

PROTAGONISMO JUVENIL: UMA VIVÊNCIA DA ESCOLA PARTICIPATIVA

Lidiane Pereira de Carvalho
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAA
lidiane.p.carvalho@gmail.com

Otaí José dos Santos
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAA
Otaijose2014@hotmail.com

Suedy Santos de Azevedo
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAA
suedyxd@hotmail.com

Lucelma Pereira de Carvalho
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAA
lucelmacarvalho@gmail.com

Resumo:

Este trabalho busca conhecer um pouco da participação de estudantes em projetos e decisões escolares de uma Escola de Referência em Ensino Médio, que funciona em período integral na cidade de Bezerros – PE. Foi observado que, nessa escola, a participação dos estudantes se dava, em geral, por meio do Protagonismo Juvenil — uma filosofia implantada na escola. Assim, discutimos neste trabalho algumas das ações desenvolvidas por meio de projetos buscando relacioná-las com características da escola participativa.

Palavras-chave: Escola participativa; Protagonismo Juvenil; Escola de referência.

1. Introdução

O ensino público tem passado por grandes debates sobre currículo, organização escolar e práticas pedagógicas. Do ponto de vista da gestão, uma das mudanças propostas por volta de 1980 foi a descentralização e democratização da gestão escolar, tendo concentrado-se em três enfoques: a participação da comunidade na escolha do gestor; criação de colegiado ou conselho escolar; e repasse de recursos financeiros às escolas (LÜCK *et al.*, 1998).

Quando falamos de participação na gestão democrática devemos considerar a gestão participativa que normalmente é “entendida como uma forma regular e significativa de envolvimento dos funcionários de uma organização, no seu processo decisório” (Likert, Xavier, Amaral e Marra, apud LÜCK *et al.*, 1998, p. 17). É importante lembrar que a ideia de participação refere-se ao “trabalho associado de pessoas analisando situações, decidindo sobre seu encaminhamento e agindo sobre elas, em conjunto” (LÜCK *et al.*, 1998, p. 17). Portanto,

representa mais que um sistema de votação, diz respeito a todo o processo, iniciando com o planejamento, atuando na realização, na fiscalização e na avaliação dos resultados.

Para que a gestão participativa alcance seu objetivo, atuando com todo seu potencial é indispensável que a participação aconteça em seu sentido pleno que, segundo Luck (1998, p. 18), “caracteriza-se por uma força de atuação consciente, pela qual os membros assumem seu poder de exercer influência na determinação da dinâmica dessa unidade social, de sua cultura e de seus resultados”. A autora explica ainda que esse poder é “resultante de sua competência e vontade de compreender, decidir e agir em torno de questões que lhe são afeitas” (LÜCK *et al.*, 1998, p. 18-19).

As escolas em que são identificadas características da gestão participativa são apontadas por pesquisas como escolas mais eficazes. Algumas dessas pesquisas indicam que um terço das perdas e ganhos dos alunos em testes de desempenho resulta da qualidade da escola como um todo (LÜCK *et al.*, 1998), ou seja, depende das características organizacionais das escolas. Portanto, entender a organização escolar é fundamental para repensar a lógica escolar e criar estratégias que contribuam para o desenvolvimento pessoal do estudante e da sociedade como um todo.

Tendo em vista a concepção de gestão democrática e, em especial, a abordagem na escola da gestão participativa, o objetivo deste trabalho foi verificar como se dava a participação dos estudantes nos projetos e decisões escolares em uma escola estadual que atua com turmas de Ensino Médio em período integral na cidade de Bezerros - PE.

2. Caracterização da escola e o Protagonismo Juvenil

A escola escolhida como objeto deste trabalho é uma escola de Referência em Ensino Médio, localizada na cidade de Bezerros – PE. A escola contava em 2012 (data da pesquisa) com 826 estudantes. Foi identificado que nessa escola a participação de estudantes e funcionários se dava principalmente por meio de um princípio denominado Protagonismo Juvenil, que funciona como uma filosofia e não com uma ação individual, tendo, por isso, atuação em diversos pequenos projetos e decisões escolares.

