

## **ENSINO DA SOCIOLOGIA E JOGOS DIDÁTICOS: UMA ARTICULAÇÃO FÉRTIL COMO ESTRATÉGIA DE MEDIÇÃO?**

Elisabete Cristina Cruvello da Silveira; Natália Silva Pereira

Universidade Federal Fluminense - [lisacruvello@gmail.com](mailto:lisacruvello@gmail.com) [profnatalia1@outlook.com](mailto:profnatalia1@outlook.com)

### **RESUMO**

O emprego dos jogos didáticos como estratégia de mediação no ensino da sociologia escolar constitui um desafio no campo das Ciências Sociais e da Educação em virtude de dois argumentos centrais: possibilita a superação do modelo de ensino expositivo e tradicionalista, além de exemplificar, aplicar e avaliar conteúdos ensinados de modo lúdico, reflexivo e criativo. Em torno desses argumentos, as questões norteadoras são: Por que os jogos didáticos configuram-se como uma estratégia para a mediação dos conteúdos de Sociologia? Como essa estratégia se concretiza no cotidiano escolar possibilitando o desenvolvimento da imaginação sociológica? O artigo relata experiências de jogos didáticos vivenciados em escolas do ensino médio relativas aos conteúdos das Ciências Sociais, que por vezes, possuem uma essência abstrata para os discentes da escola básica. Partindo de vivências de jogos didáticos produzidos pelos bolsistas de iniciação à docência de Ciências Sociais do PIBID no período de 2014 a 2018, o artigo registra jogos elaborados pelos alunos do Colégio Estadual Comendador Valentim dos Santos Diniz (NATA), sublinhando que o jogo cria centros de interesse e chaves de leitura em torno dos conteúdos das Ciências Sociais, com também, permite o processo de mediação didática como prática epistemológica. A revisão bibliográfica emprega Verhaege, Wolfs, Simon e Compère no que diz respeito à transposição didática; Libâneo acerca da didática no processo de ensino-aprendizagem; Schwarz sobre a afirmação ‘brinco logo penso’; bem como, as monografias de Gabriela Moura e Wallace Telles apresentadas na Licenciatura em Ciências Sociais da UFF.

Palavras chave: Jogos didáticos, Ensino da Sociologia, Imaginação Sociológica, Mediação didática.

### **INTRODUÇÃO**

O ano de 2018 é emblemático, pois a Sociologia como disciplina obrigatória no currículo do Ensino Médio completaria dez anos. No entanto, a LEI 13.415/17<sup>1</sup> que institui a Reforma do Ensino Médio, alterando a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) de 1996, interrompeu a obrigatoriedade da

---

<sup>1</sup> Altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral

Sociologia como disciplina escolar. É importante dizer que, a história da Sociologia no ensino médio é intermitente, percebendo sua exclusão ou obrigatoriedade, dependendo do contexto socioeconômico e político vigente. Portanto, a intermitência é uma característica marcante de sua trajetória, tornando as questões relativas ao ensino da disciplina mais complexa que o das demais matérias.

Uma das questões diz respeito à falta de docentes qualificados na Licenciatura em Ciências Sociais, uma vez que na realidade escolar cotidiana se constata profissionais de outras áreas – Pedagogia, História, Filosofia, Geografia, Educação Física, entre outras - lecionando Sociologia. Outra questão complexa se refere à escassa produção de materiais didáticos, como livros, pesquisas e jogos sobre o fazer docente no cotidiano escolar e no espaço da Licenciatura em Ciências Sociais.

Contudo, o contexto de intermitência da disciplina Sociologia como obrigatória no currículo escolar, permite inventariar frutíferos debates acerca dessa disciplina na educação básica, como sobre sua história, seu currículo, sua didática. No que se referem às políticas curriculares, alguns avanços foram muito importantes nesse processo de consolidação da sociologia na escola. A inserção da disciplina, desde 2012, no Programa Nacional do Livro Didático; o aumento das publicações acerca do ensino de sociologia e suas experiências didáticas; a inserção no Exame Nacional do Ensino Médio, e até a Base Nacional Comum Curricular, além disso, a comunidade escolar, especialmente os alunos a partir da vivência com as disciplinas e sua temática vêm dando o reconhecimento à disciplina.

Este artigo se insere nesse contexto de marcar as experiências frutuosas do ensino da Sociologia, frisando que o uso dos jogos didáticos como estratégia de mediação didática surgiu no subprojeto de Ciências Sociais do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal Fluminense de 2014-2018. O PIBID representou no Brasil um espaço concreto para elaboração, sistematização e reflexão sobre as alternativas pedagógicas nas Licenciaturas, privilegiando a parceria entre as universidades e o sistema escolar em face da rica troca entre bolsistas de iniciação à docência da universidade, supervisor da escola e coordenador de área da universidade.

