

JOGO DOS FILÓSOFOS: O USO DE ELEMENTOS LÚDICOS NA EJA MULTISSERIADA

Gabriel Moreira Beraldi; Francisco Roberto Pinto Mattos

Serviço Social da Indústria – RJ, Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro; Colégio Pedro II

Resumo: A Educação de Jovens e Adultos tem, sobretudo a partir de meados do século XX, sido vista como importante instrumento de inclusão, tendo recebido atenção especial na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996. Esse amparo legal, no entanto, não impede que a EJA seja observada com desconfiança, ignorando os saberes prévios que seus alunos carregam, mesmo sendo acompanhados, muitas vezes, de fracassos escolares. As classes multisseriadas, também alvo de desconfiança, embora propostas para realidades com dificuldades específicas, podem ser vislumbradas como oportunidade de inclusão, pois são flexíveis e rompem com o paradigma da educação tradicional, além de serem simpáticas à diversidade e propiciarem a socialização. Classes de EJA multisseriada, embora sejam mais comuns em zonas rurais e não urbanas, encontram-se timidamente presentes nas grandes cidades. Nelas, é fundamental que o docente lance mão de recursos que alcancem seu alunado. Um desses recursos é a adoção de elementos lúdicos em sala de aula. Dessa forma, este trabalho se propõe a apresentar a avaliação, por parte de alunos de Ensino Médio multisseriado da modalidade EJA do Centro de Atividades Santa Luzia, pertencente à rede SESI-RJ, de um recurso lúdico nas aulas de Filosofia.

Palavras-chave: Jogo dos Filósofos, Educação de Jovens e Adultos, Classes multisseriadas

Introdução

Classes multisseriadas, aliadas à modalidade Educação de Jovens e Adultos (doravante EJA), são desafiadoras para docentes e discentes. Por isso, urge haver uma discussão em torno da questão da multisseriação como uma possibilidade de contribuição à EJA, pois permite a inclusão do aluno em um processo de ensino-aprendizagem que não esteja necessariamente “engessado” pela seriação e, portanto, fragmentado. Dessa forma, torna-se importante abrir uma discussão acerca da multisseriação na EJA, a primeira, elaborada para suprir necessidades e carências, sobretudo em áreas afastadas e especialmente em zonas rurais, muitas vezes em condições precárias de funcionamento e com formação não apropriada aos docentes; a segunda, para reparar uma desigualdade histórica com aqueles que não tiveram condições de estudar quando da idade “própria”. Entretanto, ambas as realidades estão hoje presentes nas grandes cidades; a EJA em grande número e com abundância de pesquisas a respeito nas mais diversas realidades, e a multisseriação, ainda carente de pesquisas e material didático apropriado, sobretudo quando falamos de sua aplicação nos grandes centros urbanos.

A oferta da EJA está prevista na LDBEN, em seu artigo quarto, inciso sétimo, ao esta definir que é atribuição do poder público a “oferta de educação regular escolar para jovens e

adultos, com características e modalidade adequadas às suas necessidades e disponibilidades, garantindo-se aos que forem trabalhadores as condições de acesso e permanência na escola” (BRASIL, 1996). Além disso, o fato de não possuir conhecimento acaba por se tornar um impeditivo ao cidadão na luta pela realização de sua cidadania. Dessa forma, fica claro o caráter inclusivo da EJA que busca atender à meta de educação para todos, proposta por organismos internacionais. A Resolução CNE/CEB nº 1, de 5 de julho de 2000, nos artigos 7º e 8º determina que a idade mínima de ingresso na EJA para conclusão do Ensino Fundamental deve ser de 15 anos e para o Ensino Médio, 18 anos. Em outras palavras, a EJA é uma oportunidade para a população que não pôde estudar quando devia, e sua aplicação deve se adequar às necessidades de seu público-alvo.

Segundo Caminha e Oliveira (2010), é comum alunos da EJA relatarem certa dificuldade e atribuírem algum descrédito a essa modalidade, uma vez que se deparam com um currículo condensado dada a duração mais curta do curso. Com a multisseriação não é diferente. Não raro são observadas críticas às classes multisseriadas, a maioria delas, por desconhecimento deste procedimento metodológico e até pelas poucas pesquisas disponíveis a respeito, o que acaba por ignorar suas potencialidades e possibilidades. Sendo assim, seria natural que críticas relacionadas à EJA multisseriada aumentassem ainda mais o descrédito já existente.