O Protagonismo Juvenil é um princípio criado para a escola em 2004 por Antônio Carlos Gomes da Costa e Bruno Silveira, durante o início da escola em parceria com o Ginásio Pernambucano. É um princípio que prega o desenvolvimento da autonomia dos jovens, e se revela, no cotidiano escolar, principalmente através de projetos, que permitem

que os jovens apresentem suas ideias e sugestões, planejem atividades, façam, supervisionem e avaliem os resultados. O objetivo é nortear o jovem, fortalecer sua autonomia, propiciar um ambiente de desenvolvimento e interação entre estudantes, funcionários, professores, gestores e comunidade, tornando a escola um lugar de aprendizado e formação mais eficaz. O princípio tem também um papel de conscientização política e formação cidadã, pois entende que esse é um dos objetivos da escola. A Comissão Internacional de Educação destaca essa missão quando coloca que:

O sistema educativo tem, pois, por missão explícita ou implícita, preparar cada um para este papel social. Nas sociedades complexas atuais, a participação em projetos comuns ultrapassa em muito a ordem do político em sentido estrito. São de fato no dia-a-dia, na sua atividade profissional, cultural, associativa, de consumidor, que cada membro da coletividade deve assumir as suas responsabilidades em relação aos outros. Há, pois, que preparar cada pessoa para esta participação, mostrando-lhe os seus direitos e deveres, mas também desenvolvendo as suas competências sociais e estimulando o trabalho em equipe na escola (DELORS *et al.*, 1998, p. 60-61).

O objetivo deste artigo não é realizar um detalhamento minucioso de cada ação e realização dessa filosofia escolar, mas uma abordagem ampla que permita entender o alcance de suas ações e a influência que uma gestão participativa tem no cotidiano da escola. Para tal, selecionamos algumas ações concretas desenvolvidas pelos estudantes. As ações foram escolhidas com base na diversidade de idealizadores e seu papel como formador tanto no âmbito da educação formal como de caráter cívico.

- Recepção dos estudantes dos 1º anos — idealizado pela gestora;
- Leitura na Praça — idealizado pela bibliotecária;
- Mostra de Inglês e Festival Multicultural de danças — idealizado por professores;
- 3R (Reduzir - Reutilizar - Reciclar) — idealizado pela comunidade (ex-aluno);
- Tome no seu Caneco — idealizado por estudante.

2.1 Recepção dos estudantes dos 1º anos

A escola em questão atua apenas com estudantes do Ensino Médio, de modo que recebe a cada ano estudantes oriundos de diversas escolas do município e região que concluíram o Ensino Fundamental. Assim, todos os anos a escola abre matrículas apenas para estudantes de 1º anos, e rematrículas de 2º e 3º anos para estudantes que tenham cursado o 1º

ano nela ou em outra das chamadas Escolas de Referência. Por atuar em regime integral, a gestora da escola se preocupou que os estudantes vindos de outras escolas (de turno único) tivessem dificuldades de adaptação e, pensando em diminuir o possível impacto causado por essa mudança, propôs que os estudantes veteranos recepcionassem os novos estudantes, apresentando a escola e contando sobre as próprias experiências, de modo a deixar os novos estudantes mais à vontade.

Assim, a gestora propôs a ideia aos professores, funcionários e estudantes da escola (que cursariam, no ano seguinte, 2º e 3º anos), explicando que aqueles que quisessem participar da comissão de recepção dos estudantes de 1º anos deveriam assinar uma ata deixada na recepção. Tendo se inscrito aproximadamente 80 estudantes, as inscrições foram encerradas. Os estudantes voluntários se reuniram com a coordenação pedagógica, gerência, professores e demais funcionários para decidirem como seria realizada a atividade. Juntos decidiram, dentre outras coisas, que o evento duraria três dias e que os novos estudantes seriam divididos em salas com aproximadamente 50 pessoas, havendo uma nova distribuição a cada dia, com o intuito de que os estudantes se conhecessem melhor e, assim, as novas turmas fossem unidas ao longo dos anos.