Neste sentido, as questões centrais do artigo são: Por que os jogos didáticos configuram-se como uma estratégia para a mediação didática dos conteúdos de Sociologia? Como essa estratégia se concretiza no cotidiano escolar para o desenvolvimento da imaginação sociológica? A fim de argumentar e sustentar as reflexões em torno dessas perguntas, o artigo estrutura-se em dois tópicos: O primeiro tece reflexões sobre as aproximações entre mediação didática como prática epistemológica e a imaginação sociológica, objetivo principal do ensino da Sociologia Escolar. O segundo detalha as narrativas sobre os jogos didáticos no campo do PIBID e especialmente, os jogos elaborados pelos alunos do Colégio NATA, compreendidos como uma experiência concreta de reflexão crítica para alunos como sujeitos ativos do processo de aprendizagem.

## **METODOLOGIA: Reflexões sobre as aproximações entre mediação didática e imaginação sociológica**

Analisando a didática na educação básica, Libâneo se preocupa com a maneira pela qual o professor faz a mediação entre os conteúdos que precisam ser ensinados e os alunos que precisam aprender. Portanto, trata-se de uma definição que considera concomitantemente o ato de ensinar, o ato de aprender e os atores envolvidos no processo. Libâneo considera que “o processo didático está centrado na relação fundamental entre o ensino e a aprendizagem orientados para a confrontação ativa do aluno com a matéria sob a mediação do professor” (2006, p.56).

Segundo este autor, a didática é constituída: a) pelos conteúdos da matéria; b) pelo ato de ensinar que é quando o professor, a partir dos conteúdos planejados e organizados, faz a mediação entre a matéria e o aluno e c) pela ação de aprender, que é quando o aluno assimila de forma consciente e de maneira ativa as matérias apresentadas e, a partir delas, desenvolve habilidades e capacidades. Assim também, Libâneo enfatiza a participação ativa do aluno no processo de aprendizagem, criticando que sua passividade suscita muito pouco o processo de reflexão sobre os conteúdos ensinados, portanto, implica negativamente em sua aprendizagem. Orientados pelo professor, os alunos precisam dispor dos meios para desenvolver suas capacidades e habilidades intelectuais de modo que “dominem métodos de estudo e de trabalho intelectual visando sua autonomia no processo de aprendizagem e independência de pensamento”. (2006, p. 71)

O processo de mediação didática do professor para acessar os recursos necessários de aprendizagem nos alunos em torno dos conteúdos de um campo do conhecimento produzido no âmbito acadêmico convertendo-os em saberes escolares, não constitui uma tarefa simples e nem automática. Os analistas Verhaeghe, Simon, Wolfs e Compère compreendem esse complexo processo de mediação didática como “praticar a Epistemologia”<sup>2</sup>, problematizando:

Contrariamente ao que se poderia geralmente pensar, o problema dos cientistas que procuram fazer que suas hipóteses sejam aceitas e o do professor que ensina são muito próximos. O princípio é mostrar a utilidade de certas representações ou teorias, às vezes em substituição a concepções preexistentes, para explicar certos fenômenos.

Mas a tarefa do professor apresenta uma complexidade suplementar. O pesquisador dirige-se a uma comunidade que, *a priori*, compartilha os mesmos centros de interesse. Em uma sala de aula, é muito diferente. Os alunos não são *a priori* sensíveis aos problemas científicos: eles possuem centros de interesse diferentes dos interesses cientistas que construíram os saberes que se tentará ensinar. (2010, p.85)

---

<sup>2</sup> Epistemologia diz respeito ao processo de produção e de transmissão do conhecimento dito científico, elaborado nas universidades e centros de pesquisa. Portanto, busca romper e superar as noções cotidianas e de senso comum. Assim também, procura demonstrar os caminhos metodológicos da descoberta e os argumentos discursivos para validação da pesquisa realizada.

Nesta passagem, os analistas em tela apontam a necessidade de criar centros de interesse em torno dos conteúdos acadêmicos transmitidos aos alunos do ensino médio, e por isso, o jogo educativo pode configurar-se como um instrumento como potencialidade para a prática epistemológica no processo de mediação didática. Avançando nessa discussão, os analistas Verhaeghe, Simon, Wolfs e Compère sustentam que:

Além disso, não apenas os saberes são ensinados, mas por meio deles é preciso oferecer uma imagem do trabalho daqueles que o inventaram. Ademais, os alunos não tem atrás de si todos os pré-requisitos, quer sejam os conhecimentos iniciais ou a experiência pessoal, para poder aprender todos os elementos que contribuem para criar um problema ou para resolvê-lo.

