

A experiência da eleição *on-line* para prefeito mirim em uma rede pública municipal

Mônica Norris Ribeiro (PMP/ UNIFOA/ IFRJ)¹

Maria Helena Silva de Souza Vichi (PMP)²

Colaborador: Luciano Pereira Geraldo(PMP)³

Resumo. O presente relato apresentar a experiência resultante da eleição online para Prefeito Mirim, na qual concorreram alunos da Educação Básica de uma rede pública municipal de ensino. Foi proposto aos alunos que, após a realização de atividades interdisciplinares em classe sobre princípios de cidadania, regime de governo, poderes e sua atuação, representatividade política, participassem de um concurso de redações, nas quais apresentaram suas propostas de melhoria para o local onde vivem, de acordo com o tema: “Se você fosse Prefeito Mirim, o que faria.?” A partir da análise dessas propostas e da campanha realizada por eles, usando exclusivamente os meios digitais, foi realizada a eleição online da qual participaram as comunidades escolar e local. Em todas essas etapas de trabalho, o uso da tecnologia, representada pelos laptops dos alunos, foi essencial.

Palavras-chave: produção textual, laptops educacionais, cidadania.

1. Introdução

Esta experiência relata a realização do Projeto Prefeito Mirim, integrando tecnologia, linguagem e cidadania, nas escolas da rede pública municipal, envolvendo alunos do 7º, 8º e 9º anos de escolaridade, realizado durante o 1º bimestre letivo de 2011. O projeto, com visão interdisciplinar, objetivou, em especial, a promoção da conscientização política dos jovens através da reflexão crítica sobre temas relacionados ao contexto político-social, bem como a efetivação da tecnologia como instrumento importante para a promoção da cidadania. Para tal, foram desenvolvidas atividades relacionadas aos regimes políticos, destacando-se o democrático, o processo de eleição, representatividade, atribuições dos cargos políticos, principalmente as do Prefeito e questões éticas relacionadas à prática política e à administração pública. Essas propostas

¹ Mestre em Tecnologia Educacional Ciências da Saúde/UFRJ

² Mestre em Língua Portuguesa / UERJ

³ Especialista em Tecnologias na Educação / PUC



de trabalho envolveram toda a escola e promoveram discussões e pesquisas em diferentes espaços, principalmente nos virtuais, visto que, nas unidades escolares municipais, os alunos utilizam laptops com acesso à rede. A utilização da tecnologia, nesse projeto, a partir da realização da votação *online* nos *classmates* dos alunos, comprova a sua função como elemento que promove a participação social, além das relacionadas ao processo-ensino aprendizagem.

De maneira organizada, o projeto possibilitou o desenvolvimento de diferentes aspectos da linguagem como a leitura com fins de pesquisa, a argumentação oral durante os debates e a linguagem escrita com a produção da redação e de mensagens digitais, contendo as propostas dos candidatos a Prefeito Mirim da cidade.

Por meio de uma ação interdisciplinar, ancorada pelo uso da tecnologia, defende-se a relevância dessa iniciativa que defende a tese de que é possível promover a aprendizagem de modo mais significativo, uma vez que os alunos tornam-se atores do processo de ensinar e aprender e deixam a passividade de simples receptores e “vítimas” da simulação de atividades artificiais, que sucumbem ao olhar dos alunos mais críticos. Nesse projeto, ao contrário, os alunos são estimulados a participar do processo eleitoral vivenciando os dois lados, ora com a visão de administrador público, ora como eleitores, exercendo os direitos e deveres cidadãos, empregando os recursos da linguagem e da tecnologia, que lhes proporcionam uma interação comunicativa mais rápida e abrangente.

2. Embasamento Teórico

A tecnologia tem sido incorporada cada vez mais nas práticas sociais que envolvem ações econômicas, políticas e educacionais, de forma especial na construção de conhecimento. Assim, a integração desta tecnologia no espaço escolar precisa, necessariamente, promover a inclusão digital de sua comunidade. Uma inclusão digital que signifique, como aponta Ribeiro (2008, p.23):



“[...] o uso crítico da informação para uma maior interação social, apoiando-se no princípio de que a inclusão digital significa muito mais do que a disponibilização de recursos. Esta se relaciona com a participação e a tomada de decisão na vida pessoal e comunitária, em um apoderamento de conhecimentos e uso dos recursos. Como a tecnologia da informação transforma o modo de produção e circulação do conhecimento, incluir-se significa integrar a esta rede de conhecimento, buscando, produzindo e socializando para a melhoria da qualidade de vida coletiva.”

