisava liderar o projeto e ter o apoio de um professor ou monitor. Ao todo foram 165 projeto realizados com êxito, sendo 19 deles escolhidos como Melhores Práticas. Esses selecionados participaram de um encontro no hotel Fazenda Solar das Andorinhas em Campinas, com tudo pago.

Analisando o que estava previsto é conclusivo que essa versão dos Circuitos de

Aprendizagem obteve êxito e que, portanto, tem condições de ter continuidade e ampliação. A proposta é multiplicar os efeitos benéficos educacionais aproveitando os pontos fortes dessa versão dos Circuitos, ajustando os pontos fracos e implementando novas características, numa escala muito maior. Além da pesquisa de formação de padrões em uma rede social, a UFRGS poderá estudar outras formas de interação não convencionais, que possa atender de uma forma mais eficiente todos os usuários das tecnologias digitais e aumentar a interação junto aos usuários que tenham alguma dificuldade ou restrição em utilizar as entradas e saídas convencionais de um computador ou outro meio de comunicação. Em especial no uso do tato como uma forma de reforço de interação com visão e audição e uso do retorno tátil para inclusão digital.

No entanto, para que isso seja possível seria necessária a criação de uma estrutura intelectual, técnica, administrativa e de infraestrutura para garantir o processo de aplicação dos Circuitos de Aprendizagem com êxito, de tal forma que alcance os principais resultados propostos.

De qualquer forma, essa experiência dos Circuitos de Aprendizagem nos ensinou que é possível sim incluir as escolas localizadas nas zonas de menor IDH – Índice de Desenvolvimento Humano e com os piores IDEB - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica numa rede social de aprendizagem e conseqüentemente nas políticas públicas inovadoras. Para isso, é preciso estar aberto para adaptações, pois a realidade é sempre mais dinâmica do que o planejamento, mas sem um bom planejamento, a percepção sobre as nuances da caminhada são bem menores. Portanto, os Circuitos de Aprendizagem acabam sendo um convite a harmonização das dissonâncias.

Porto Alegre, 31 de julho de 2014.

Dante Augusto Couto Barone
Assinatura Coordenador do Projeto
(*nome, assinatura e carimbo*)

Repercussão de imprensa sobre os projetos realizados nos Circuitos de Aprendizagem

<https://www.youtube.com/watch?v=IJCskiy022Y>

http://correio.rac.com.br/_conteudo/2014/04/capa/campinas_e_rmc/167064-gilberto-gil-reune-2-mil-para-aula-show-em-campinas.html

<http://parecis.net/portal/noticias/geral/8054-professor-e-aluno-da-escola-jardim-das-palmeiras-recebem-pr%C3%AAmio-e-apresentam-projeto-de-xadrez/8054-professor-e-aluno-da-escola-jardim-das-palmeiras-recebem-pr%C3%AAmio-e-apresentam-projeto-de-xadrez.html>

<http://www.camponovodoparecis.mt.gov.br/noticia/574/campo-novo-do-parecis-e-representado-no-encontro-nacional-do-programa-nacional-do-programa-mais-educacao>

<http://www.paraiba.pb.gov.br/87448/aluno-do-colegio-da-policia-militar-participa-de-encontro-do-programa-mais-educacao-em-campinas.html>

<http://www.blumenau.sc.gov.br/secretarias/secretaria-de-educacao/semec/ebm-tiradentes-e-premiada-por-boas-praticas-do-programa-mais-educacao82>

<http://www.portaldoservidor.go.gov.br/post/ver/176264/mec-premia-projeto-de-danca--em-escola-de-anicuns>

<http://www.portaldenoticias.com.br/noticia.php?id=671&tipo=E&editoria=1&include=NOTICIAS>

<http://www.radioaltouruguai.com.br/?pg=desc-noticia&id=21148>

<http://ricmais.com.br/sc/educacao/videos/escola-de-blumenau-recebe-premio-por-projeto-de-aprendizagem-ambiental/>

<http://globo.com/tv-gazeta-es/estv-2a-edicao/v/projeto-de-escola-municipal-de-linhares-es-chega-a-final-em-premio-estadual/3261680/>

Avaliação de professores e monitores participantes do Encontro de Melhores Práticas

Professora: Caren Domingues

Aluno: Douglas Meira

Cidade-Estado: João Pessoa-Paraíba
Projeto: Protagonizando Diálogos

No mês de Abril participamos do Encontro de Melhores Práticas na cidade de Campinas, São Paulo, junto a nossos alunos, criadores do projeto selecionado dentro dos circuitos. Por ter sido parte integrante de nossa participação na Gincana, não poderíamos deixar de enviar nosso projeto, pois todos os alunos do programa estavam e estão engajados nesse “grande evento” que é a Gincana do Circuito de Aprendizagens. Hoje fico feliz em atingir o número de 70 participantes em nosso grupo dentro do Circuito de Direitos Humanos, pois alunos funcionários e gestão estão envolvidos nessa empreitada educativa, trocando informações sobre o Programa e assim, através do grupo se deu uma maior interação nesse sentido, escola mais educação versus escola ensino regular.

