

REALidade Virtual: Projeto de extensão

Palavras-chave: Realidade. Virtualidade. Ensino Médio.

Sergio Vale da Paixão

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná - Campus Jacarezinho
<https://orcid.org/0000-0002-7282-4645>



Palestra do coordenador do projeto de extensão a estudantes do ensino médio no IFPR Campus Jacarezinho. Crédito: Sergio Vale da Paixão

INTRODUÇÃO

Um fato que tem sido bastante comum nos últimos tempos é o aparente estado de cansaço físico e emocional em que estamos vivendo. Somos executores intensos de inúmeras tarefas numa velocidade jamais imaginada pela humanidade. Assumimos responsabilidades e funções que até pouco tempo eram realizadas pelos caixas dos bancos, pelas secretárias e pelos atendentes dos supermercados. A automação - palavra tão atualizada e presente nos discursos na atualidade - convidou-nos a sermos múltiplos em nossos afazeres e também em nossas identidades (BAUMAN, 2001/2013). Somos capazes de participar de reuniões dentro do carro, dirigimos e nos fazemos presentes em diferentes espaços reais e/ou virtuais. Lemos um livro atentos às mensagens do celular, mesmo que sem notificação de suas chegadas, mas na ansiedade, na expectativa de sermos surpreendidos pela chegada delas.

Toda essa grande quantidade de afazeres, a partir de convites por nós aceitos em estarmos imersos em contextos virtuais cada dia mais atualizados e sedutores

por conta de suas possibilidades de informação, comunicação e entretenimento, tem nos tornado cansados, exaustos e, por extensão, doentes (HAN, 2015). É fato que as tecnologias de informação e comunicação, bem como as de entretenimento, além de todos os equipamentos modernos, foram desenvolvidas com a proposta de otimizar nosso tempo e favorecer nossa vida funcional. No entanto, é a partir da não observação crítica e atenta não dos meios, mas dos modos de utilização de tais tecnologias que nos tornamos dependentes e reféns.

É exatamente neste contexto de dependência e de não criticidade por parte dos que utilizam exaustivamente os meios eletrônicos, no dia a dia, que se insere o papel de uma escola que promova percepções sobre a forma como operamos as tecnologias na rotina de nossa vida e quais são as consequências dessas operações (PAIXÃO, 2017).

Se antes bastava uma escola que se propunha a nos apresentar os conteúdos prescritos no currículo escolar que apontassem quando e o que deveria ser ensinado aos estudantes, hoje se faz necessário e urgente olhares atentos ao que demandam, ao que sonham, às

suas curiosidades, às suas individualidades e, naturalmente, às suas emoções e sentimentos (PAIXÃO, 2017). Dialogamos em busca de uma escola que promova a Educação Integral que possa estabelecer um elo construtivo entre a cognição e a afetividade, favorecendo, assim, os alunos com o reconhecimento de suas habilidades dentro das disciplinas de base curricular e que, na mesma proporção, consigam lidar com suas fragilidades e incapacidades, que advêm de inúmeras fontes.

É necessário despertar a alegria e a vontade de estudar, a partir de práticas que valorizem suas singularidades e contextos em que circulam de forma social. Uma proposta de escola que considera os sentimentos no currículo, os mais variados possíveis, que emergem nas plataformas digitais tornando-os críticos a tudo o que veem e fazem nesse universo.

De acordo com Han (2015, p.93), tecendo críticas ao que é apresentado na internet e tido, muitas vezes, como verdade pelos usuários: “A alegria que se encontra nas redes sociais de relacionamento tem sobretudo a função de elevar o sentimento próprio narcísico. Ela forma uma massa de aplausos que dá atenção ao ego exposto ao modo de uma mercadoria.”

É a partir da percepção atenta a tudo que trazem para a sala de aula e a forma como se mostram interessados em situações atuais e tecnológicas que podemos atualizar nossos planos de ensino em direção à promoção de uma Educação Integral. Esta compreende que os aspectos de ordem afetiva impulsionam o processo cognitivo, despertando o interesse pelo conhecer o mundo e a se posicionar nele (BRASIL, 2018). Cognição e afetividade, não como pólos distintos, mas como complementos em procedimentos didáticos e propostas escolares que promovam aprendizagens que ajudem os estudantes a acreditarem em suas potencialidades e na mudança de seu entorno, a partir delas (SASTRE; MORENO, 2003).