Nos dias em que ocorre a recepção dos novos estudantes, os estudantes da comissão ficam responsáveis por dirigir e supervisionar toda a organização da recepção, com o apoio da equipe de professores, coordenação, gestão e demais funcionários da escola. Os estudantes veteranos contam aos novos estudantes suas experiências — desde as expectativas com que chegaram à escola e as dificuldades que enfrentaram ao que construíram dentro da escola —, e escutam as expectativas, sonhos e receios dos novos estudantes. É um espaço de troca de experiências, promoção de interação e criação de laços entre os membros da escola.

Os professores e demais funcionários são apresentados aos novos alunos, bem como as dependências, funcionamento e regras da escola. A recepção conta, ainda, com atividades culturais propostas e realizadas pelos estudantes veteranos, como rodas de música, por exemplo, e apresentações e brincadeiras nas salas de aula, com o objetivo de envolver os calouros.

A partir do terceiro ano de existência da escola, quando a escola já havia formado sua primeira turma, passaram a participar da recepção também os ex-alunos (ou alunos egressos, como a escola se refere aos mesmos), que eram, então, alunos de cursos superiores e, mais tarde, graduados e profissionais de diversas áreas.

A atividade proposta pela gestão permite, portanto, um grande envolvimento e participação dos estudantes. Desde a formação da comissão feita de forma voluntária ao planejamento das atividades propostas e decididas pelas equipes, vemos que essa atuação do gestor condiz com o que Lück e colaboradores (1998) apontam como papel do gestor em uma gestão participativa tanto no aspecto de fortalecimento das relações humanas como na criação de um ambiente positivo. A execução das atividades sendo realizada diretamente pelos estudantes os ajuda a criar não só autonomia, mas também o senso de responsabilidade, que também está entre as missões dos responsáveis pela gestão escolar apontadas por Lück e colaboradores (1998), juntamente com a promoção de um clima de confiança que, nesse caso, ocorreu no momento em que a escola permitiu que os estudantes supervisionassem e realizassem a recepção no dia.

2.2 Leitura na Praça

Pelo fato da escola possuir uma Biblioteca Comunitária, há uma grande preocupação em fazer com que a comunidade de fato usufrua do acervo de livros. Sabendo que as pessoas, de modo geral, não têm grande interesse e/ou oportunidade de ir até a biblioteca, uma das bibliotecárias teve a ideia de levar a biblioteca até essas pessoas. Pensando nisso, propôs que fossem levados alguns exemplares para praças da cidade, numa ação de promoção e incentivo à leitura.

Para tal, foi formada uma comissão de alunos (voluntários) que ajudariam nessa mobilização: não apenas acompanhando, mas também lendo para as pessoas que estivessem interessadas em ouvir, ou ainda, participando de manifestações artísticas (teatros, sarais, danças), que narravam histórias ou trechos de livros, objetivando chamar atenção e atrair as pessoas até a biblioteca móvel. Os estudantes participaram também da organização, realizando a seleção dos títulos que seriam levados, escolhendo quais seriam encenados e criando os roteiros e coreografias.

Com o tempo, os estudantes que participavam do projeto foram amadurecendo suas ideias e sugeriram uma ampliação de forma que a biblioteca móvel realizasse também visitas a outras instituições e lugares como, por exemplo, hospitais, creches, orfanatos, sítios (na casa de moradores), outras escolas, feiras e shoppings. A direção e demais funcionários aprovaram a ideia e, assim, o projeto foi ampliado, além de se tornar mais frequentes as visitas.

Algumas dessas ações acontecem em feriados e datas comemorativas, e uma delas foi realizada próximo ao Dia das Crianças. A escola, com o apoio de estudantes voluntários,

planejou uma festa para crianças carentes: os estudantes levaram presentes para todas as crianças e a escola financiou a alimentação e ornamentação da festa. A ação foi dividida em duas partes: o primeiro momento, em que a escola levou os estudantes para escolas localizadas em comunidades carentes e convidaram as crianças e as escolas visitadas para irem à escola deles e participarem da comemoração do dia das crianças, e o segundo momento, quando a escola recepcionou os convidados. Cada estudante ficou responsável por uma criança, garantindo que ela se divertisse e aproveitasse tudo o que havia sido planejado.

