

OSCEAR: Olimpíada de Sociologia do Ceará.

Isabela Carneiro Torres (UFC), isabelatorres.profsocioufc@gmail.com

Levy Barbosa Ferreira (UFC), levybarbosa262@gmail.com

Edineuda Soares Barbosa (UFC), edineudasoes@gmail.com

RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo principal apresentar a criação da Olimpíada de Sociologia do Ceará e discutir metodologias que contribuem para o ensino de Sociologia através da gamificação. A principal idealização é gerar uma interação mais próxima entre professores e alunos, provocando a participação em coletivo, movimentando a escola e, principalmente, estimular o pensar através do brincar. Dessa forma, a Olimpíada vem como um respiro profundo e instigante, a partir do momento que criará uma mobilização, não somente na transmissão do conhecimento, mas, também, na possibilidade de ser agente político e transformar a lógica educacional para além da sala de aula, fazendo com que as discussões cheguem na família, roda de amigos, comunidade e sociedade. É a possibilidade de contato com a ciência profunda e viva através das redes de socialização, enxergar no dia a dia os processos que mobilizaram a criação de conceitos e teorias sociais. Sendo assim, o processo de democratização do acesso ao conhecimento se faz presente a partir do momento em que possibilita a participação direta do docente e discentes acerca de novas práticas pedagógicas e novas teorias sociais. Ademais, a Olimpíada diversifica as metodologias pedagógicas do professor, oferecendo mecanismos de trabalho mais plurais e diferentes, uma vez que, ela não faz parte dos componentes curriculares obrigatórios, mas se baseia neles para construir um produto que visa a aplicação de metodologias ativas no ensino médio. Nesse sentido, a Olimpíada fortalece o protagonismo juvenil, valoriza o trabalho docente e reafirma a Sociologia como uma ciência fundamental para a formação crítica e cidadã dos estudantes.

Palavras-chave: OLIMPÍADA CIENTÍFICA, INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA, ENSINO DE SOCIOLOGIA, JOGOS, CEARÁ.

INTRODUÇÃO

A Olimpíada de Sociologia do Ceará (OSCEAR) é uma intervenção pedagógica, desenvolvida no programa de mestrado profissional de Sociologia em rede nacional (PROFSOCIO - UFC), que tem como objetivo principal aproximar os estudantes cearenses dos saberes das ciências sociais através de um formato de jogo que pode ser aplicado em sala de aula. A partir disso, a idealização da OSCEAR teve como base experiências de participação individual enquanto aluna e professora de olimpíadas nacionais e cearenses, bem como a Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB) e a Olimpíada de Ciências Humanas do Estado (OCHE).

Com isso, a Olimpíada de Sociologia do Ceará se desenvolverá como um jogo, com a intenção de construir conhecimento, indo em sentido oposto ao conceito de "gameificação" de uma lógica competitiva, segregacionista e de eliminação. Dessa forma, o brincar e o ensinar andam juntos em uma frente pedagógica, não a partir de uma caracterização mercadológica do professor como um produto ou marca, mas sim, a performance¹ do professor. A arte de construir conhecimento é feita em uma “dança” pedagógica com a brincadeira.

O formato da Olimpíada constrói-se através de 4 fases online, cada uma com seu nível de complexidade e conteúdos das ciências sociais, com isso, todas as fases terão questões que trabalharão saberes locais e perspectivas científicas, sociais, culturais e políticas do Ceará. A OSCEAR organiza-se em equipe, cada uma composta por 3 integrantes da mesma instituição de ensino e um professor orientador, que necessita ser professor de Sociologia da escola. O objetivo central desta metodologia é enfatizar a participação dos estudantes, auxiliar na mobilização acadêmica e produção de conhecimentos dentro do ambiente escolar.