Diante das múltiplas perspectivas oferecidas pelo uso da tecnologia no ambiente escolar, a metodologia tradicional, gradativamente, vai cedendo espaço às novas formas de aprendizagem, de ver e de compreender o mundo, uma vez que, segundo Borges e Santos (2008, p.135):

“[...]as informações disponíveis passaram a não estar somente no livro didático, no quadro negro ou com o professor, nesta nova configuração cada aluno passou a ter acesso a informações diferenciadas das anteriormente colocadas. Esta grande alteração no padrão de "transmissão de conhecimento" aos alunos desencadeou a necessidade quase que imediata de mudanças no fazer docente. E neste sentido, a metodologia de ensino baseada na figura do professor, como detentor de conhecimento, precisou ser alterada pela metodologia de projetos de aprendizagem.”

É necessário, entretanto, reflexão acerca do emprego das novas formas de difundir e construir o saber, pois “A tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores.” (BRASIL.MEC.PCN,1998,p.140)

Destacando ainda mais as possibilidades de contribuição da tecnologia à educação, pode-se afirmar que:

“Este “casamento” pressupõe que a informática, na sala de aula, não pode se propor apenas à interação com o computador e com softwares. Deve estar integrada ao currículo escolar e a serviço de uma perspectiva abrangente e interdisciplinar. Nesse pressuposto, o desenvolvimento de projetos surge como uma estratégia



pedagógica que atende à incorporação de práticas inovadoras que ultrapassam as paredes da sala de aula.” (RIBEIRO, 2008, p.57)

Neste projeto em especial, o fato de os alunos terem disponíveis laptops educacionais oferece ainda maiores possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. Como afirma Mendes (2008, p.53) “o uso do laptop educacional pode vir a facilitar e incentivar novas formas de saber, fazer e pensar sobre o fazer.” Isto pode-se atribuir às suas características de software e hardware que levam a uma maior mobilidade e consequente interação.

“O computador, pela sua própria estrutura hipertextual, leva à interatividade, mas essa interatividade trará mudanças... se forem criadas situações que levem o sujeito a ter experiências significativas e não ações puramente mecânicas e visuais, mas ações que proporcionem ao sujeito exercer sua crítica, criatividade e autoria/co-autoria.” (Mendes, 2008, p.55)

Como espaço incentivador das interações comunicativas, é função da escola promover situações reais que levem o aluno a utilizar a linguagem em suas diversas manifestações: oral, escrita, pictórica, digital, para que ele possa, utilizando-se do princípio da adequação, interagir em diversas situações do cotidiano, não se tornando excluído no seu próprio idioma. Propõem-se, então, ações que estejam desvinculadas da desgastada forma de se tratar a leitura e a produção textual nas escolas, como afirmado por Kist, Schäfer, Bittencourt e Fagundes (2007, p. 443):

“O ensino da língua escrita nas escolas brasileiras como um fim em si mesmo, desvinculado das práticas sociais de uso real, é provavelmente um dos fatores que reforça o quadro de dificuldades referentes à compreensão leitora e à expressão escrita dos alunos. A produção de texto no ambiente escolar costuma constituir-se como uma atividade de avaliação, sem uma intenção comunicativa real.”

Diante da constatação, faz-se necessária, portanto, a intensificação do trabalho com os gêneros textuais, uma vez que “são fenômenos históricos, profundamente vinculados à vida cultural e social” (MARCUSCHI, 2002, p. 19).



Atualmente, comprovando a maleabilidade dos gêneros, tendo em vista a diversidade da comunicação, aparecem gêneros que se adequam às inovações tecnológicas, misturam-se e se fundem a outros, gerando novas possibilidades de se comunicar.

