

SESSÕES DE DIÁLOGOS - RESUMO EXPANDIDO - EDUCAÇÃO DAS
SENSIBILIDADES E NARRATIVAS: O MUNDO NA ESCOLA E A ESCOLA NO
MUNDO

FORMAÇÃO POLÍTICA E METODOLOGIAS ATIVAS: JOGO DA POLÍTICA

Ana Luiza M Bastos (ana.bastos@colegiourapuru.com.br)

Este trabalho vai relatar ações pedagógicas do projeto Formação Política Democrática e Metodologias Ativas de Aprendizagem, que está sendo desenvolvido junto ao Instituto Singularidades para obtenção do título de especialista *Latu sensu* em Metodologias Ativas. O ponto de partida da proposta de pesquisa é a seguinte questão: Se educar é um ato político, toda sala de aula é ambiente do fazer político, mas como converter tal potência em formação para a cidadania democrática?

A política caracteriza-se como campo de vivências em meio a padrões estabelecidos de cultura, justiça, ordem econômica e social, costumes; mas também é a imensa e intensa força dilacerante do questionamento de tudo isso, já que sua existência, como realidade, depende da multiplicação dos modos de ver, sentir e pensar as coisas, as pessoas e o mundo. O encontro per se, no entanto, não leva ao empoderamento dos indivíduos como sujeitos de ideias e práticas, conservação e transformação do mundo que receberam sob certas condições. Nada está dado a priori, se a reunião sempre é uma experiência única, porque dialética e dialógica. Por conseguinte, a escola, na condição de espaço público e civil, participa do empoderamento político dos indivíduos através da gestão do conhecimento herdado de gerações, dos comportamentos compartilhados por outras esferas sociais e dos bens de

cultura que sinalizam a hierarquia do acesso aos poderes que instituem privilégios e exclusões, não para cumprir e perpetuar padrões, mas para pulverizá-los em um imenso caleidoscópio de sentidos e reflexões.

Diante disso, levanta-se esta hipótese: A formação para a cidadania democrática está imbricada no desenvolvimento da autonomia dos/das estudantes, no que as metodologias ativas de aprendizagem podem corroborar essencialmente. A educação voltada para a formação de sujeitos de participação efetiva na sociedade precisa ultrapassar a mera memorização e reprodução de informações. Hábitos, conhecimentos e motivação estão intrinsicamente combinados no indivíduo que se percebe agente de mudança. É muito importante que o docente entenda-se criador de objetivos a serem conquistados coletivamente. Os obstáculos que vão surgindo, ora pela intervenção responsável e intencional do docente ao ensinar, ora porque nasceram do processo de aprendizagem autorregulado pelo/a estudante, precisam gerar cumplicidade científica, política, moral e ética entre todos os que estão envolvidos no processo. Democracia e solidariedade se fortalecem mutuamente não em um momento no final do projeto, do ano letivo ou do curso, mas no ir escutando, falando, pensando, buscando, tentando, conquistando e fracassando, engajando... Pensar, aprender, ensinar estão imbricados no encontro discursivo, dialético e dialógico da sala de aula. O poder disso, todavia, não decorre do acaso, mas de atos volitivos e intencionais. Há, por parte do indivíduo que se fez sujeito no processo de ensinar, a intenção de desencadear situações que levam a pensar, assim como há, por parte do indivíduo que se fez sujeito do processo de aprender, a intenção de prosseguir e aperfeiçoar-se a partir de situações-problema que se acumulam e o levam à explorar novos conhecimentos, interpretações, práticas e tecnologias.

A verticalização do projeto de formação política democrática através da execução do Jogo da Política deve-se a dois pontos: 1) trata-se de uma simulação com força reflexiva, ou seja, os/as estudantes vão ter contato com o conceito, por exemplo, de orçamento público e de emenda constitucional, assim como com a prática, de que modo se faz a distribuição dos recursos na lei do orçamento, ou ainda, o que é necessário a um projeto de lei; 2) o jogo está estruturado nos quatro pilares da educação estabelecidos pela Unesco em 1996, porque promove a aprendizagem para conhecer o funcionamento do sistema político brasileiro, para fazer algo da prática cotidiano do sistema (quando se aprende a produzir um projeto de lei, por exemplo), para melhor