A relevância dessa intervenção pedagógica é a possibilidade de existir um espaço de diálogo e criatividade na escola, principalmente, quando as disciplinas curriculares são postas

¹ Como uma expressão coloquial, a metáfora da performance é imediatamente reconhecida por educadores experientes que percebem que um ensino eficaz frequentemente repousa sobre técnicas teatrais de ensaio, dramaturgia, improvisação, caracterização, timing, presença cênica e crítica (PINEAU, 2010)

no cenário educacional apenas como método de avaliação interno e externo. A educação crítica, criativa, representativa e política adormece a cada medida apenas quantitativa acerca do ensino público do estado do Ceará, construir o espaço da escola como um local de sonhos e imaginações sociológicas², perspectivas essas que os dados de “sucesso escolar” não conseguem recolher.

Em síntese, a Olimpíada já foi testada em estudantes das séries do ensino médio em uma escola pública da região metropolitana da cidade de Fortaleza, apresenta-se em estágio de testes e aplicações, porém, pode-se perceber resultados visíveis no cotidiano dos estudantes. A mobilização escolar, vista a partir da observação participante, é um resultado do trabalho em grupo para a construção de saberes sociológicos a partir da feitura das questões e tarefas em equipe, fazendo com que os estudantes tomem para si a autonomia intelectual e criativa para a composição dos saberes.

DESENVOLVIMENTO

A pesquisa em questão fixa-se como uma intervenção pedagógica, portanto, existe uma funcionalidade e aplicação na metodologia que se organizará de maneira on-line. Dessa forma, a idealização dessa produção educacional é a formação de consciência histórica, política, social e simbólica sobre os saberes locais, porém, o estado do Ceará é extenso em território e diferenças sociais, por isso, a maneira mais democrática deste trabalho conseguir chegar na maior quantidade de estudantes, professores e famílias é através do meio digital. A criação do site possibilitará o acesso propagado da olimpíada para diversas regiões do estado.

Além disso, a ideia de construção dessa olimpíada se baseia em jogos, sobretudo por compreender que durante os jogos criam-se concepções pedagógicas acerca do que se compreende da vida social. A partir do pensamento do Antropólogo Vitor Turner:

“Em apenas certos tipos de jogos de criança e brincadeiras são permitidos alguns graus de liberdade porque são definidos como estruturalmente “irrelevantes”, não “importantes”. Quando as crianças são iniciadas na qualidade de adultos precocemente,

² “A imaginação sociológica é a forma mais frutífera dessa consciência. Usando-a, homens cujas mentalidades descreviam apenas uma série de órbitas limitadas passam a sentir-se como se subitamente acordassem numa casa que apenas aparentemente conheciam. Certo ou não, com frequência passam a sentir que não podem proporcionar-se súmulas adequadas, análises coesas, orientações gerais.” (MILLS, 1969.)

portanto, as variabilidades e as responsabilidades de comportamentos sociais são drasticamente reduzidas e controladas. Os jogos deixam de ser pediátricos e tornam-se pedagógicos. ” (TURNER, 2012.)

Pode-se compreender então que os jogos são maneiras simbólicas de existir enquanto ser social em uma realidade que impõe drasticamente mudanças de realidades psíquicas, físicas e intelectuais. Vale ressaltar que, a Sociologia enquanto disciplina é obrigatória apenas para o ensino médio no estado do Ceará, logo, em apenas 3 anos os estudantes precisam ter contato com essa disciplina nova, compreender, aplicar e conseguir ter “sucesso escolar”. Contudo, em apenas tão pouco tempo não é suficiente para a compreensão total das teorias e saberes sociológicos, por isso, o processo mais elementar deve ser feito: a dança do brincar e aprender como se fosse a discussão mais elementar possível para que seja bem compreendido.