No projeto *Leitura na Praça* vemos um resultado claro dos efeitos da gestão participativa na escola e na comunidade, de diferentes formas. Do ponto de vista pedagógico, a ampliação do projeto para hospitais, orfanatos e comunidades carentes permite aos estudantes um maior conhecimento de mundo, favorecendo uma visão humanitária que contribui para a construção de um sentimento de solidariedade. "Transformar a interdependência real em solidariedade desejada, corresponde a uma das tarefas essenciais da educação" (DELORS *et al.*, 1998, p. 47), tarefa complexa que tem sido realizada pela escola através dessas atividades.

O projeto contribui para que os estudantes tenham não apenas a oportunidade de ler, mas também discutir literatura e adaptá-la a outras formas textuais. Além de incentivar a comunidade a ler, facilitando o acesso aos livros e, ao levar as obras interpretadas sob a forma de teatro, sarau, música ou dança, a biblioteca expande o acesso dos livros àqueles da comunidade que não sabem ler. Já do ponto de vista organizacional, as ações de ampliação do projeto por solicitação dos estudantes, seleção dos livros e decisão do formato e do roteiro das apresentações revelam-se como demonstrações de compartilhamento de autoridade e poder exercida pela escola, mas também podemos entendê-las como responsabilidades assumidas em conjunto pela escola e estudantes, ambas condizentes com a concepção de gestão participativa (LÜCK *et al.*, 1998).

2.3 Mostra de Cultura Estrangeira e Festival Multicultural de Danças

O projeto *Mostra de Cultura Estrangeira* foi idealizado pelos professores de língua estrangeira (inglês e espanhol) com o objetivo de realizar um trabalho que fosse não apenas produtivo, mas enriquecedor para a formação pessoal do aluno. Esse trabalho deveria ser interdisciplinar e envolver toda a escola, sendo organizado por estudantes de todas as turmas. A atividade foi proposta no seguinte modelo: cada série (1º, 2º e 3º ano) ficaria com um país, e cada turma com um período histórico desse país (colonização, independência, etc.). A turma

deveria trabalhar em equipe na produção de uma única apresentação (dança, teatro ou musical - decidido através de sorteio), e as turmas apresentariam em ordem cronológica, de forma que cada série contasse a história do país pelo qual ficou responsável. As apresentações eram realizadas no idioma do país e deveriam abordar, além da história, os aspectos geográficos, sociais e culturais, utilizando-se para isso da matemática e demais ciências para, por exemplo, construir os cenários. O processo avaliativo incluiria tanto a análise das apresentações como o valor gasto pela turma — quanto menos dinheiro gasto e mais material reciclado empregado, melhor seria a nota da turma.

Para a organização geral do projeto, a escola pediu que os alunos formassem comissões, cuja única exigência era a de que tivessem pelos menos um estudante de cada classe. As comissões seriam votadas pelos alunos da escola, e a vencedora ficaria responsável por organizar a decoração do espaço para as apresentações, o quadro de horários, visitas e intervenções, e regras quanto aos materiais permitidos nas apresentações. Enquanto isso, cada sala produziria sua própria apresentação, criando o cenário, figurino, coreografia e/ou encenação, e o texto da narração, por exemplo. O projeto tinha duração de dois dias, em horário integral, e seu nome oficial era Mostra de Cultura Estrangeira, mas ficou conhecido como Festival Cultural, e teve três edições.

Após o terceiro ano de Mostra de Cultura Estrangeira, o projeto foi repensado, passou por modificações, dando lugar ao Festival Multicultural de Dança que, nesse novo modelo, deveria trabalhar não somente culturas inglesa e espanhola, mas também a brasileira. Outra mudança é a de que o evento duraria apenas um dia, dividido em etapas: pela manhã, todas as turmas apresentariam danças (com país e/ou estilo musical definidos) e, pela tarde, fariam uma apresentação na sala de aula, na qual a turma, dividida em grupos, transformaria a sala em uma espécie de 'miniatura' do país em questão. A decoração deveria contar com reproduções de pontos turísticos, comidas típicas e guias turísticos que narrariam, no idioma do país, sua história, ponto turístico e características geográficas e culturais.