Em suma, o professor encontra-se diante de alunos que não possuem as mesmas chaves de leitura do mundo que aqueles que descobriram os saberes ensinados e para os quais a disciplina científica ou o capítulo estudado não apresentam necessariamente um interesse maior. (2010, p.85)

A busca e a construção de chaves de leitura é outro desafio inserido no processo de mediação didática para o docente, a fim de minimizar as possibilidades de simplificação ou redução dos conceitos, traduzidos nessa indagação: “Quais são os problemas ligados à transposição didática dos saberes ditos *especializados* para saberes escolares?” (Verhaege, Wolfs, Simon e Compère, 2010, p.86). Cinco cuidados são destacados pelos autores no processo de mediação didática como prática epistemológica:

- a) Durante a seleção dos saberes ensinados pode ocorrer a *dessincretização*, ou seja: “um saber que possui um sentido quando está imbricado em uma rede conceitual perde parte desse quando é isolado dessa rede”. (Verhaege, Wolfs, Simon e Compère, 2010, p.86)
- b) Outro problema diz respeito à *despersonalização* ou *des-historização*: “os saberes são descontextualizados, retirados de seu quadro sociocultural.” (Idem, ibidem)
- c) O terceiro problema se refere à *programabilidade dos saberes a ser ensinados*: “os saberes às vezes tendem, no meio escolar, a ser apresentados em uma relação estritamente linear, enquanto na origem eles mais frequentemente estão imbricados em uma rede complexa.” (Idem, p. 87)
- d) O *modo de difusão dos saberes* consiste o quarto problema apontado pelos analistas: “especialmente pelos manuais escolares e pelos programas... que podem contribuir em certos casos para produzir uma visão estereotipada, ajudando a criar representações coletivas que poderão direta ou indiretamente influenciar os alunos em seus comportamentos, seus valores.” (Idem, p.87)
- e) O quinto é o das *práticas sociais de referência*, uma vez que “as escolhas de saberes e de

transposição didática são efetuadas em função dos referenciais sociais.” (Idem, p.87)

Portanto, a diversidade de centros de interesse em uma turma de Ensino Médio de Sociologia com mais de quarenta alunos, bem como distintas chaves de leitura que os alunos possuem, tornam a essência de ensinar uma tarefa árdua para os docentes experientes e os novatos. O sentido equivocado do processo de transposição didática diz respeito à simplificação dos conceitos científicos em saberes escolares descontextualizados, como advertem Verhaeghe, Wolfs, Simon e Compère: “Os programas escolares, os modos de planejamento dos cursos contribuiriam assim para ‘desnaturar’ de algum modo os saberes científicos e deles oferecer uma visão enviesada aos alunos.” (2010, p.86)

O ensino da Sociologia, em sua perspectiva crítica, assevera que seus conteúdos visam problematizar, desnaturalizar e estranhar os fatos cotidianos, ou seja, o desenvolvimento da imaginação sociológica proposta por Wright Mills na década de 1960, em seu livro “A imaginação sociológica”. Dessa forma, a imaginação sociológica configura-se como um dos objetivos centrais da disciplina Sociologia na escola básica. Nesta acepção, a imaginação sociológica e o processo de mediação didática como prática epistemológica se aproximam a fim de possibilitar que os alunos sejam sujeitos ativos no processo de aprendizagem.

Metodologicamente, este artigo fundamenta-se em outras produções desenvolvidas no âmbito do PIBID para congressos e seminários que os bolsistas de iniciação à docência – Wallace Telles e Gabriela Moura participaram com supervisora Natalia Pereira sob minha coordenação. Uma delas diz respeito ao artigo publicado na Revista Artes de Educar em 2016.<sup>3</sup> Assim também, cabe destacar as monografias de Gabriela Moura<sup>4</sup> e Wallace Telles<sup>5</sup> acerca das experiências dos jogos didáticos.

As vivências empíricas narradas no próximo tópico sobre os jogos didáticos e o processo de mediação didática foram desenvolvidas pela professora Natalia Pereira e os bolsistas de iniciação à docência, no Liceu Nilo Peçanha, durante o período de 2015-2017, como também, com os alunos do Colégio Estadual Comendador Valentim dos Santos Diniz – NATA- como idealizadores dos jogos aplicados em sala de aula.