Dessa forma, a olimpíada se organiza em 4 fases online, cada uma com duração de uma semana para deixar consolidado o que foi debatido acima, nas 3 primeiras fases contará com questões objetivas e investigativas nas quais não existe apenas uma resposta correta, assim, os estudantes precisarão analisar qual é a alternativa que mais faz sentido para a perspectiva da equipe. Contudo, as equipes precisarão pesquisar os itens, exercendo assim, o método investigativo das ciências sociais e exercendo o ofício de cientistas sociais em potencial, fazendo com que os estudantes se tornem mais próximos dos saberes sociológico e diminuindo o abismo teórico que criou-se na inserção da Sociologia enquanto componente curricular obrigatório na educação básica.

Assim, durante a 4ª fase, as equipes precisarão criar um produto inteiramente de execução dos estudantes, esse produto final será sobre a temática geral da Olimpíada, o que eles aprenderam e de que maneira podem associar a Sociologia com realidades práticas e cotidianas, para isso, os estudantes precisarão experienciar vivências cotidianas nas quais observem a relação das teorias sociais ou conceitos com o dia a dia deles. A tarefa final poderá ser uma intervenção artística ou cultural, formação de pesquisas, criação de jogos sociológicos, curta-metragem, documentários, quiz, jornais, fotografias, etc.

Além disso, a Olimpíada proporcionará um mecanismo de trabalho para o docente que queira utilizar essa ferramenta pedagógica em sala de aula, uma vez que, é exequível na duração de um bimestre letivo. A temática de conclusão em questão passa pela análise teórica,

sobretudo, da história do ensino de sociologia, a partir do momento que procura compreender os motivos pelos quais a disciplina de Sociologia foi tardiamente posta como obrigatória, e quais tipos de metodologias podem ser utilizadas como um plano central e estratégico de implementar a criticidade e reflexão como algo necessário e instigante.

O método central utilizado durante a feitura e execução total da OSCEAR será a observação participante e o processo de grupos focais em escolas em Fortaleza, regiões metropolitanas e interioranas do estado do Ceará. Dessa maneira, observar o estudante e o professor, analisar como lidam com as situações problema, como debatem e discutem as questões a partir do andamento da olimpíada será o formato mais fidedigno de chegar a conclusões reais e não pautadas somente em dados a partir de um “sucesso escolar”, mas sim, analisar como os estudantes e corpo docente estão se modificando através do brincar e do jogar.

PRINCIPAIS RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Ceará, a partir da grande mídia jornalística e governamental, é posto como o estado de “sucesso” educacional, porém, o que seria esse “sucesso escolar” a partir da perspectiva da secretaria de educação do estado: “aumento da aprovação e redução do abandono, a melhoria dos indicadores do Spaece e aumento da aprovação em exames vestibulares e/ou concursos públicos” (Ceará, 2005b, p.18). O sucesso escolar é um conceito relativo, em especial, quando analisado a partir de diferentes perspectivas, logo, para a secretaria de educação o que importa, no final do ano, são aprovações, porém, o sucesso escolar para um educador é o estudante conseguir formular em seus pensamentos lógicos e subjetivos, criar raciocínios críticos, políticos e construir o conhecimento em conjunto.

A partir disso, as aflições de uma professora se chocam de maneira intensa com as expectativas educacionais do estado, partindo do momento em que a educação pública serve apenas para recolher índices educacionais, então, será mesmo que os índices reproduzem, de forma fidedigna, as realidades escolares. A rede estadual possui atualmente 367 Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral (EEMTI), 132 Escolas Estaduais de Educação Profissional (EEEP), 12 escolas do campo e uma Escola Família Agrícola (EFA). Todas essas escolas com

realidades completamente diferentes, de Fortaleza ao sertão, do litoral até a serra, estudantes e professores com culturas e perspectivas diferentes sobre o mesmo estado.