Dessa forma, acreditamos que a introdução de jogos educativos na EJA das classes multisseriadas tem o potencial de favorecer a integração dos alunos que se encontram em diferentes níveis de aprendizagem. O jogo pode trazer explícita ou implicitamente competências diversas que conseguem envolver uma turma inteira, além de facilitar a aprendizagem e torná-la significativa, devido à ativa participação do estudante. Neste contexto, a formação continuada do professor da EJA multisseriada é de fundamental importância, pois o coloca em contato com as novas tendências pedagógicas e com o que vem sendo desenvolvido nas salas de aula dos mais diversos lugares, a fim de ampliar seu repertório de recursos e de estar atualizado. Enfim, o docente precisa possuir as competências técnicas necessárias para criar e recriar sua proposta pedagógica (SANTOS, 1997).

O objetivo deste trabalho, portanto, é o de avaliar, através das impressões dos alunos de Ensino Médio da EJA multisseriada do Centro de Estudos Santa Luzia, pertencente à rede de escolas SESI-RJ, a utilização do *Jogo dos Filósofos*, desenvolvido pelos autores deste trabalho e aplicado nas aulas de filosofia.

Metodologia

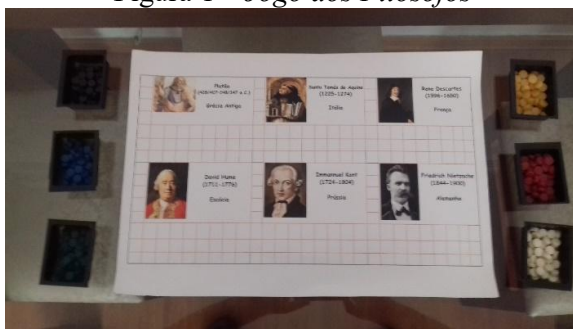
Esta pesquisa trata-se de uma pesquisa-ação, uma vez que procura unir o trabalho do pesquisador com o do grupo interessado (GIL, 2010). Em consonância com os objetivos, este trabalho propôs-se a avaliar um jogo que auxilie o processo de ensino-aprendizagem em classes multisseriadas de Ensino Médio da modalidade EJA no componente curricular filosofia. Optou-se pela pesquisa-ação

Não apenas em virtude de sua flexibilidade, mas, sobretudo, porque, além dos aspectos referentes à pesquisa propriamente dita, envolve também a ação dos pesquisadores e dos grupos interessados, o que ocorre nos mais diversos momentos da pesquisa. Daí por que se torna difícil apresentar seu planejamento com base em fases ordenadas temporalmente. (GIL, 2010, p. 151)

A opção pela pesquisa-ação se deu, também, pela possibilidade de troca de experiências entre pesquisadores e pesquisados, uma vez que o recurso didático desenvolvido foi submetido ao crivo dos alunos que tiveram a oportunidade de apresentar sugestões dos pontos de vista prático e pedagógico. Contudo, há de se ressaltar suas limitações uma vez que “não visa a obter enunciados científicos generalizáveis, embora a obtenção de resultados semelhantes em estudos diferentes possa contribuir para algum tipo de generalização” (GIL, 2010, p. 42-43).

Resultados e Discussão

O recurso didático apresentado nesta pesquisa, diz respeito a um jogo de tabuleiro destinado a ser uma ferramenta facilitadora do processo ensino-aprendizagem para turmas da modalidade EJA de Ensino Médio multisseriado.

Figura 1 – *Jogo dos Filósofos*

Fonte: o autor, 2018.


Como ensinar Platão, Santo Tomás de Aquino, René Descartes, David Hume, Immanuel Kant e Friedrich Nietzsche em algumas aulas de 60 minutos a alunos de Ensino Médio da EJA, que por si só já tem um tempo de aula reduzido, de três séries diferentes? A primeira coisa que o educador precisa levar em conta é que o conhecimento, no fim das contas, não está balizado pela série escolar. Antes disso, os conceitos transitam entre séries e disciplinas. Neste caso, entre séries e filósofos que não se resumem ao que falaram, mas trazem no seu inconsciente uma bagagem filosófica que é atemporal.