Defendemos e promovemos aprendizagens que rejeitem preconceitos e autodestruição, quando confrontadas com o universo das comparações e padrões estabelecidos pelos contextos das redes sociais da internet. “Nós nos transformamos em zumbis saudáveis e fitness, zumbis do desempenho e do botox. Assim, hoje, estamos por demais mortos para viver, e por demais vivos para morrer”. (HAN, 2015, p.119). Aprendizagens que não se limitam ao resultado das provas, com notas e conceitos, mas que façam emergir mudanças de si e dos outros e que produzam felicidade a quem ensina e, prioritariamente, a quem aprende.

OBJETIVOS

Buscaremos, neste texto, apresentar o projeto de extensão REALidade VIRTUAL, desenvolvido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFPR) *Campus* Jacarezinho. Nele procuramos dialogar com estudantes da própria instituição e, para além dela, em escolas estaduais de ensino médio, sobre o assunto da vida REAL e VIRTUAL e como temos lidado com as produções nas redes sociais

da internet. Um projeto que objetiva promover, a partir de ações com jovens estudantes, reflexões sobre a sociedade em que vivemos. O intuito é fazer com que se reconheçam como potenciais construtores de sua própria história, rejeitando estímulos externos, em especial os encontrados nas redes sociais da internet, que têm se ocupado em dizer o que é belo, como as coisas devem ser, quais são os padrões sociais aceitáveis, sem conhecer a história individual dos sujeitos.

Em extensão, temos como objetivo secundário do projeto dialogar acerca das inúmeras possibilidades de percepção do mundo e de suas possibilidades em busca de olhares mais observadores e contemplativos na compreensão de que a negatividade e a positividade estão sempre disponíveis, principalmente nas redes sociais da internet, com seus oferecimentos constantes. Porém, é preciso avaliar o sim e o não com consciência para o controle de nossos impulsos. De acordo com Han (2015, p.52), “Essa vida não é um abrir-se passivo que diz sim a tudo que advém e acontece. Ao contrário, ela oferece resistência aos estímulos opressivos intrusivos”.

Nosso interesse, no desenvolvimento do projeto de extensão, que busca atingir o maior número de jovens estudantes do ensino médio, é ajudá-los a serem mais críticos em relação as suas opções de produção escrita, compartilhamentos de informações e, principalmente, permanência excessiva diante das telas de computadores e celulares. Esta exposição tem, de acordo com pesquisas ligadas à saúde, produzido um maior número de doenças, “tais como depressão, burnout, déficit de atenção ou síndrome da hiperatividade, ao contrário, não se vê a influência do processo de repressão e do processo de negação. Remetem, antes, a um excesso de positividade, portanto, não estão referidas à negação, mas antes à incapacidade de dizer não, não ao não ter direito, mas ao poder-tudo”. (HAN, 2015, p.88)

Nossa opção em escolher estudantes do ensino médio se justifica pela sua idade e por ser esse o público-alvo de nossas atividades docentes no IFPR *Campus* Jacarezinho e por serem considerados nativos digitais (PRENSKY, 2001). Jovens estudantes imersos em contextos tecnológicos que os convidam a produzirem cada vez mais para serem aceitos em diferentes grupos sociais (BAUMAN, 2001/2013) e que se submetem a condições de esgotamento mental e físico para dar conta de tanto convite e possibilidades existentes no universo virtual.

“O sujeito do desempenho, esgotado, depressivo está, de certo modo, desgastado de si mesmo, de lutar consigo mesmo. Totalmente incapaz de sair de si, estar lá fora, de confiar no outro, no mundo, fica se remoendo, o que paradoxalmente acaba levando a auto erosão e ao esvaziamento. Desgasta-se correndo numa roda de hamster que gira cada vez mais rápida ao redor de si mesma. Também os novos meios de comunicação e técnicas de comunicação estão destruindo cada vez mais a relação com o outro. O mundo digital é pobre de alteridade e em sua resistência.” (HAN, 2017. p.91).

METODOLOGIA

O trabalho realizado com o projeto de extensão REALidade Virtual, aliado a projetos de pesquisa de nossa autoria no IFPR é o de levantamento de leituras e pesquisas práticas sobre o que acontece nos meios virtuais, sobretudo das redes sociais da internet em que os estudantes estejam fazendo parte como usuários. Os estudos sobre o meio virtual, mas também o real, fazem parte do dia a dia do currículo escolar nas unidades curriculares “Emoções e sentimentos por detrás das telas”, “Leitura e Interpretação de textos: navegando pelas redes sociais” e encontros de formação e estudos que ocorrerão com os bolsistas e voluntários envolvidos.