Em meio disso, uma disciplina que só conseguiu sua obrigatoriedade em 2009, menos de 20 anos de exercício integral das ciências sociais no currículo educacional cearense, criando assim, uma grande dificuldade de associar conceitos à práticas. Voltando à história do ensino de Sociologia no Brasil, compreende-se que a Sociologia chegou às discussões nacionais enquanto disciplina a partir de um ensino secundário e superior em cursos como direito durante o final do século XIX e começo do século XX, sendo posta como “elementos de Sociologia e Direito constitucional” (OLIVEIRA, 2014.). Logo, o contato conceitual com a Sociologia se resumiu apenas a pessoas que, naquele momento histórico, tinham contato com uma educação de qualidade e tinham acesso ao conhecimento.

Sendo assim, o censo de 1920 constatou que cerca de 24% da população brasileira era alfabetizada (CARVALHO, 2007.) , identificando que as camadas populares do Brasil não tiveram acesso a construção do conhecimento sociológico enquanto saber e, somente agora, quase um século depois, tem a oportunidade de discutir as mesmas questões sociais que outras classes sociais. Contudo, o déficit histórico é tão acentuado e nítido que esse processo não é tão simples assim, debater teorias da Sociologia em grandes centros urbanos e com a presença de elites locais é uma experiência completamente diferente de falar a mesma coisa para camadas populares do sertão central. Falar sobre o ensino de Sociologia, é falar sobre a formação e o ensino das elites brasileiras e locais.

A partir dessa perspectiva e construção de uma cientificidade não acessível, uma lógica de diferenciação entre as camadas populares e as elites na sociedade brasileira foi gerada. Isso é vivido cotidianamente por estudantes de escolas públicas, sendo assim, quando a Sociologia se torna obrigatória na educação básica, possibilita a formação do pensamento crítico e de questionamento sobre uma lógica de exploração vigente, contudo, essa realidade do ensino de Sociologia é marcada pela dificuldade de relacionar conceitos à realidade prática e cotidiana do estudante, além de gerar uma desigualdade e dívida histórica para com as camadas populares da sociedade, por causa da incorporação tardia.

Essa dificuldade associada à não percepção dos conceitos e teorias sociológicas ensinadas normativamente e tradicionalmente por uma via de mão única, na qual, o professor

chega e transmite o conteúdo, empobrece a discussão e ajuda no exercício da passividade política e educacional do estudante, que o leva a não criticidade (FREIRE, 1996.). Por causa disso, essa pesquisa e intervenção pedagógica tem como objetivo trazer para o centro da discussão outras formas de aprender. A educação pode ser feita em qualquer lugar, contudo, com as condições ideais e de acordo com Busarello:

“Compreende-se que as práticas destinadas ao processo de aprendizagem devem ser constantemente ajustadas à realidade dos indivíduos e com foco no acompanhamento das transformações tecnológicas da sociedade. [...] Os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas que favorecem o processo de geração e relação com o conhecimento” (BUSARELLO, 2016, p. 13 - 16)

A contribuição para o ensino de Sociologia, a partir da criação da intervenção pedagógica da Olimpíada de Sociologia do Ceará, é gerar uma interação mais próxima entre professores e alunos, provocando a participação em coletivo, movimentar a escola e, principalmente, estimular o pensar através do brincar. Não apenas brincadeiras lúdicas da infância, mas, o brincar ao analisar o desenvolvimento fase a fase, trazer a sociedade para dentro da sala de aula, mostrar a pluralidade de possibilidades e perceber a construção dos conhecimentos e saberes utilizando as tecnologias não como inimigas, mas aliadas.

Faz-se necessário ressaltar que a inserção das Ciências Sociais no cenário educacional não teve como objetivo principal o processo de democratização do conhecimento, o campo das desigualdades intelectuais se estabelecem justamente quando a implantação de uma ciência moderna é pautada no elitismo e nas desigualdades educacionais entre raças, classes e gêneros. O papel da Olimpíada proposta como intervenção é de gerar processos de insurgência pedagógica e também uma ação de justiça social, a partir do momento que revisa a lógica de que apenas o “filho” da elite poderá debater e discutir conhecimento, oferecendo uma atitude de revolucionar o cenário educacional, uma vez que possibilita o “Esperançar” (FREIRE, 1992). Ainda mais que não existe educação sem o político e o humano, “Não há mudança sem sonho como não há sonho sem esperança.” (FREIRE, 1992, p.47).