Quando se fala de Platão, de alguma forma aproxima-se de Santo Agostinho. Quando se lê Santo Tomás de Aquino, Aristóteles se faz presente também na leitura. O mesmo acontece, de alguma forma, com René Descartes e Baruch Spinoza, ou David Hume e John Locke. O conteúdo programático de Filosofia coloca Nietzsche no currículo da 3ª série do Ensino Médio, mas sua filosofia sofre influências, por exemplo, de Platão, que é contemplado na 2ª série quando se estuda teoria do conhecimento e na 3ª série quando se fala de política. Dessa forma, o jogo foi pensado como forma de congregar os alunos de séries diferentes em uma atividade única em que poderão trabalhar em grupos, divididos por critérios que não seja o da seriação escolar, enfatizando um aspecto fundamental das classes multisseriadas que é o da colaboração. Ou seja, não apenas os alunos de séries mais avançadas cooperam com os das séries inferiores, mas os das séries inferiores ajudam os antigos, sobretudo quando são abordados temas de sua série. Por exemplo, um aluno de 3ª série que se depara com uma pergunta sobre a política em Platão necessita de pressupostos da 2ª série.

Como docente e idealizador do recurso, é sempre uma satisfação ver os alunos usufruindo dele em sala de aula. Algumas questões relacionadas a melhorias no jogo são visíveis. Contudo, e ainda que a maioria dos participantes da pesquisa tenha dado um retorno

positivo do produto, algumas informações levantadas no questionário (Figura 2) de avaliação merecem atenção. Abaixo, serão apresentados os resultados dos questionários, além de se tentar tirar algumas conclusões, ainda que preliminares, acerca dos objetivos desta pesquisa.

Figura 2 – Questionário de avaliação do jogo



COLÉGIO PEDRO II
Disciplina: Filosofia – EJA (Ensino Médio)
APRENDIZAGEM DISTRAÍDA E MULTISSERIAÇÃO: NOVOS CAMINHOS PARA A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS
Questionário (aluno)

1 – Sobre a experimentação do jogo, de forma geral, numa escala de 1 a 5, sendo 1 pouco útil e 5 muito útil, o quanto você considerou ser útil para a disciplina de Filosofia?
() 1 () 2 () 3 () 4 () 5

2 – Sobre a sua interação com o jogo, você acha que foi
() imediata () um pouco lenta () muito lenta () não interagi

3 – Enquanto jogava, como você fez relações com os conteúdos apresentados em sala de aula?
() Facilmente () Eventualmente () Dificilmente () Não consegui fazer relações

4 – Sobre o uso de jogos nas aulas, qual a sua opinião sobre a frequência?
() Não vejo diferença () Poucas vezes () Intercalando () Sempre que possível

5 – Que sugestões, opiniões e críticas com relação ao jogo você apresentaria?

Fonte: o autor, 2018.

A pergunta de número 1 procurava saber o quanto o jogo foi útil para a compreensão dos conteúdos inerentes à disciplina Filosofia em uma escala de 1 a 5 em que 1 seria pouco útil e 5 muito útil. Nenhum participante marcou o número 1 (pouco útil).

Figura 3



Fonte: dados do autor, 2018.

O resultado desta pergunta foi considerado satisfatório, uma vez que a grande maioria (68%) atestou muita utilidade no uso do jogo, seguido de 21% que marcou grau 4 de utilidade. Continuando de forma decrescente, 8% ficaram no meio termo e apenas 3% marcaram grau 2, o menor citado pelos alunos. Dessa forma, concluiu-se que o jogo, de fato, foi tido como útil pelos participantes da pesquisa no quesito ensino-aprendizagem de Filosofia.

A pergunta 2 tinha como objetivo saber a respeito da interação do jogo. Esta pergunta dizia respeito também à dinâmica da atividade, de modo que fosse algo realmente interessante e não mais uma atividade escolar vista como chata e maçante. As opções de resposta foram: imediata, um pouco lenta, muito lenta e não interagi. Nenhum participante respondeu que não interagiu.

Figura 4



Fonte: dados do autor, 2018.

Nesta pergunta o resultado foi considerado parcialmente satisfatório. Enquanto a maioria dos estudantes (56%) disseram que interagiram com o jogo, um número considerável

(41%) expressou um pouco de lentidão em relação à interação. Apenas 3% acharam a interação muito lenta.

