

Estudante de Escola na Universidade – Turismo Acadêmico

Escola Estadual Prof. Antônio Pinto de Medeiros

Moisés Alberto Calle Aguirre (UFRN-DEst); André Luís Santos de Pinho (UFRN-DEst); Paulo Cezar de Faria (UFRN-DMat); Carla Almeida Vivacqua (UFRN-DEst); Wallace José de Oliveira Cabral (Esc. EPAPM)

Os resultados do Índice de Desenvolvimento do Ensino Básico (IDEB) publicados pelo MEC para as escolas de todo o Brasil têm provocado um choque nas diversas instituições da sociedade brasileira e o conjunto de sua população. As escolas do Rio Grande do Norte, não fogem desta realidade dado que este indicador alcança a 2,6. No caso das escolas da Cidade de Natal o IDEB registra valores de 3,3 nos anos iniciais e 3,0 nos anos finais do ensino fundamental (INEP, 2007). Estes resultados, por um lado, são preocupantes pelas conseqüências sociais no médio e longo prazo, e pelo outro tornam-se essencialmente desafiadores, no sentido de pensar e imaginar idéias possíveis de serem concretizadas na ação participativa entre professores da escola, professores da Universidade Federal do Rio Grande do Norte e os próprios alunos. Além disso, a participação das instituições do estado (responsáveis pela educação e o desenvolvimento) podem auxiliar na mudança desse quadro. Nesse sentido, o objetivo do presente projeto (em um primeiro momento) é aproximar a Universidade Federal do Rio Grande do Norte ao estudante da escola pública do nível básico da cidade de Natal, no sentido de focalizar essas instituições (escola e universidade) como espaços privilegiados para a exploração do conhecimento científico-cultural elaborado e socialmente valorizado. Assim, essa aproximação descansa em um ambiente de extremada tranqüilidade que motive ao estudante da escola sobre o significado da vida social educativa, via três idéias interconectadas: Eu, Minha Escola e Minha Universidade (Esquema 1).

Esquema1

A isto se somam ambientes de reflexão teórica e ações efetivas no sentido de encontrar solução para o problema exposto. Para tanto, recorre-se a três eixos teóricos interligados: i) lazer, ii) cultura e, iii) relações inter-culturais.

O lazer segundo Krippendor é “entendido como o ato de reconstituir, recriar o homem, curar e sustentar o corpo e a alma, proporcionar uma fonte de forças vitais e trazer um sentido à vida” (KRIPPENDOR, 2000: 36). Esta sensação torna-se poderosa quando a ela é associada o ambiente da cultura e das relações inter-culturais.

Todavia, o que é cultura? Do conceito de cultura como um conjunto de entendimentos transitórios e negociados emerge a visão de que o

comportamento é controlado pelas próprias representações simbólicas dessa cultura. É o comportamento avaliativo dos atores, jogando incessantemente com variações sobre os temas fornecidos pelo estoque cultural corrente, que cria e recria a cultura como um sistema elaborado de símbolos morais e modificados constantemente (HAMEL, 1990:467).

Nesse quadro Lazer e Cultura estariam sendo concretizadas na relação **inter-cultural** (inter-geracional). Assim, as relações inter-culturais estariam levando a prova a eficácia do comentário avaliativo sobre o comportamento, todavia, elas (relações inter-culturais) seriam melhor entendidas à luz das análises das redes sociais, ou melhor, as redes sociais são ambientes de interação social que facultam a percepção mais precisa e complexa das regularidades, como no caso da educação, cuja dinâmica ocorre tanto no ambiente macro quanto no ambiente micro. Nesse quadro, as redes sociais estariam fazendo a ponte entre essas duas esferas, constituindo-se em topologias da interação social (**relações inter-culturais**), que estariam transitando por três linhas importantes: i) a troca de informações e idéias; ii) a avaliação conjunta do significado da informação e das idéias num contexto particular; e iii) a influência social que limita ou encoraja a ação (BIXBY, 1995; BONGAARTS e WATKINS, 1996).

Esse é o sentido da visita dos estudantes do ensino fundamental ao Centro de Ciências Exatas e da Terra da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