A Gincana #1 e #2 foram importantes e fundamentais pra incentivarmos os alunos a participar do Circuito, pois assim garantimos um maior envolvimento e até compromisso de ambas as partes, organizadores (Monitores) e alunos. Já na Gincana #3, o motivo de ter se dado nosso Encontro de Melhores Práticas, tivemos a oportunidade de criar e efetuar um projeto em pouquíssimo tempo, enfim um desafio enorme.

Fiquei sim muito feliz com a participação dos alunos, pois além do aluno selecionado outros alunos também se envolveram na semana do dia 21 a 28 de março, colocando ideias e incentivando os demais colegas na participação. Mas por fim decidimos que iríamos enviar apenas um único projeto, e que este seria criativo e efetivado no último dia 28 com a ajuda de todos. Gostei do desafio, e é claro fiquei super feliz com o resultado, mas com certeza teríamos feito algo melhor ou até haveria uma quantidade maior de projetos escritos entre os alunos. A ideia principal do projeto e dos assuntos veio do aluno selecionado, mas a efetivação se deu através de muitos alunos, então acharia melhor que essa questão fosse revista, mas não darei minha opinião sobre isso, deixarei em aberto. Outro ponto que pecamos foi que a efetivação do projeto não se deu com todas as turmas como era o programado, pois realizamos de maneira parcial na escola em horário do ensino regular. Mas conseguimos realizar a sequência das atividades que havíamos programa dentro do projeto original, e nada foi adaptado ou mudado, e o resultado foi maravilhoso, pois conseguimos a participação de mais alunos e o objetivo do projeto foi cumprido.

Quando recebemos a notícia sobre a nossa seleção, ficamos imensamente felizes e realizados, pois além do nosso trabalho ter sido bem visto pela comunidade escolar, iremos estar tendo a oportunidade de apresenta-lo a mais pessoas, e passa-lo para frente, como uma ideia simples e pensada rapidamente se tornou um projeto que se efetivou dentro da escola e foi olhada com mais carinho ainda pela gincana, por profissionais extremamente competentes e informados na área da educação.

Participar do encontro foi uma premiação maravilhosa, pois todo esse encanto da viagem, hospedagem em local reservado, e participação em show, foi tudo visto com extrema sensação de realização. E foi esse mesmo encanto que nos acompanhou durante a

aquela semana, durante cada momento cada atividade, cada conversa, cada gesto de atenção e carinho transmitido pelos organizadores desse encontro.

Ficou nossa satisfação em participar de algo tão rico, tão bem cuidado e planejado por todos os envolvidos, e assim, possibilitando um sentimento de orgulho pelo Programa Mais Educação, por representar a escola e por fim por representar nosso estado.

Apenas ressalto que a gincana realmente está sendo um experiência maravilhosa no que se diz respeito a interações dos envolvidos com o Programa Mais Educação, e esperamos que essa parceria que já foi firmada permaneça, e que venha a #4, #5, #6, #7....etc. e principalmente o Segundo Encontro de Melhores Práticas.

Abraços a todos, fica nosso agradecimento e reconhecimento do nosso trabalho e mais ainda o fortalecimento da nosso educação no Brasil.

Aldeia Umutina, 30 de abril de 2014
Encontro de Melhores Práticas- Circuito de Aprendizagem
Mais Educação
Avaliação de sua própria participação (de si mesmo).

A participação no Encontro de Melhores Práticas- Circuito de Aprendizagem Mais Educação foi muito importante para mim enquanto educadora, pois teve troca de experiências, aprendizagem de conhecimentos, interação entre as pessoas e compartilhamento de diferentes realidades. É fundamental conhecer as outras novas práticas de aprendizagem que são desenvolvidas em várias escolas que tem o Programa Mais Educação.

A Escola de Educação Indígena “Jula Paré” foi privilegiada, por ser a única escola indígena a ser contemplada uma das melhores práticas isso vem fortalecer, mostrar o trabalho pedagógico que é desenvolvido junto aos estudantes, divulgar a cultura do povo Umutina, valorização das práticas culturais e o respeito das diversas culturas existente no território do Brasil.

A participação contribuiu para que as demais escolas possam conhecer a cultura do Povo Umutina as diferentes formas de pensar e os processos próprios de aprendizagem que cada etnia tem a sua concepção e filosofia de vida, diálogos dos diferentes saberes, fortalecer e a valorização das diversidades culturais.

Durante as oficinas e diálogos em grupo foram abordados os pontos positivos e negativos e os desafios a serem superados no Programa Mais Educação e as diferentes realidades de cada escola. Entre elas são as seguintes: Interação e integração, fortalecimento do ensino aprendizagem norteando ações que visa oportunizar cultura, informação e conhecimento. Ressignificar valores das escolas inserida na comunidade de vulnerabilidade social, inserir a comunidade nas atividades que são desenvolvidas na escola.