conviver, já que todas as ações acontecem na esfera da discussão e da colaboração entre grupos maiores ou menores de estudantes, e para ser um cidadão ou uma cidadã capaz de exercer seus direitos e deveres através da mobilização dos pares e da comunidade. A educação política volta-se, por conseguinte, para propostas de ação pedagógica que possibilitem experiências de autonomia junto aos colegas, à instituição e à comunidade escolar. Uma experiência que só tem caráter disruptivo na medida em que potencializa situações de ludicidade e envolvimento com a vida. Não é aula de moral e cívica, ou seja, não vai aprender como fazer o certo e nunca o errado! É uma situação arquitetada para oferecer situações que desafiam o/a estudante a pertencer de modo integral à comunidade, e isso não pode ser apenas uma prática (obrigação ou tarefa), ao final da qual se obtém um selo "de cidadão do bem". Precisamos querer muito além disso, temos que objetivar valores tais como solidariedade e respeito.

Nesses termos, os objetivos da pesquisa são: estruturar um projeto de formação política como aprendizagem da cidadania democrática através da adoção de metodologias ativas; definir o conceito de aprendizagem ativa e/ou significativa como núcleo duro das metodologias voltadas para a autonomia dos/as estudantes; identificar as abordagens pedagógicas próprias à formação política a partir da prática de debates de temas polêmicos em sala de aula e simulações como o Jogo da Política, enquanto situações de aprendizagem fidedignas à realidade social, política e econômica; e, validar a formação política para a cidadania democrática como atitude pedagógica imprescindível à busca da justiça e equidade social, na defesa dos direitos humanos, no respeito à vida na terra, na luta contra as diversas formas de exclusão e perseguição social e política no contexto histórico contemporâneo.

A abordagem metodológica é sobretudo qualitativa, porque: 1) volta-se para a compreensão da totalidade do fenômeno educacional a partir de formação para a cidadania democrática; 2) não acontecerá a coleta de dados por questionários estruturados, mas somente os registros típicos das práticas avaliativas intrínsecas ao processo educacional; 3) embora não aconteça ênfase na objetividade, devido à ausência da coleta de dados em larga escala e com grupo de controle, a subjetividade está limitada à interpretação de conceitos e à heurísticas dos fatos. Sendo de natureza aplicada, porque: 1) visa gerar conhecimentos que serão aplicados nas aulas de Ciências Humanas em geral e no projeto de uma disciplina voltada para formação política democrática (nos anos finais do EFII e curso de formação de professores); 2)

visa promover a aprendizagem de conceitos, normas, condutas e práticas do sistema político brasileiro através do Jogo da Política.

O Jogo da Política consiste em um conjunto metodológico gamificado que simula situações hipotéticas de ação junto aos poderes constitutivos do Estado republicano brasileiro: executivo, legislativo e judiciário. O jogo foi estruturado a partir pesquisa Sonho Brasileiro da Política, realizada em 2014, na qual 65% dos mais de 1.400 entrevistados/as, com idades entre 18 e 32 anos, moradores de diferentes cidades brasileiras e pertencentes às classes A, B e C, afirmaram que política devia ser discutida na escola.

As simulações acontecem a partir de três perguntas relacionadas às funções dos poderes constituídos no Estado brasileiro: Como é dividido o orçamento de uma cidade? - Executivo; Como as leis são criadas? - Legislativo; O que é um julgamento? - Judiciário. Tendo em vista que o jogo deriva de uma pesquisa, logo, foi criado a partir da vontade de aprender dos/as jovens do Brasil, é indicado que se faça uma atividade diagnóstica para escolher de que maneira o jogo vai ser jogado na particularidade das turmas de 9º ano do Colégio Uirapuru e do curso de pedagogia da Faculdade Wladimir dos Santos. Vale, no entanto, ressaltar que a aplicação deve acontecer ou pelo Legislativo, ou pelo Executivo, devido às exigências de tempo longo da simulação do Judiciário.

No X Fala Outra Escola, será compartilhado o relatório da primeira ação a fim de calibrar as ações seguintes que devem sustentar a composição do projeto de formação política para a cidadania democrática.