“[...]nos últimos dois séculos foram as novas tecnologias, em especial as ligadas à área da comunicação, que propiciaram o surgimento de novos gêneros textuais. Por certos, não são propriamente as tecnologias per se que originam os gêneros e sim a intensidade dos usos dessas tecnologias e suas interferências nas atividades comunicativas diárias.” (MARCUSCHI, 2002, p. 20)

Um dos propósitos deste trabalho foi propiciar aos alunos a interação com gêneros textuais diversos, estimulados pela praticidade, abrangência e interatividade da tecnologia. Para tanto, inicialmente, tiveram contato com o gênero regulamento para tomarem conhecimento das regras do concurso, posteriormente registraram suas propostas e intenções, nas redações produzidas em seus *classmates*, e na oralidade, por meio de debates, vídeos e entrevistas. Outros gêneros também foram acionados como o científico para obter informações sobre cidadania e processo político, via pesquisa na *web*, além da escrita de *e-mails* aos colegas para a divulgação da campanha.

Pretende-se, em atividades como esta, reforçar a concepção de aprendizagem como resultado da interação dos indivíduos num determinado grupo social (Vygotsky, 1984). Os textos não são independentes das práticas sociais, ou seja, o conjunto de atividades que uma comunidade estabelece historicamente como organizadores de seu modo de viver, e das práticas discursivas, isto é, os comportamentos linguísticos por meio dos quais essas práticas sociais surgem e se mantêm. Tendo em vista esses princípios como norteadores do projeto e a motivação dos alunos para produzirem textos para uma situação real, eles foram desafiados e, por meio da persuasão e da argumentação, deveriam conquistar a adesão dos colegas e de membros da comunidade para suas propostas. Verifica-se, uma vez mais, que a relação do indivíduo com o meio social e cultural é mediada por sistemas simbólicos que representam a realidade, tendo a linguagem como principal mediadora entre sujeito e objeto do conhecimento (Vygotsky, 1984).



A linguagem constitui uma das mais relevantes ações humanas, uma vez que por meio dela se interage com o mundo e é possível se identificar com os demais seres humanos, já que esta capacidade os diferencia dos demais seres. No presente trabalho, a linguagem permitiu aos alunos refletirem sobre a política e vivenciarem atividades que contribuem para o desenvolvimento da ação cidadã.

Levando-se em consideração a teoria sócio-interacionista de Vigostky de aprendizagem e a dos gêneros textuais, propõe-se que o professor aprimore seu trabalho e o torne mais atrativo, utilizando instrumentos de mediação desenvolvidos na experiência humana, como a tecnologia, que se constitui num suporte significativo para as práticas educativas.

3. Metodologia do Trabalho

Com o objetivo de promover o desenvolvimento da consciência política e social nos adolescentes, fazendo com que estes se preocupem com os problemas de sua comunidade e apontem soluções para a melhoria do local em que vivem, foi realizado o projeto prefeito mirim, destinado a alunos matriculados no 7º, 8º ou 9º ano de uma rede municipal de ensino do interior do Estado do Rio de Janeiro.

Na primeira etapa, durante a Semana de Inclusão Digital, realizada de 21 a 24 de março de 2011, houve um processo de conscientização dos alunos sobre as atribuições dos governantes e sobre o processo eleitoral, destacando-se os direitos e deveres dos eleitores. As atividades planejadas pelos professores das áreas de História, Língua Portuguesa e Geografia, desenvolvidas de modo interdisciplinar, levaram os alunos à pesquisa, ao questionamento e ao debate sobre os aspectos que envolvem esse processo. Na segunda etapa, os alunos produziram as redações, em seus *classmates*, com o tema: “Se você fosse Prefeito mirim, o que faria?”, apresentando propostas de ações que garantam o bem-estar físico, social e cultural da comunidade, bem como as melhorias necessárias para o lugar onde vivem. Tudo sob a visão adolescente, mas sem abandonar os anseios que permeiam os ideais da comunidade.