Formação específica e fiscalização na prestação de contas do programa, formação continuada para o educador.

Diante as discussões e os documentos que foram feitos possa servir para fortalecer as políticas públicas para melhorar as práticas do Programa Mais Educação.

2) Avaliação do processo (projeto em si).

Para mim o processo que foi elaborado o projeto teve grande importância para todos, de aprendizagem e a participação ativa dos estudantes da escola de Educação Indígena Jula Pará.

A atividade foi desenvolvida a partir de um círculo de diálogo com os estudantes que faz parte do Programa Mais Educação. Primeiro foi feita uma explicação e socialização da gincana 3 do circuito de aprendizagem Direitos Humanos.

Em seguida foram realizadas as seguintes atividades em conjuntos, na qual cada aluno foi expressando a sua opinião com relação: Lista 10 coisas que você gosta. Listar 10 coisas que gostaria de aprender. Listar 05 coisas que você acha que devem melhorar em sua escola/ comunidade.

Após esse momento de discussão em conjunto, foi distribuído em quatro grupos para elaborar o projeto tendo seguido as etapas: Pensar, Planejar, Agir e Comunicar.

No início os estudantes tiveram dúvidas como começar a elaboração, somente depois de várias explicações e contextualização nos grupos pôde entender e começaram a realizar o projeto.

Cada grupo ficou com as seguintes questões: grupo 1- Qual é o problema central do projeto e porque é importante que ele seja realizado.

Grupo 2- Qual o objetivo geral? Quais os objetivos específicos do projeto?

Grupo 3-Quais atividades que será desenvolvida no projeto/O que precisa/Atividade/Quando/Quem faz?

Grupo 4- Nomes dos parceiros/como pretende registrar seu projeto.

Cada grupo elaborou um cartaz com desenhos de peixes e animais para ser o alvo para a participação da flechada, ou seja, o arco e a flecha.

Depois do término da atividade, teve a apresentação e socialização do projeto elaborado pelos os estudantes para os demais professores da escola para dar sugestões e aprimorar o mesmo.

Conforme as apresentações os professores deram sugestões, e disseram que foi boa a exposição dos estudantes e parabenizaram pela participação e interesse de todos.

Em seguida os estudantes fizeram a mobilização/ convite para os demais alunos do ensino médio para participarem das atividades que seria desenvolvida posteriormente.

Outra atividade em grupo foi revisar ajustar e escolher o nome do aluno que vai representar o projeto, bem como o nome do professor acompanhante. Então que foi escolhido pela plenária o estudante Joelson Bruno Cayabi Amajunepa para a viagem em Campinas.

Foi também organizado pela turma do Programa Mais Educação a Palestra sobre O Esporte/Esporte tradicional – Arco(Boiká) e a Flecha (Ixó), juntamente com os alunos do ensino médio e os palestrantes foram o

senhor Deuzete e o professor Osvaldo. Esse agir visa à socialização, compartilhar experiências, conhecer e valorizar a importância do arco e da flecha para o povo Umutina.

Houve a participação de todos os alunos e professores da escola.

Também teve a oficina de Arco(Boiká) e a Flecha (Ixó), com a finalidade dos alunos aprender a confeccionar o arco e a flecha, bem como as matérias prima que são utilizados para a confecção do mesmo. Convidamos para ministrar a oficina os senhores detentores desse conhecimento que foi o Lucio Calomezoré e o Pedro Amajunepa.

Primeiro o senhor Pedro explicou e contou como aprendeu e como utilizavam o arco e a flecha antigamente. Falou das matérias primas que são utilizadas para fazer a flecha que são a madeira seriva, taquara, cambaiuva, pena de pássaros e tucum. Tem toda uma técnica de fazer, uma história, um saber indígena. E que é importante os alunos saber e aprender a fazer o arco e a flecha.

Em seguida fez a demonstração de como fazer, os alunos observaram e depois cada um confeccionou a sua flecha sob a orientação dos senhores Pedro e Lucio.

Segundo os senhores Pedro e o Lucio explicaram o processo de confecção do arco e a flecha e a importância dos alunos conhecer e saber a fazer.

Conforme o senhor Pedro para fazer o arco precisa da madeira que pode ser a negramina, piúva, ipê, garapeira (moateiro), seriva, um broto de tucum de preferência tem que ser cumprido (palmeira nativa), tinta (pode ser de jenipapo, urucum e outros) para pintar a madeira.

A madeira de negramina tem que retirar a casca e em seguida tem que sapear a madeira de negramina.

A seriva tem que cortar e deixar na água, se não ela resseca e quando resseca não serve mais. Pode pintar a madeira com jenipapo e outros. Os antigos Umutina usava a madeira de seriva. A seriva é perigosa contém veneno.