Esse projeto idealizado por professores é um exemplo de como é possível trabalhar em equipe e melhorar “a qualidade do ambiente, criando as condições necessárias para o ensino e aprendizagem mais eficaz” (LÜCK *et al.*, 1998, p. 26), reforçados, nesse caso, pela interdisciplinaridade. O projeto tem, ainda, um diferencial na formação da comissão de estudantes responsáveis pela organização geral que passa a ser escolhida por votação, assim, a participação assume um caráter mais democrático, em que os estudantes devem analisar quais dentre eles devem formular as regras e preparar o lugar do evento para todos, tendo assim um

primeiro contato com a escolha de representantes pelo sistema democrático, adotado pelo Brasil, e no qual tomarão parte, opcionalmente, ainda no período escolar, já que os estudantes têm em média 16 anos. O cuidado da escola ao decidir que a comissão tenha estudantes de todas as classes mostra a preocupação com uma “comunicação aberta e ampla disseminação de informações” (LÜCK *et al.*, 1998, p. 30), a fim de que todos sejam ouvidos e sintam-se plenamente representados.

2.4 3R (Reduzir – Reutilizar – Reciclar)

O projeto 3R foi idealizado por um ex-aluno da escola, e tem como objetivo conscientizar as pessoas do impacto ambiental de suas ações, mostrando a realidade em que os moradores do Lixão da cidade vivem e como trabalham e se sustentam através da coleta do lixo. Um ex-aluno conversou com atuais estudantes e juntos procuraram a diretora da escola para falar do projeto, a escola aprovou a ideia e apoiou a iniciativa, primeiramente permitiu que se divulgasse o projeto na escola e recolhessem os nomes dos estudantes interessados em participar, depois visitaram o lixão e conversaram com os moradores, procurando entender como viviam quais as maiores dificuldades que enfrentavam. Mobilizados pela escassez de recursos e condições de vida daquelas famílias, os alunos decidiram realizar uma campanha não apenas na sua escola, mas também nas demais escolas da cidade, recolhendo doações de alimentos, produtos de higiene, roupa, e material escolar e brinquedos para as crianças. Depois de recolherem os doativos montaram cestas básicas e levaram as doações para os moradores do lixão. Os estudantes conversaram com a direção da escola e pediram que o lixo da escola, que já era seletivo, fosse entregue para essas famílias venderem ou reciclarem. Sugeriram também que os alimentos cozinhados na escola que sobrassem na panela fossem empacotados e doados para as famílias.

Neste ponto, é importante atentar que o idealizador do projeto foi um membro da comunidade e ex-aluno da escola, cuja iniciativa de procurar a escola e criar esse projeto é uma prova de sua consciência social, o que indica que após concluírem os estudos esses jovens levam em si os ensinamentos da escola não apenas de conteúdos disciplinares, mas também os aspectos político-sociais, e evidencia também a abertura da escola para acolher a comunidade não apenas para tratar do desempenho dos estudantes, mas também para ouvi-la e procurar ajudar em seus problemas.

2.5 Tome no seu caneco

A escola consome, ao longo do dia, entre 3 e 4 mil copos descartáveis. Consciente do impacto ambiental causado por esse desperdício, um secretário do Grêmio Estudantil teve a ideia de padronizar o uso de copo/caneco pessoal e reutilizável para todos os estudantes: cada estudante traria de casa seu próprio copo/caneco e o usaria ao longo do dia, tanto durante o lanche escolar e o almoço quanto com bebidas compradas na cantina da escola. Dessa forma, haveria uma rápida diminuição no lixo produzido pela escola. O projeto recebeu esse nome do idealizador que acreditava que o senso de humor ajudaria na divulgação e adesão dos estudantes à campanha.

Nesse projeto vemos que a constante preocupação da escola com a consciência ambiental tem atingindo seu objetivo, pois o estudante ter proposto essa ideia e ela ter sido aceita é um indício do estímulo dado pela escola para que os estudantes tomem iniciativa na criação de novos projetos. Aceitar o nome do projeto proposto pelo estudante caracteriza uma gestão capaz de entender e valorizar a criatividade e o humor como agentes motivacionais e canalizadores de energia.