Posteriormente, os textos produzidos foram enviados para os endereços eletrônicos das escolas, destinados a um membro da equipe pedagógica designado para recebê-los. Cada unidade escolar selecionou três redações que foram enviadas, via *e-mail*, à Secretaria Municipal de Educação, onde uma comissão selecionou, dentre as vinte e sete, as três mais significativas e que estavam em conformidade com os critérios estabelecidos no regulamento elaborado para este fim. Os critérios de avaliação envolviam, entre outros, aspectos relacionados à fidelidade ao tema, respeito aos princípios de coerência e coesão textual, ao uso padrão da língua portuguesa e à formatação do texto.

Após a divulgação do resultado, os autores das redações selecionadas, e candidatos ao cargo de prefeito mirim por mérito, tiveram um prazo de 10 dias para fazerem a divulgação de suas campanhas por meio digital, principalmente. Eles postaram vídeos no *YOU TUBE*, enviaram *e-mails* aos colegas e alunos de outras escolas, sempre utilizando seus *classmates*.

Para a realização da eleição *online* pôde-se contar com a infraestrutura de rede disponível no município que interliga todos os prédios públicos, abrangendo todas as unidades escolares. A partir dessa estrutura, foi criado um sistema de votação *online*, pela equipe de programadores da Secretaria Municipal de Planejamento, Ciência e Tecnologia, utilizando-se a linguagem de programação *PHP - Hypertext Preprocessor*, vinculado a um banco de dados *Postgre SQL*, ao qual o acesso ocorreu via *browser*. A hospedagem do sistema foi feita no servidor *web* próprio, e assim realizada de forma mais rápida e, podendo-se, a qualquer momento, fazer as modificações necessárias. Essas ações viabilizaram o processo de votação tanto pelos servidores locais, quanto por outros provedores de internet.

No dia 26 de abril, ocorreu a eleição *online*, realizada em todas as unidades escolares e disponível para acesso em qualquer computador, por meio de um *link*, destinado a este fim, na página oficial da Prefeitura, na qual o eleitor podia ler as redações dos três candidatos e votar naquela de sua preferência. Cada eleitor fez um



cadastro no sistema, condição necessária para participação, no qual eram exigidos dados como: nome completo, e-mail, bairro, bem como a especificação de sua condição (aluno, professor ou comunidade), disponível em *combo-box* (lista de opções). Importante lembrar que cada pessoa cadastrada só tinha direito a um voto. Foram incentivados a votar: alunos, pais, familiares, professores, diretores, funcionários das escolas e membros da comunidade. A votação ocorreu das 8 às 19 horas.

No final do processo eleitoral, foi realizada uma compilação dos dados de todos os acessos feitos nesse período. Com a otimização do processo, após 30 min, já estava definido o novo prefeito mirim, comprovando-se, assim, a eficiência e a rapidez dos meios e mecanismos adotados. Após o final da eleição, um relatório foi gerado a partir de consulta no banco de dados, obtendo-se dados como o total de votos e o quantitativo de “eleitores” por categoria (alunos, professores e comunidade). Posteriormente, os resultados foram divulgados no portal da prefeitura.

4. Resultados obtidos

Aproximadamente 800 alunos participaram do concurso, produzindo suas redações com o tema sugerido, das quais três foram selecionadas, e cujos autores tornaram-se, automaticamente, candidatos ao cargo de prefeito mirim. Foram computados 2.811 votos, dos quais 844 foram destinados à candidata que obteve o 3º lugar, 895 votos para o segundo colocado, e 1072 votos para a prefeita mirim, que tomou posse em solenidade realizada na Câmara Municipal local, com a presença do Prefeito, vereadores e outras autoridades, além de representantes das unidades escolares, pais, alunos e familiares.

Durante todo o processo do concurso, foi fundamental a participação dos professores que organizaram e aplicaram as atividades propostas para a semana de inclusão digital, momento de motivação e de conscientização dos alunos, despertando neles valores que fomentam a cidadania e os preceitos da democracia, na qual os direitos e deveres devem ser reforçados.



A interação dos alunos em todas as etapas do projeto foi facilitada e estimulada pelo uso da linguagem associada aos recursos tecnológicos que garantiram a diversidade e abrangência da pesquisa, rapidez na divulgação das propostas dos candidatos, eficiência e transparência no processo de votação.