A madeira piúva retira a casca (resto), colocar na água com sabão e transforma numa cor vermelho.

O pé de urucuzeiro pode ser encontrado na beira da cabeceira ou no sapé, dessa semente do urucum sai um líquido.

As madeiras mencionadas pode ser encontradas no próprio território, as margens da estrada da aldeia é rico em recursos naturais. Precisa medir a madeira para fazer o arco aproximadamente um metro.

Na época da pesca do timbó os mais velhos faziam o arco e a flecha para matar o peixe.

O senhor Lucio disse: “ que fazia o jurupara. Jurupara tipo uma faca/ era feito de taquara específico, quando os velhos morreram, acabou os velhos e acabou tudo”. “Na época do dia do índio fazia torneio na época da

juventude. Todos eram bom de flechar, as flechadas era uma distancia de 100 metros”.

Depois os alunos foram fazer o arco, o senhor Pedro trouxe 12 madeira de negramina. Foi retirada a casca da madeira, passou pelo processo de limpeza, foi medida a madeira. Depois de limpo foi passado pelo fogo para ficar mais maduro, ou seja, para ter mais resistência. Passando o arco pelo fogo fica com outra cor e mais resistente para movimentar. Em seguida lixar o arco, ao lixar o arco fica mais bonito. Colocar e amarrar a corda no arco, depois ajeitar, manusear, movimentar e testar o arco.

O senhor Lucio e o senhor Pedro disse da importância de fazer, aprender e saber flechar com o arco e a flecha para os alunos valorizar a cultura, a língua, a historia dos mais antigos, isso o que vale a valorização. Esse é um conhecimento que eles aprenderam somente observando os seus pais, avós, os velhos e aqui estamos ensinando para os jovens aprender e conhecer.

Teve quatro rodadas de flechada, demonstração do arco e a flecha. O seu Pedro fez a demonstração e ensinou como flechar, e que tem que treinar bastante.

Essas atividades do Projeto Boika y Ixó foi muito importante para o fortalecimento da cultura do povo, principalmente com a participação desses anciões de repassar esse conhecimento para os jovens, na qual todos participaram, uma forma da valorização e a pratica da cultura.

E por fim no Encontro das Melhores Praticas em Campinas, foi um momento significativo e um marco para a escola e para o povo Umutina de participar, representar e divulgar a cultura.

Durante as oficinas pode aperfeiçoar aprimorar diversas formas de apresentação, na qual teve o refinamento do projeto que o estudante Joelson apresentou em forma de Video o projeto Boiká y Ixó.

2.1) Avaliação do estudantes (vivências, trocas e aprendizado). Busque facilitar a participação do estudante na avaliação também por meio de comentários sobre momentos que mais gostou, que não gostou e fundamentalmente o porquê.

Eu Joelson participei praticamente de todas as coisas das oficinas, brincadeiras e das conversas. Pra mim o projeto foi bem elaborado, o que faltou foi explicar a problemática do projeto.

Apreendi varias coisas vai me fazer muito bem no futuro, não só com o nosso projeto mais também com o que eu aprendi com as pessoas que estavam lá, teve troca de aprendizado com as amigas que eu fiz.

No Hotel Fazenda Solar Andorinhas foi muito bom, na segunda-feira foi o dia que chegamos a noite. No dia seguinte de manhã primeiro nós tomamos o café da manhã, depois nós reunimos em um salão onde nós apresentamos e a equipe também apresentaram. Em seguida teve a explicação e apresentação da programação do evento e logo após teve o lanche, depois do lanche teve exposição da tecnologia nos circuitos.

Nós fomos almoçar e depois de alguns minutos nós voltamos para o salão onde teve as oficinas. Nos lanches da tarde os monitores faziam algumas brincadeiras, quem acertava ganhava um pote de doce ou chocolates. E assim se repetia até o dia que viemos embora. E a noite nós jantamos e depois teve uma apresentação de circo perto do parque aquático.

Na quarta-feira tomamos café da manhã teve as oficinas, eu conheci varias pessoas legais, mais eu passava a maioria do tempo com Maria Eduarda, Fernando e Maria Fernanda.

Eu divertir muito com a Eduarda, Fernando e Fernanda fomos tomar banho no parque aquático e descemos do tobogã. E brincamos também de procurar letras na piscina e formar palavras e frases.

Depois fomos nos arrumar para dar entrevista sobre o Projeto Boiká y Ixó. E a noite fomos para o show do Gilberto Gil, no show nós subimos no palco para receber o certificado e logo após teve o show onde ele cantou e tive momento de perguntas. Quando terminou o show tiramos fotos com Gilberto Gil. Depois voltamos para o hotel, nos jantamos, tomamos banho e depois dormimos.