A pergunta 3 versava sobre as possíveis relações feitas pelos alunos com os conteúdos apresentados em sala de aula. As opções eram facilmente, eventualmente, dificilmente e não consegui fazer relações. Ninguém atestou que não conseguiu fazer relações.

Figura 5



Fonte: dados do autor, 2018.

Mais uma vez o resultado foi parcialmente satisfatório. A maioria dos alunos (48%) atestou facilidade em relacionar o jogo com os conteúdos de sala de aula. Contudo, 40% afirmou ter feito essa relação eventualmente e 12% dificilmente. Presume-se que esse dado tenha relação com a escassez de tempo, peculiaridade da EJA, fazendo com que o recurso seja uma complementação aos conteúdos ministrados nas demais aulas.

A pergunta 4 arguia sobre a frequência com a qual os jogos devem ser utilizados em sala de aula. As opções de resposta eram: não vejo diferença, poucas vezes, intercalando e sempre que possível.

Figura 6



Fonte: dados do autor, 2018.

A maior parte dos alunos assinalou a opção “Sempre que possível” (63%), seguidos de 22% que marcaram intercalando, 11% que querem poucas vezes e apenas 4% que não veem diferença. Este resultado foi considerado bastante simbólico, pois expressa um desejo dos alunos da EJA da escola. O uso de jogos em sala de aula, aqui, revela muito mais do que isso, mas o desejo de aulas diferenciadas que, de fato, deem significado aos conteúdos apresentados nas aulas.

A seguir, apresentamos algumas falas referentes ao item número 5 que serviram como *feedback* para adaptações e melhorias realizadas posteriormente no jogo.

Tem que ajustar algumas coisas. (aluno 1)

Precisa haver um tempo limite para as respostas. (aluno 2)

Cartas mais escuras para obstruir a visão do adversário. (aluno 3)

Número maior de participantes. (aluno 4)

Demora muito para acabar. (aluno 5)

Os quadrantes poderiam ser coloridos e com uma cor específica para poder desafiar. (aluno 6)

Os cartões de pergunta precisam de uma melhorada, numa cor que não se possa visualizar as respostas. No restante foi muito satisfatório. (aluno 7)

Conclusões

Apesar da difusão da educação de jovens e adultos nas últimas décadas, a multisseriação continua sendo desconhecida ou incompreendida. Muito difundida nas zonas rurais, quase não aparece nos centros urbanos e, quando evidenciada, é alvo de críticas. Por outro lado, a presença de classes multisseriadas pode significar uma boa oportunidade de inclusão ao aluno da EJA, dotado de diversas particularidades e quase sempre marcado pela exclusão. Sendo assim, procuramos discutir a importância da inserção de elementos lúdicos na sala de aula da EJA multisseriada. Embora haja poucas pesquisas sobre essa temática, acreditamos ser essa uma boa oportunidade de construção de aprendizagens significativas.

Como forma de ilustrar a importância da inserção de elementos lúdicos na EJA multisseriada, apresentamos a aplicação em sala de aula de um jogo filosófico. Os resultados, ainda que preliminares, acompanharam de perto a literatura no que diz respeito à emergência de se pensar novas práticas de ensino nessa realidade, sobretudo porque a maioria dos

pesquisados atestou a importância do uso de jogos em sala de aula.

O objetivo deste trabalho não foi o de procurar respostas objetivas e definitivas, mas atentar às demandas dos próprios alunos e ampliar o leque de discussão sobre o assunto. No entanto, conclui-se que, dentro do universo pesquisado, a hipótese de que recursos lúdicos e multisseriação contribuem para o processo ensino-aprendizagem dos alunos da EJA, tem embasamento nos dados apresentados.

Referências

BRASIL. **Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96. Diário Oficial da União, 20/12/1996.

_____. **Resolução CNE/CEB nº 1, de 5 de julho de 2000**. Estabelece as Diretrizes Curriculares para a Educação de Jovens e Adultos. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB012000.pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2017.

CAMINHA, I. S.; OLIVEIRA, A. L. Características da Educação de Jovens e Adultos na percepção de egressos matriculados no Ensino Superior. In: **X Encontro Latino Americano de Pós-Graduação**, 2010, São José dos Campos-SP. Mostra Científica – UNIVAP – X Encontro Latino Americano de Pós-Graduação, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 Ed. São Paulo: Atlas, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador**. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.