A linguagem em uso demonstrou a produção de textos nos quais se percebe uma mistura entre as características da oralidade e da escrita, principalmente nos e-mails, quebrando a dicotomia apregoada nos manuais didáticos referentes ao uso da língua portuguesa. Esta é mais uma contribuição da tecnologia que dinamiza o processo de comunicação e faz com que os indivíduos adéquem conhecimentos já adquiridos aos novos processos de divulgação das mensagens, explorando, assim, as múltiplas facetas da linguagem.

Quando utilizada com planejamento e objetivos bem definidos, a tecnologia assume o importante papel de garantir uma aprendizagem significativa, despertando o interesse dos alunos, mostrando-lhes que aprender pode ser uma prazerosa aventura.

Os alunos que participaram do concurso vivenciaram uma experiência inovadora, que certamente lhes trouxe muito conhecimento em diversas áreas, sempre motivados pelo trabalho integrado e pelos recursos da tecnologia, que lhes permitiu pesquisar, escrever, produzir e divulgar suas ideias e propostas de melhorias para a população.

Conforme o que foi proposto no projeto, o uso dos recursos disponibilizados pela tecnologia constituiu-se num elemento facilitador do processo de aquisição e incorporação de informações que permeiam o conceito de cidadania, bem como do processo de argumentação por meio da produção do texto oral e escrito, com gêneros textuais diversificados. Comprovou-se que em todas as etapas do concurso, a tecnologia foi importante, seja para dinamizar a aquisição do conhecimento, seja para agilizar a divulgação das informações, para envolver a comunidade escolar e possibilitar a participação da comunidade externa.



Dando continuidade ao Projeto, propõe-se que, após a eleição do prefeito mirim, este relate suas ações num blog, evidenciando as intenções apresentadas em sua redação, dando ciência a todos sobre suas ações no exercício da função.

O Projeto Prefeito Mirim proporcionou aos alunos momentos de reflexão sobre a cidadania, além de uma aprendizagem significativa, mediada pela aplicação da tecnologia como recurso facilitador e estimulador da ação discente e docente na busca de conhecimento, pois em todas as etapas, professores, alunos, equipe escolar, pais e membros da comunidade foram estimulados a empregar os meios digitais. Dessa forma, os alunos puderam compreender, na prática, a funcionalidade e a importância dos meios tecnológicos na vida contemporânea, comprovando que “a proposta de uma nova modalidade pedagógica sustentada na inserção de *laptops* educacionais no contexto escolar proporciona os subsídios para uma possível transformação das práticas tradicionalmente adotadas pelo sistema de ensino...” (KIST, SCHÄFER, BITTENCOURT & FAGUNDES, 2007, p. 444).

Referências Bibliográficas

Kist, S. O.; Schäfer P. B.; Bittencourt J.; Fagundes, L. C. (2007) “Impacto da modalidade 1:1 nas práticas de leitura e escrita: primeiros resultados”, In: XVIII Simpósio Brasileiro de informática na Educação, SBC, São Paulo-SP.

Marcuschi, L. A. (2002) “Gêneros Textuais: definição e funcionalidade”, In: Dionísio, A. P.; Machado, A. R. e Bezerra, M. A. Gêneros Textuais e Ensino, Rio de Janeiro, Lucerna.

Mendes, M. (2008) Introdução do laptop educacional em sala de aula: indícios de mudanças na organização e gestão da aula. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Católica de São Paulo.

PCNs (1998) Parâmetros Curriculares Nacionais. Secretaria de Educação Fundamental – Brasília. p.140-141.

Ribeiro, M. N.(2008) Abordagens de Inclusão Digital: Análise da Produção Acadêmica Sobre o Uso de Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino de Ciências (2004-2006). Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia Educacional nas Ciências da Saúde. Universidade Federal do Rio de Janeiro.



Santos, M. B. F.; Borges, M.K. (2008) “Implantação de laptops educacionais e mudanças no currículo escolar”, In: XIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, SBC, Fortaleza-CE. p.135.

Vygotsky, L.S.(1984) Formação social da mente, São Paulo, Martins Fontes.

Recebido em : Outubro 2011

Aceito: Novembro 2011