Na quinta-feira teve as oficinas e a preparação da apresentação dos projetos pelos participantes. A tarde teve a apresentação dos projetos e a noite teve o sarau e a despedida de cada um e o agradecimento e assim terminou o dia.

Na sexta-feira de manhã viemos embora.

CIRCUITO MAIS EDUCAÇÃO

ENCONTRO DE MELHORES PRÁTICAS

PROFESSOR CLEITON MARINO SANTANA

1) Avaliação de sua própria participação (de si mesmo). Considere o que pode contribuir e o que poderia ter contribuído

Acredito que minha participação tenha sido relevante, tentei apoiar de acordo com muitas disponibilidades e tentei de maneira prática e exequível ajudar o aluno a apresentar de forma objetiva e concreta o projeto. Eu acredito que poderia ter talvez um tempo mais grande para cada professor ensinar a sua atividade, descrevendo um pouco de sua função e apresentando um pouco mais do seu projeto na prática para os professores e alunos realizarem todas as atividades, e assim eu acredito que poderia ter contribuído mais.

2) Avaliação do processo (projeto em si). Considere os pontos de convergência e divergência.

Acredito que o projeto foi muito satisfatório e muito importante para os professores do Mais educação.
Convergência = o fato de valorar os professores que tem as melhores práticas.
Divergência = A data muito corrida para desenvolver a preparação das viagens.

2.1) Avaliação do estudantes (vivências, trocas e aprendizado). Busque facilitar a participação do estudante na avaliação também por meio de comentários sobre momentos que mais gostou, que não gostou e fundamentalmente o porquê.

Quanto aos estudantes, acredito que foi uma experiência fantástica, o aluno Cleiton por ex, está todo dia postando fotos do evento e falando que está com muita "saudades", daí para ver que ele gostou muito.

O meu aluno Idailton, ficou famoso na cidade, ganhou respeito e muita atenção, agora tem mais responsabilidade nas atividades da escola.

Eu acredito que o evento foi um sucesso, pois do contrário de muitos eventos que eu fui, não tivemos muito tempo para debater e apresentar e muito menos conversar e conhecer a realidade de cada um, e nesse evento tivemos toda essa possibilidade, agradeço muito a equipe por poder participar desse evento, espero que continue e tenhamos mais iniciativas.

Com certeza o projeto poderá melhorar bastante se for recebida uma devolutiva da participação de cada um(a). Para isso, sugiro a formulação de um documento dividido em duas partes de até 5 páginas:

- 1) Avaliação de sua própria participação (de si mesmo). Considere o que pode contribuir e o que poderia ter contribuído.
- 2) Avaliação do processo (projeto em si). Considere os pontos de convergência e divergência.
 - 2.1) Avaliação do estudantes (vivências, trocas e aprendizado). Busque facilitar a participação do estudante na avaliação também por meio de comentários sobre momentos que mais gostou, que não gostou e fundamentalmente o porquê.



ESTADO DE SERGIPE
PREFEITURA MUNICIPAL DE POÇO VERDE
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



ESCOLA MUNICIPAL JOÃO RABELO DO ROSÁRIO
LOCALIDADE LAGOA DO MANDACARU – POÇO VERDE – SERGIPE



MACROCAMPO: EDUCAÇÃO EM DIREITOS HUMANOS
ATIVIDADE: ARTE CORPORAL E JOGOS
MONITORA: JAMILLE DOS SANTOS FERREIRA

***PARTICIPAÇÃO NO ENCONTRO DAS MELHORES PRÁTICAS DOS
CIRCUITOS DO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO EM 2014***

O resultado da Gincana #3 dos Circuitos de Aprendizagem Mais Educação nos proporcionou viver e presenciar novas liberdades até mesmo desconhecidas por nós que vivemos numa outra realidade que ali se encontrava, tanto direta e indiretamente, o contato com outros participantes de outras regiões e escolas com realidade diversas valorizou tanto o contato presencial quanto a distancia, por meio de atividade que envolvia quaisquer esferas seja administrativa, pedagógica e estudantil.

Todos tiveram e ainda tem a oportunidade de acessar a plataforma e desenvolver as atividades e “correr” para estar em dias com as atividades, por vez foram poucos os que dedicaram a fazer desde o início os trabalhos propostos.

A partir do resultado da Gincana #3 – Prêmio de Melhores Práticas em que foram eleitos 19 projetos como melhores práticas em que se tinha um estudante e um professor/monitor envolvido em cada projeto, o resultado veio para valorizar, resgatar e enaltecer o trabalho já desenvolvido em nossas escolas.

A felicidade foi tanta que apesar do tempo corrido, tudo se encaixava para que o sonho pudesse concretizar. Desde o início, fizemos o possível e impossível para que a viagem acontecesse, pois o brilho de satisfação no olhar dos alunos nos “enchiam” de coragem, principalmente da estudante vencedora Ana Cláudia Santos Sales, por vim de uma realidade excludente e muito carente.