A possibilidade de contra atacar um plano educacional, que por mais que reconheça em parte a importância da Sociologia, não garante o fundamental: tempo. Tempo para se discutir

questões sociais pertinentes, tempo para criticar, tempo para fazer a ciência do combate. Professores sendo consumidos por uma regra sistemática de cansaço e jogando a disciplina para escanteio sem ter opções para conseguir o “mergulho” nela. Dessa forma, a Olimpíada virá como um respiro profundo e instigante, a partir do momento que criará uma mobilização, não somente na transmissão do conhecimento, mas, também, na possibilidade de ser agente político e transformar a lógica educacional para além da sala de aula, fazendo com que as discussões cheguem na família, roda de amigos, comunidade e sociedade. É a possibilidade de contato com a ciência profunda e viva através das redes de socialização, enxergar no dia a dia os processos que mobilizaram a criação de conceitos e teorias sociais pelos cientistas e professores.

Além disso, a Olimpíada tem benefícios não somente para os estudantes ao possibilitar o acesso a uma maneira de ensino não-tradicional e gerando a interação prática e coletiva com outros estudantes, mas também, fornece uma oportunidade de contato direto do professor com novas metodologias e conceitos, a partir do momento que pode auxiliar o docente, sobretudo, aqueles que não tem contato frequente com a academia, terem um diálogo com novos conceitos e teorias debatidas ao acessar essas novas informações e conceitos, diversificando assim, as demais aulas que o educador terá ao longo do ano e criará a possibilidade de contato direto sobre o que está sendo debatido em outros locais.

Dessa maneira, uma olimpíada que retrata os saberes locais e o ensino da Sociologia por aplicações práticas do cotidiano, reforça a importância de debater sobre cultura cearense. A rede pública do estado do Ceará é ensinada, frequentemente, a se preparar para vestibulares e aprovações, contudo, os conteúdos curriculares que aparecem em provas nacionais, como é o caso do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), não retrata com frequência a vivência, história, cultura e representação cearense. Assim, assume-se um papel simbólico e com significância de que essas histórias marginalizadas e periféricas não cabem em uma discussão nacional, com isso, a Olimpíada é muito mais do que apenas um meio de facilitar a vida do professor e do aluno, é uma forma de resistência.

A partir disso compreender que a cultura em um estado é plural, diversa, importante e conta a história de um país que por muitos séculos negligenciou seu povo e sua própria história. Ao falar de Olimpíadas fala-se de afetos, casos de alunos que tiveram uma transformação imensa, seja por obtenção de conhecimento, mudança de postura, protagonismo político ou capacidade de voltar a sonhar. Existe uma mágica nas olimpíadas, tiro essa conclusão por

alguém que já foi estudante e hoje é professora por causa disso. A justificativa principal para a elaboração dessa temática são os sonhos, possibilitando o acesso ao conhecimento científico através de processos lúdicos, porém, concretos. Além disso, a Olimpíada cria uma maneira de formar metodologias de ensino criativas, interessantes e que auxiliam na visualização prática, bem como, levam em seus processos a fixação da importância de uma ciência crítica que ressalte a política, memória, cultura e resistência da sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este é um trabalho científico, mas, também é um relato de experiência de uma professora de Sociologia da rede pública de ensino do estado do Ceará. As metodologias que foram utilizadas no cotidiano escolar para dimensionar, ensinar, ajudar a compreender a Sociologia e torná-la mais próxima dos estudantes foram testadas em sala de aula com estudantes de todas as séries do ensino médio de escolas públicas. Os caminhos apresentados neste trabalho não tendem a chegar em uma conclusão total, quantitativa e finalizada, uma vez que, o projeto ainda está em andamento e sendo testado. Contudo, já se pode ser compartilhado parte desses resultados, bem como a interação social, participação grupal, sentimento de pertencimento com o todo, a criticidade política e a melhoria da habilidade de compreensão e entendimento das discussões sociológicas. Por ser um projeto de mestrado, tende a ser aperfeiçoado ou modificado até a publicação deste artigo.