Na sequência, e fazendo jus ao termo “extensão”, visitamos escolas públicas e privadas, que ofereçam ensino médio para apresentar em forma de palestras, oficinas, rodas de conversa ou outro gênero que se encaixa nos dias e horários disponibilizados pelas escolas acolhedoras, para socialização com os jovens estudantes.

Coordenação e estudantes envolvidos, sejam bolsistas ou voluntários, farão contato com escolas para apresentar o projeto à equipe gestora no intuito de agendar o momento da ação de extensão com os estudantes. Além disso, são acolhidas escolas que nos procurem devido ao interesse na ação.

Fica também a cargo dos participantes, sejam os docentes ou estudantes, as palestras e relatos de experiências, à medida que as demandas surgirem ao longo das ações. Para as palestras e atividades com os estudantes contamos com recursos próprios utilizados em sala de aula em nossas atividades no IFPR, sejam com os materiais de expediente, data show e equipamentos tecnológicos. A construção dos materiais de apresentação também são organizados com os envolvidos nas ações do projeto.

O projeto teve início no ano de 2021, ainda com a

Pandemia do Covid 19, e tivemos a oportunidade de realizar algumas intervenções externas nas escolas na cidade de Quatiguá/PR e Joaquim Távora/PR. Procuramos as escolas para oferecer o trabalho e fomos muito bem acolhidos. Tivemos, aproximadamente, 500 estudantes do ensino médio envolvidos na proposta. No ano de 2022, iniciamos os agendamentos nas escolas que nos procuraram e tivemos a oportunidade de realizar uma intervenção interna nas dependências do IFPR de Jacarezinho, por meio de uma palestra que aconteceu na IV Semana de Educação Física para tratarmos do assunto central do projeto de extensão, no qual dialogamos com grande parte dos estudantes do ensino médio. No ano de 2021, no início das atividades, não contamos com participação de bolsistas e voluntários, dada a situação contextual da Pandemia, já mencionada, mas já estamos em processo de cadastramento de bolsistas e voluntários para esse momento.

RESULTADOS

Reconhecemos que todo o trabalho realizado em projetos de ensino, o que é o caso do relato que aqui apresentamos, efetivado dentro da instituição, na modalidade de extensão, para além dos espaços do IFPR de Jacarezinho, não nos mostra em curto prazo resultados mensuráveis.

No entanto, estamos certos de que afetamos de modo significativo, e no sentido produtivo do termo, grande parte dos estudantes que puderam participar das ações desenvolvidas. Os *feedbacks* recebidos ao término de cada ação de extensão e a excelente participação dos envolvidos nos mostram que conseguimos plantar sementes de reflexão e despertamos criticidade no olhar quando assunto é a produção e leituras nas redes sociais da internet.

Inúmeros estudantes nos trouxeram relatos,

Palestra do coordenador do projeto de extensão a estudantes do ensino médio na cidade de Joaquim Távora/PR. Crédito: Sergio Vale da Paixão





posteriores às ações de extensão, que corroboram para a continuidade das atividades no projeto, o que nos motiva a darmos continuidade e aprimorarmos nossas ações nas escolas parceiras.

O projeto REALidade VIRTUAL, o qual procuramos apresentar neste relato, encontra-se numa fase inicial, porém, carregado de novas possibilidades a partir das

coletas de informações trazidas pelos professores e estudantes que, de modo direto e indireto, são atingidos com as ações. Pretendemos dar vida longa ao projeto, na expectativa de alcançarmos um número ainda maior de estudantes, fazendo-os refletir sobre o assunto foco do projeto.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001/2013. 258p.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015. 80p.

SASTRE, Genoveva; MORENO; Montserrat. O significado afetivo e cognitivo das ações. In: ARANTES, Valéria Amorin. **Afetividade na escola: alternativas teóricas e práticas**. São Paulo: Summus, 2003.

PAIXÃO, Sergio Vale da. **Sentimentos na rede e educação: um estudo sobre a produção de jovens nas redes sociais**. Curitiba. CRV editora, 2017. 170p.

PRENSKY, Marc. Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing>. Acesso em 01 ago. 2011 (texto publicado na sua primeira versão em 2001).