Tivemos o apoio do Secretário de Educação do município de Poço Verde (Paulo Roberto Caduda), do prefeito municipal (Thiago Doria), da Equipe escolar (em nome da secretaria escolar Gerleane Ferreira, da coordenadora Isabel Cristina, da diretora Maria Lucielma, funcionários em geral – de toda comunidade escolar) e dos nossos familiares que por ter sido os últimos foram os primeiros a nos incentivar e apoiar.

Ficamos mais felizes por ser a única escola que representava o município de Poço Verde e do estado de Sergipe (e a da região Nordeste apenas duas foram escolhidas e estávamos entre elas).

No encontro tivemos a oportunidade de compartilhar o que desenvolvemos, aprimorar o nosso projeto e aproximar-se de todos que ali estavam. Esse contato nos permitiu participar de oficinas, atividades recreativas, show/aula, conversação e contato com diversos conhecedores e promotores da educação.

Durante o encontro “fiquei, um pouco apreensiva por estar em um ambiente diferenciado, mas procurei dá o máximo de mim e assim que retornei as atividades procurei compartilhar o aprendido, aplicando atividades, dinâmicas, experiências e outros. Essas oportunidades são raras e costuma nos pegar de surpresa para que não der tempo de pensar só no lado ruim, mas num intervalo de tempo curto para que possamos aproveitá-lo ao máximo, nos proporcionando maior contato, aproximação, interação e desenvolvimento crítico-reflexivo. E, seria improvável entre 25 mil pessoas inscritas a falta nesse Encontro em que foram escolhidos apenas 19 projetos fazendo um montante de 38 escolhidos juntamente com a equipe responsável pelos circuitos. Foi uma experiência magnífica, pudemos conhecer a realidade de outras pessoas e trocar experiências em todos os níveis... proporcionou-nos sair de nosso mundo para expandir por novos horizontes, descobrindo, aprimorando, dialogando, retificando, adaptando, complementando nossos conhecimentos e projetos, por meio de saberes e formas de aprendizagens enriquecidas.”

A estudante Ana Cláudia desde o resultado não escondia a alegria e contentamento de ter conseguido e por estar representando a nossa escola num evento tão grande.

O apoio foi geral, principalmente dos pais da mesma, pois lutar a cada dia para dar educação e uma vida melhor para os filhos.

A estudante em questão vem de uma família composta por seis pessoas, moram numa localidade muito excludente, sobrevivem da agricultura (há dois anos sofremos o castigo da seca) e os quatro filhos são assistidos pelo Programa do Bolsa Família.

Ana Cláudia demonstrou interesse nas atividades desenvolvidas no Encontro, compartilhou a sua cultura/ a sua realidade com os demais presentes e conheceu novas realidades (porém foi notável o semblante cansativo, pois o tempo foi muito corrido para realização dos trabalhos), ficou um pouco nervosa e apreensiva, mas a equipe que auxiliavam procurava acalmar e tranquilizar a todos.

No retorno, a FELICIDADE foi o que resumiu a recepção quando chegamos a Poço Verde, pois todos nos esperavam orgulhosos pela participação e por estar de volta na comunidade escolar.

Apesar do pouco tempo da criação dos circuitos vemos o envolvimento de muitos que aceitaram este desafio e estão dando continuidade.

Às vezes, essa realidade parece ser um sonho, pois apesar da pouca experiência, pouca idade que tenho (Jamille) e o pouco tempo que atuo nessa área (seis meses e quinze dias) ganhar esse prêmio significa além do reconhecimento um meio de motivação para que possamos dar continuidade aos nossos trabalhos e desafiados para as próximas propostas metodológicas, promovendo assim maior participação por parte de estudantes e monitores acompanhantes em âmbito geral.

Poderíamos pensar em entrar em contato com as escolas que ainda não desenvolveram as atividades, nem entraram na plataforma, ou simplesmente se inscreveram nos circuitos, já que os mesmos são mais uma nova ferramenta de interação que proporciona contato tanto direta quanto indiretamente, presencial ou a distancia, com objetivo de diminuir a distancia e promover grandes práticas do Programa Mais Educação.

Proponho ainda para os próximos encontros um pouco mais de tempo, pois a programação foi intensa e o tempo corrido e para complementar essa ideia poderíamos pensar na possibilidade da próxima Gincana e/ou Encontros um encontro num determinado lugar com este em Campinas e outro nas escolas escolhidas para haver essa troca de cultura, experiências e conhecimento de cada localidade e projetos escolhidos.

A programação apesar de ter sido intensa, nos proporcionou participar de oficinas, palestras e aprimoramento de nossos projetos já que um dos objetivos seria melhorar as apresentações dos projetos, por meio de contato com vários especialistas,

diversas ferramentas, monitores e alunos com conversas de “gente grande” e “gente pequena”; não poderíamos esquecer-nos do SHOW/AULA com Gilberto Gil com a solenidade de entrega de certificados e participação de todos que estavam naquele momento com direito a perguntas e respostas e ao som de grandes sucessos de Gilberto Gil.