3. Considerações Finais

A diversidade dos projetos confirma que há diferentes formas de se implantar um sistema de gestão escolar participativa, mas também mostra que existem alguns princípios gerais dessa abordagem, como, por exemplo, o desenvolvimento de experiências pedagógicas caracterizadas pela reflexão-ação (LÜCK *et al.*, 1998). As atividades desenvolvidas a partir da filosofia do Protagonismo Juvenil possuem as características da gestão participativa apontadas por Lück e colaboradores (1998), pois foram idealizadas por pessoas dos mais diversos segmentos da organização e comunidade escolar, tiveram seu desenvolvimento realizado principalmente pelos estudantes que se comunicavam, mobilizavam e assumiam as responsabilidades juntamente com professores e funcionários, compartilhando a autoridade e o poder necessário para decidir os rumos de cada atividade.

A filosofia escolar Protagonismo Juvenil ajuda-nos a compreender a gestão participativa, tanto em seu aspecto de prática pedagógica como também seus efeitos positivos na comunidade da qual a escola faz parte. Compreendemos também o porquê da gestão participativa aumentar a eficácia escolar, ou seja, melhorar a qualidade de educação como um todo. Que significa cumprir o conjunto de missões que lhe são delegadas, tarefa que não é

fácil, mas pode ser realizada se todos estiverem comprometidos com o projeto educacional. A fim de ajudar na realização deste propósito, a comissão internacional de educação explica que:

Para poder dar resposta ao conjunto das suas missões, a educação deve organizar-se em torno de quatro aprendizagens fundamentais que, ao longo de toda a vida, serão de algum modo para cada indivíduo, os pilares do conhecimento: *aprender a conhecer*, isto é adquirir os instrumentos da compreensão; *aprender a fazer*, para poder agir sobre o meio envolvente; *aprender a viver juntos*, a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente *aprender a ser*, via essencial que integra as três precedentes. (DELORS *et al.*, 1998, p. 89-90).

Acreditamos que essas ações da gestão participativa passam, de forma consciente ou inconsciente, por esses pilares. O primeiro, aprender a conhecer, quando cria situações onde os estudantes devem buscar compreender outras realidades e formas de contribuir com elas. O segundo, aprender a fazer, nas atividades de planejamento, onde os alunos realizam propriamente as atividades, encontrando dificuldades e aprendendo a superá-las. O terceiro, aprender a viver junto, está presente diretamente em todo o processo, afinal todas as etapas são realizadas de forma compartilhada, e a interação com a comunidade possibilita conviver com pessoas de diferentes culturas e aprender a respeitá-las. O último pilar, aprender a ser, é como uma trama tecida pelos três primeiros, e é entendido como o pleno desenvolvimento pessoal, através do qual cada indivíduo se torna capaz de “elaborar pensamentos autônomos, críticos e formular os seus próprios juízos de valor, de modo a poder decidir, por si mesmo, como agir nas diferentes circunstâncias da vida” (DELORS *et al.*, 1998, p. 99). Ou seja, o resultado do processo de ensino e aprendizado eficaz é um cidadão consciente de seus deveres, direito e potencial, que sabe que deve contribuir para o desenvolvimento da sociedade e entende que pode fazer isso através de seu próprio desenvolvimento e do fruto de seu trabalho.

4. Referências

DELORS, j.; AL-MUFTI, I.; AMAGI, I.; CARNEIRO, R.; CHUNG, F.; GEREMEK, B.; GORHAM, W.; KORNHAUSER, A.; MANLEY, M.; QUERO, M. P.; SAVARÉ, M.; SINGH, K.; STAVENHAGEN, R.; SUHR, M. W.; NANZHAO, Z. **Educação um tesouro a descobrir**: Relatório para UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. São Paulo: Cortez Editora, 1996. Disponível em:

<<http://ftp.infoeuropa.euroid.pt/database/000046001-000047000/000046258.pdf>>. Acesso em 17 out. 2012.

LUCE, M. B.; MEDEIROS, I. L. P. **Gestão democrática escolar**. 2008. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/2666/gestao-democratica-escolar>>. Acesso em: 26 out. 2012.

LÜCK, H.; FREITAS, K. S.; GIRLING, R.; KEITH, S. **A Escola Participativa: o trabalho do gestor escolar**. 2. Ed. Rio de Janeiro: DP e A, 1998.