

# PEGADA NAS ESCOLAS : uma ação transdisciplinar de educação não-formal dirigida aos estudantes do 6° ao 9° ano de escolas públicas do Rio de Janeiro.

Autores: Alina de Almeida Linch Silva - PIBEX Mai/07 a Abr/08, PIBIC Ago/08 a Jul/09  
Marina de Arruda Nicolaiewsky - PIBIC Ago/08 a Jul/09  
Marcela Vieira Gonçalves - PIBEX Mai/07 a Abr/08  
Marcelo Pires Ferreira - sem bolsa  
Thiago Dias Marques - PIBEX Mai/07 a Abr/08

XXX Jornada Giulio Massarani  
de Iniciação Científica, Artística e  
Cultural



Orientadora: Profª Beany Guimarães Monteiro / LABDIS / Depto Desenho Industrial - Projeto de Produto /EBA - UFRJ

## Introdução

A pesquisa “Pegada nas Escolas” busca solucionar uma forma de como o design pode atuar como ferramenta para a transformação do cotidiano de Escolas Públicas do Rio de Janeiro em um mais sustentável. E para isso busca descobrir como o design pode transformar informações acerca das questões do desenvolvimento sustentável em informações mais facilmente compreensíveis para o público-alvo desta pesquisa.

Para descobrir tais soluções, a pesquisa formaliza um projeto-piloto de ação transdisciplinar de educação não-formal dirigido aos estudantes do 6° ao 9° de Escolas Públicas do Rio de Janeiro.

A implementação deste projeto nas Escolas, sob a ótica do design, tem como princípio colocar o estudante numa posição participativa e comprometida com a criação de soluções para melhorar o seu dia-a-dia. Para isso, a sua experiência é considerada e valorizada potencializando o seu conhecimento sobre o seu próprio contexto de vida e comprometendo-o com a proposta de soluções para a transformação deste contexto.

## Público-alvo

Direto: alunos do 6° ao 9° dessas escolas / Indireto: Professores, Funcionários da escola, Pais, Comunidade do Entorno, Escolas da Rede Municipal, outras instâncias do Sistema de Ensino

## Objetivos

O objetivo geral desse projeto é a partir do cálculo da pegada ecológica e de carbono, das escolas da rede pública da cidade do Rio de Janeiro, despertar uma atitude ativa nos alunos diante dos problemas de sustentabilidade vividos pela escola, tornando o acesso à informações sobre desenvolvimento sustentável mais fácil de compreender.

Os objetivos específicos são:

1. A inclusão do Design no dia-a-dia dessas escolas, considerando princípios e valores da sustentabilidade, com enfoque no cálculo da pegada ecológica e de carbono e em métodos para reduzir essa pegada;
2. Integração dos estudantes com a sua realidade cotidiana;
3. Estimular criatividade, auto-confiança e auto-estima dos alunos através da geração de soluções, *co-designing*;
4. A partir do objetivo 2, estimular uma cultura de pró-atividade dentro da área de influência das escolas e entre os atores pertencentes a esta área, e de autogestão e melhorias do seu próprio contexto
5. Criar uma plataforma habilitadora a ser utilizada pela rede formada pelas escolas que participarem do projeto. Deve permitir troca de experiências e reprodução dos casos de sucesso. Deve permitir gestão e ampliação da rede de maneira independente da participação da equipe técnica do projeto.
6. Desenvolvimento de ferramentas para promover o desenvolvimento sustentável com a atuação do designer numa comunidade;
7. Preservação da identidade e da cultura local;
8. Desenvolver uma reflexão de estudantes, professores e pesquisadores sobre os impactos ambientais causados dentro do sistema e subsistemas de funcionamento escolar (alimentação, transporte, uso de equipamentos, limpeza, descarte);
9. Desenvolver a capacidade de criar soluções para reduzir esses impactos;

## Procedimentos metodológicos

O projeto está articulado em cinco etapas principais. A primeira etapa, chamada de “Deflagração” (duração de 14 meses) constitui-se no conhecimento do contexto, levantamento de dados e contatos com as escolas. Nesta etapa, diversas estratégias serão utilizadas como, por exemplo, a pesquisa das referências teóricas e a sua adaptação à realidade das escolas do Estado do Rio de Janeiro, a identificação e o contato com as escolas para apresentação do projeto. É a etapa atual do projeto. A segunda etapa, chamada “Período de Carência”(duração de 5 meses), é a de planejamento do que será feito em cada escola, tendo em vista as suas iniciativas, o contexto de vida da população, suas carências e expectativas. A terceira etapa, chamada “Sedimentação e Continuidade” (duração de 12 meses), é a de implementação das ações, que corresponde ao miolo central do projeto. A quarta fase (3 meses) é a preparação e realização de um evento público que permita divulgar a ação e avaliar os seus resultados. E a última etapa (duração de 2 meses) corresponde a uma análise da equipe de projeto sobre os resultados obtidos e sobre os métodos utilizados (Melo, 2000). Totalizam-se 36 meses.

## Resultados esperados

1. Instituição de uma cultura de pró-atividade a partir do momento em que o aluno atua como agente transformador da sua realidade
2. Modificação do cotidiano da escola para um modelo mais sustentável que o anterior.
3. Estreitamento das relações sociais dentro da área de influência dos alunos ( pode se mostrar maior do que o esperado, ou menor - tamanho percebido x tamanho real).
4. Maior proximidade entre percepção do tamanho percebido e do tamanho real, para todas as partes.
5. Potencialização da influência na área que alcança (fronteira).
6. Formalização da REDE