O nosso projeto “ECA NA ESCOLA – CONHECENDO, ENTENDENDO, VIVENCIANDO...” do Circuito Direitos Humanos apresentado pela estudante Ana Cláudia Santos Sales e monitora Jamille dos Santos Ferreira, desde principio teve por objetivo principal resgata a identidade perdida da criança e do adolescente, por meio de várias metodologias que atua diretamente no ser dos envolvidos sensibilizando a comunidade escolar como um todo, principalmente por ser uma realidade tipicamente rural em que os pais dos alunos sobrevivem da agricultura. E, durante o período de plantio e colheita a escola tinha baixo índice de frequência, mas a partir do momento que foi feito a conscientização do Projeto e os trabalhos foram sendo realizados na escola e na comunidade os resultados forma sendo obtidos com êxitos, pois o propósito era manter o alunado na escola com meio de atividades atrativas e interessantes com seus direitos e deveres garantidos.

E, por ser um projeto já desenvolvido na nossa Escola (Municipal João Rabelo do Rosário em localidade Lagoa do Mandacaru – Poço Verde – Sergipe) não deveria restringi-se apenas a nós, mas a todos.

E, o bom disso é que foi possível apresentá-los para outras pessoas, adquirir e aprimorar nossas práticas com novas idéias e saberes diversos, já que estávamos num ambiente diversificado, rico em cultura, singularizados por cada sonho que somados resumia-se no desejo igual, empenho, motivação, sonhos e interação.

Por fim, não poderia deixar de mencionar e parabenizar a todos da equipe dos Circuitos do Programa Mais Educação pelo acolhimento, apoio aos nossos projetos, as novas propostas apresentadas para melhoria dos mesmos, a oportunidade de dialogar com vários especialistas e com as mais diversas ferramentas e habilidades.

PROJETO CIRCUITOS DE APRENDIZAGEM DO CIRCUITO MAIS EDUCAÇÃO

DEVOLUTIVA DE PARTICIPAÇÃO

POR: LUCIMERE MACHADO DOS SANTOS

A participação no Circuito foi uma grande surpresa, confesso que após passar o susto, fui digerindo cada passo. Estar nesse Circuito, me proporcionou crescimento profissional e pessoal, visto que conheço pessoas de vários estados, tão brasileiras quanto eu, mas tão distantes de mim.

Nos dias em que estivemos juntas conheci hábitos e culturas que até então só tinha ouvido falar. Pude descobrir na área da educação, as dificuldades enfrentadas por cada estado desse país tão grande, tão rico e tão mal administrado. Durante as apresentações de vídeos e nas oficinas em que pude estar de frente com alguns colegas, percebi como seria difícil nosso trabalho se não houvesse amor e compromisso.

Obtive crescimento com as experiências transmitidas pelos outros e percebi que posso fazer muito mais do que tenho feito durante esses anos de magistério.

O Circuito de Aprendizagem no que se referiu à organização de contato, traslado e hospedagem, foi muito bem organizado e parabênzo aos responsáveis, mas acredito que as oficinas poderiam ser mãos aprofundadas em seus aspectos teóricos e práticos. Não tive a possibilidade de participar de todas, mas das que participei, acredito que poderiam ter maior conteúdo e aprofundamento.

O Projeto Mais Educação vem contribuindo com um trabalho social e participativo de nossos alunos, o CIEP 168, é uma escola que durante o ano de 2013 conseguiu alcançar prêmios importantes na área da Educação no Estado do Rio de Janeiro, o que nos estimula à cada dia melhorar nosso nível profissional. O Projeto Mais Educação vem contribuindo para isso.

Nossa aluna, Emyllin Alves da Costa, disse que nos dias em que vivenciou o Circuito, aprendeu a se relacionar melhor com o outro, a interagir com pessoas de cultura e hábitos diferentes do seu. Descobriu o quanto pode ser capaz de crescer culturalmente mas reclamou de não ter mais tempo livre para se divertir com os colegas que conquistou.



PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO

EMEF. "CID ADALBERTO DOS REIS"

Linhares-ES, 28 de abril de 2014.

AVALIAÇÃO DO ENCONTRO DE MELHORES PRÁTICAS DE APRENDIZAGEM

O programa Mais Educação da EMEF. CID Adalberto dos Reis, através da participação na Gincana 3 dos Circuitos de Aprendizagem foi premiado pelo desenvolvimento de um projeto que culminou na criação de um jornal escolar.

Essa premiação nos proporcionou um encontro, muito proveitoso, que contou com a participação de gestor escolar, coordenador do programa Mais Educação, Monitores e Alunos realizado pela equipe dos circuitos de aprendizagem em Campinas – SP de 07-11 e abril. Tendo sido um momento único, de muito aprendizado, de interação social, de comunicar o que estamos construindo na nossa realidade escolar, de descobrir outras realidades e, com isso, melhorar a educação através das nossas atuações dentro do Programa Mais Educação.