Em sentido do método científico, este trabalho não se propõe a quantificar processos e chegar a conclusões objetivas determinadas, as possibilidades de criar politicamente e socialmente faz com que essa intervenção seja viva e não dependa de estatísticas ou “sucesso escolar” visualmente posto enquanto aprovações. A OSCEAR não pretende aprovar nenhum estudante em lugar nenhum, a proposta é pedagógica e além de tudo, política. Desse modo, a olimpíada em questão trabalhará possibilitando a feitura de caminhos pedagógicos e científicos através do lúdico, transformando cada vez mais a educação pública em uma Educação Popular e dando o direito dos “filhos” dos trabalhadores se encherem de seus conhecimentos aprendidos ao longo da escola e da vida, e se sentirem pertencentes ao local que nunca deveria ter sido extraído deles.

Além disso, criar a possibilidade do povo do Ceará conhecer a sua própria história, cultura, política, pensamentos, conhecimentos e vivências, é através dos conhecimentos ancestrais que construímos as ciências modernas, sem que haja, novamente, pagamentos históricos da cultura cearense e nordestina. Colocando-se firmes ao reivindicar direitos básicos que a classe trabalhadora leva em seu cerne: a educação e a ciência. A OSCEAR não é apenas uma olimpíada, é um ato social e político, além do que, constrói-se através de uma metodologia afetiva a partir do momento que possibilita que o estudante seja produtor principal de sua própria história. Trazendo também para o centro das discussões a educação popular e libertadora para os debates educacionais, uma vez que, parte do currículo e posições que secretárias de educação tem perante o ensino e aprendizagem do seu estado são pautadas em correntes econômicas e políticas neoliberais. Dessa maneira, a intervenção pedagógica em questão tenta trazer para as discussões a produção e difusão dos conhecimentos formados para o povo e pelo povo.

REFERÊNCIAS

BUSARELLO, Raul Inácio. Gamification: princípios e estratégias. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

CEARÁ. Seduc. Plano de Educação Básica – escola melhor, vida melhor (2003-2006). Fortaleza, 2004a.

_____. Spaace – 2004. Relatório Geral. Fortaleza: Edições Seduc, 2005a.

_____. Revista Spaace. Fortaleza: Edições Seduc, 2005b.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa / Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura) ISBN 85-219-0243-3.

_____. Pedagogia da Esperança: Um reencontro com a Pedagogia do Oprimido / Paulo Freire. – Notas: Ana Maria Araújo Freire Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

MILLS, C. W. A imaginação sociológica. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

OLIVEIRA, A. Ensino de Sociologia: novas temáticas e experiências internacionais. Educação e Realidade, v. 39, n. 1, p. 11-16, 2014a.

PINEAU, Elyse. Nos Cruzamentos Entre a Performance e a Pedagogia: uma revisão prospectiva Educação & Realidade, vol. 35, núm. 2, mayo-agosto, 2010, pp. 89-113 Universidade Federal do Rio Grande do Sul Porto Alegre, Brasil.

TURNER, Victor. Liminal ao liminoide: em brincadeira, fluxo e ritual. Um ensaio de simbologia comparativa. Tradução de Herbert Rodrigues, com colaboração de Evelise Paulis. Revisão técnica de John Cowart Dawsey. Revisão e edição de Celso Vianna Bezerra de Menezes. Mediações – Revista de Ciências Sociais, Londrina, v. 17, n. 2, p. 214–257, jul./dez. 2012.

