

INTERFACES DO PROTEGER: CONSTRUINDO SUBSÍDIOS PARA COMBATER E PREVENIR AS VIOLÊNCIAS NAS ESCOLAS

Coordenador: RENATO ZAMORA FLORES

Autor: Nanucha Teixeira da Silva

A palavra interface é muito utilizada nas ciências da computação, sua definição, segundo Nadin (1988) e Laurel e Mountford (1990), é uma atuante como superfície de contato entre o ser humano e o computador, porém avanços na área da lingüística ampliam o conceito para uma interação em vez de uma simples conversação entre o homem e o computador (OLIVEIRA; BARANAUSKAS, 1999). A interface é representada graficamente pelo design, ou seja, a forma como ela é apresentada ao homem, e a pessoa que a desenha é o designer, quem pode eliminar as possíveis inconsistências presentes na interface, conferindo-lhe melhoramentos a fim de que ela funcione melhor (OLIVEIRA; BARANAUSKAS, 1999). Resumindo, a interface é compreendida como um conjunto de entidades que se comunicam (sendo uma delas os seres humanos); toda a entidade na interface possui uma semiose, que é percebida pelos humanos; toda interface tem a capacidade de emitir signos, que também são percebidos pelos humanos; e a linguagem resultante é utilizada pelas entidades das interfaces, constituindo-se numa comunicação entre elas (OLIVEIRA; BARANAUSKAS, 1999). Assim, é possível transpor o significado da palavra interface para qualquer outra área e tema além da informática, podendo ser entendida como a interação entre os homens dentro de um sistema, no qual a interface é a violência. Seguindo o conceito de Nadin (1988) e Laurel e Mountford (1990), a violência é a superfície de contato entre os homens (entidades), ou seja, é a interface entre eles que possui várias etiologias (signos) que se relacionam entre ambos (comunicação entre as entidades). **A VIOLÊNCIA COMO INTERFACE ENTRE OS ALUNOS E EDUCADORES** A violência é uma interface constante na vida do homem desde o início de sua existência, uma forma primitiva de se relacionar e de enfrentamento de problemas. A evolução trouxe ao homem formas mais sofisticadas, racionais e complexas para a resolução desses conflitos, proporcionando a ele uma longevidade maior, preservando a sua condição de ser pensante. A violência, como interface entre os homens nos seus relacionamentos, se faz presente ainda na infância, e um dos ambientes em que ela se manifesta é a escola. A escola se constitui em uma entidade importante entre o homem e a violência, onde se percebe interações disruptivas entre professor-aluno, entre os alunos e entre os professores. As origens do comportamento

violento entre os jovens nas escolas são diversas (situação socioeconômica do jovem e família; relacionados ao próprio jovem - transtornos mentais - e à sua família - qualidade dos relacionamentos intrafamiliares), também variam de acordo com o contexto espacial e local em que a escola está inserida e estão relacionados com as condições pessoais e de trabalho dos professores (habilidade para lidar com situações de violência na escola, stress, capacidade de manejar o stress, etc.) (ABRAMOVAY; RUA, 2002; FARRINGTON, 2002; KARNIK; STEINER, 2005; KOWATCH et al., 2005, LEE; GOPALAKRISHNAN, 2005; BROUWERS; TOMIC, 2000; MICHIE, 2002). SENDO O DESIGNER: MELHORANDO A INTERFACE DO AMBIENTE ESCOLAR Inserido no contexto de interfaces, propõe-se que cada ator envolvido atue como um design ativo para mudar as interfaces nos relacionamentos violentos entre os alunos e entre os alunos e professores no ambiente escolar. Assim como com os filhos em casa, as intervenções na escola devem reforçar e reconhecer o bom comportamento. Porém, as escolas estão muito mais centradas em um modelo punitivo, em que se espera que o aluno comporte-se bem, que venha educado de casa. Mas ele nem sempre vem. As intervenções abrangem cinco frentes: 1) envolver a escola: mudar; 2) envolver a família: orientar; 3) envolver postos de saúde: tratar; 4) envolver Conselhos Tutelares e Justiça: denunciar; 5) envolver universidades: estudar. Se a escola não se sente capaz de, sozinha, enfrentar o problema, deve procurar ajuda. As universidades possuem pessoas - estudantes, professores, pesquisadores - de diferentes áreas, dispostos a envolver-se e tornarem-se designers ativos. CONCLUINDO O conceito de interface se aplica perfeitamente à temática da violência e à sua transposição para o comportamento violento na escola. O modelo conceitual do Projeto Proteger se identifica com este conceito, uma vez que trabalha de forma interdisciplinar e inclui todos os atores envolvidos nos casos de comportamento agressivo encaminhados pelas escolas, configurando-se na comunicação das entidades da interface. Atuar como designer na configuração das interfaces relacionadas com as violências nas escolas é necessário, pois toda cena é passível de modificações, tanto positivas, quanto negativas, e atuar no sentido positivo é imprescindível. Deixar de utilizar a palavra "encaminhar" e usar a palavra "atuar" é a melhor forma de enfrentamento. A escola não deve agir no sentido de "se livrar do problema" apenas encaminhando os casos de violência para que os "outros" resolvam. Ela deve começar resolvendo o problema dentro do seu próprio cenário, melhorando suas próprias interfaces. REFERÊNCIAS ABRAMOVAY, M; RUA, M. G. Violência nas escolas. 3. ed. Brasília: Unesco, 2002. FARRINGTON, D. P. Fatores de risco para a violência juvenil. In: DEABRBIEUX, E; BLAYA, C. Violência nas escolas e políticas públicas. Brasília: Unesco, 2002. BROUWERS, A; TOMIC, W. A

longitudinal study of teacher burnout and perceived self-efficacy in classroom management. In: *Teaching and teacher education*, v. 16, 2000. p. 239-253. KARNIK, N. S; STEINER, H. Disruptive disorders and aggressive behavior. In: SEXSON, S. B. *Child and adolescent psychiatry*. 2. ed. Malden: Blackwell Publishing, 2005. KOWATCH, R. A. et al.. Mood Disorders. In: SEXSON, S. B. *Child and adolescent psychiatry*. 2. ed. Malden: Blackwell Publishing, 2005. LAUREL, B. K; MOUNTFORD, J. Introduction. In: LAUREL, B. K. *The art of Human-Computer Interface Design*. Reading: Addison-Wesley Publishing Company, 1999. p. xi-xvi. LEE, D. O; GOPALAKRISHNAN, D. Developmental disabilities: mental retardation and pervasive developmental disorders. In: SEXSON, S.B. *Child and adolescent psychiatry*. 2. ed. Malden: Blackwell Publishing, 2005. p. 63-78. MICHIE, S. Causes and management of stress at work. In: *Journal of occupational and environmental medicine*. Elk Grove Village, v. 59, 2002. p. 67-72. NADIN, M. Interface Design. In: *Semiotica*. Amsterdam, v. 69, n. 3/4, 1988. p. 269-302. OLIVEIRA, O. L; BARANAUSKAS, M. C. C. Interface entendida como um espaço de comunicação. In: *II Workshop sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais*, Campinas, 1999. Disponível em: <http://www.unicamp.br/~ihc99/lhc99/AtasIHC99/art7.pdf>>. Acesso em: 27 jun 2008.