Posso afirmar que a minha participação no evento foi construtiva, criei uma espécie de "operação sanguessuga", juntamente com as (os) colegas premiados que ali se encontravam, repletos de saber e, dispostos a contribuir com a disseminação de ideias cujo objetivo é a melhoria da educação integral em nosso país. Através deste encontro foram criados laços profissionais de grande valia para a construção de parcerias interestaduais que culminará em projetos e ações de produção e disseminação do saber e da cultura do nosso país. Enfim a minha avaliação pessoal do evento é positiva, o Circuito de Aprendizagem já se tornou uma marca de construção de um saber dinâmico, interativo e tecnológico.

Posso afirmar que o nosso projeto nasceu após a criação da Gincana 3, a única dificuldade que encontramos em desenvolvê-lo foi o tempo

Rua Valdomiro Cardoso, S/Nº - Conj. Juparanã – Linhares-ES
CEP 29900-800 Fone: (27) 3371-1132 – Email: emefcid@gmail.com
Escola municipalizada através do convênio 102/2008 de 09/05/08



PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO **EMEF. "CID ADALBERTO DOS REIS"**

disponibilizado. Para se desenvolver uma sequência didática, uma semana é um tempo bom, no entanto, um projeto possui uma estrutura organizacional que requer mais tempo para o desenvolvimento, sendo também, flexível em relação as datas. Mas a proposta inicial de colocar os alunos para produzir foi fielmente desenvolvida, todos se envolveram na pesquisa, produção, digitação e correção dos textos que saíram na primeira edição do Jornal Mais do CID. A apresentação do Jornal, penso, seja algo a ser melhorado, com o auxílio dos profissionais certos, a diagramação e impressão do jornal pode ser trabalhada para que fique melhor apresentado.

A participação dos alunos nesse evento foi fundamental para que este tenha sido realizado com êxito e brilhantismo. Raul Rohr ficou maravilhado com a possibilidade de andar de avião, porém, segundo o próprio aluno, as amizades construídas, o respeito as diferenças regionais, culturais e sociais, foram tão significativas, que superaram em importância a primeira viagem de avião. O aluno trouxe todas as experiências adquiridas para socializar com os colegas, retornou com mais ideias a serem implementadas através de projetos e tem contagiado os colegas.

Importante falar, sobre a logística e dinâmica do evento, no sentido de parabenizar a equipe, pois em todos os momentos: traslado, refeições, dinâmicas, lazer, premiação, restituição financeira de gastos referentes a autenticação dos documentos em cartório e alimentação, enfim, um grande evento, com visibilidade nacional de extrema importância para o reconhecimento e valorização dos diferentes trabalhos criados à partir do Programa Mais Educação.

Por: Cicera Isaany Chaves Batista

Rua Valdomiro Cardoso, S/Nº - Conj. Juparanã – Linhares-ES
CEP 29900-800 Fone: (27) 3371-1132 – Email: emefcid@gmail.com
Escola municipalizada através do convênio 102/2008 de 09/05/08

1. Avaliação da minha participação

A participação do Encontro de Melhores Práticas do Circuito de Aprendizagem do Mais Educação foi uma experiência maravilhosa que nunca vou esquecer. Durante os dias 07 a 11 de abril foi realizado um encontro em Campinas – SP, onde reuniu estudantes e educadores de diferentes estados do Brasil.

Os 19 participantes do encontro que tiveram seus projetos aprovados teve uma oportunidade de trocar experiências com outros monitores, professores e coordenadores do Programa Mais Educação.

Essa oportunidade de encontro oferecido pelo Circuito de Aprendizagem deu um passo importante para uma avaliação e desempenho das escolas com o Programa Mais Educação podendo observar que tem muitas escolas envolvidas, algumas com dificuldades, dúvidas e outras que começaram esse ano que é o caso da minha Escola Municipal Engenheiro Jorge Oliva de Itaú de Minas - MG.

Esse encontro pode valorizar o empenho tanto meu como dos meus alunos que participaram do projeto de “Conscientização Ambiental” e o apoio que tivemos para poder participar desse Encontro de Melhores Práticas.

Um momento único para troca de experiências, tirar nossas dúvidas e medos e voltarmos com mais ideias e energia para continuarmos e melhora o nosso projeto e outros que iremos realizarmos.

Nós da Escola Municipal Engenheiro Jorge Oliva estamos melhorando e ampliando o Projeto de Conscientização Ambiental com a ajuda da Rádio Escolar onde os alunos estão participando.

Nesse encontro também pude fazer novas amizades e pessoas que vou me lembrar e ter contato sempre. Espero ter outras oportunidades de participar de outros encontro do Circuito de Aprendizagem.