---

<sup>3</sup> A saber: Sociologia no Ensino Médio e o PIBID: Brincando, pensando e construindo práticas educativas com autonomia. Cruvello, Elisabete; Pereira, Natalia e Moura, Wallace. Revista Interinstitucional Artes de Educar, Rio de Janeiro, V.2, N.3 – pág 184-200 (out-jan 2016): “Formação inicial e continuada de professores: espaços, tempos e invenções curriculares.”

<sup>4</sup> **Vamos brincar de aprender?** Jogos como estratégia para a transposição didática no ensino de Sociologia. Monografia de conclusão do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016.

<sup>5</sup> **Sociologia no Ensino Médio: experiência de autonomia dos estudantes e formação docente dos licenciandos em Ciências Sociais da UFF.** Monografia de conclusão do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO: Os conteúdos sociológicos por meio dos jogos didáticos no PIBID e no NATA.**

Em 2015, os bolsistas do PIBID Paulo Mozart e Gabriela Moura iniciaram o uso dos jogos didáticos no ensino de Sociologia após a Mostra de Cultura Negra. Vale explicar que a Mostra constitui um importante evento no mês de novembro, em cumprimento da LEI 10.639/03, defendendo uma educação antirracista para os alunos, com conhecimentos sobre história e cultura afro brasileira. A Mostra é organizada por alguns professores do Liceu Nilo Peçanha, uma tradicional escola da rede estadual de ensino localizada no centro do município de Niterói, e uma das escolas a supervisora Natalia Pereira leciona.

O primeiro jogo elaborado pelos bolsistas do PIBID consistia em uma série de perguntas sobre temas abordados na Mostra de Cultura Negra do Liceu, a saber: Um outro olhar sobre a África; Lideranças Negras da História do Brasil e Religiões Afro-brasileiras. O interesse com participação ativa dos alunos foi visível e surpreendente em uma atividade não avaliativa, tentando todos dar uma resposta. Essa atividade foi o ponto de partida para a sistematização de vários jogos como estratégias para a mediação didática dos conteúdos de Sociologia no âmbito do PIBID, apresentados em espaços acadêmicos, como na Agenda Acadêmica do PIBID na UFF, na Mostra Acadêmica e Científica de Niterói, no Seminário Regional do PIBID e no artigo publicado na Revista Artes de Educar.

O primeiro jogo denominado **“Bate bola das questões”** foi sintetizado por Wallace Telles, bolsista do PIBID em 2015:

A proposta foi retomar o tema da consciência negra, levando em conta o conteúdo dado e apresentar outras informações e curiosidades suplementares àqueles trabalhados em torno da semana da cultura negra. O jogo consistia em elaborações de perguntas que seriam debatidas a partir das respostas. Durante a execução do jogo, cada pergunta feita suscitava um debate com base nas respostas dos alunos, mesmo quando as respostas estavam incorretas. Verificamos que os alunos tinham uma inquietação para saber qual seria a resposta certa, o que gerou mais curiosidade e interesse por parte da turma. Um exemplo interessante dizia respeito à leitura por um aluno da pergunta sobre as três capitais da África do Sul. A turma sabia responder apenas duas capitais. A cada “chute” feito, uma discussão enriquecedora acontecia, pois no erro haviam pontos relacionados não só com a matéria do bimestre, mas com temas mais amplos. No que se refere à transposição didática percebeu-se que a realização do jogo possibilitou uma articulação entre os conteúdos de maneira leve e bem humorada. Foi uma oportunidade de pegar um erro e transformá-los em uma nova pergunta. Os alunos deram palpites. Alguns sabiam onde se situava a cidade que o colega havia exclamado e então percebemos que a interação entre bolsistas e alunos no jogo didático permitiu agregar mais conhecimento. Esta possibilidade não tinha sido planejada ou prevista anteriormente. (2016, p.9-10)

O segundo jogo intitulado **“Jogada das afirmativas”**, foi aplicado no primeiro bimestre de 2015, nas turmas do terceiro ano, voltando-se para rever e aplicar os conteúdos apresentados em sala de aula. Nas palavras do bolsista do PIBID Wallace Telles,

Dessa vez, a elaboração foi mais bem estruturada visando promover uma relação entre a matéria lecionada e questões relativas aos vestibulares. Esta dinâmica gerou motivação nos alunos, visto que muitos já estavam preparando-se para o vestibular. O conteúdo foi abordado com os temas sobre cultura, consumo e comunicação de massa. Afirmativas foram desenvolvidas e retiradas de provas de vestibulares, e os alunos organizados em grupo. Duas afirmativas eram projetadas nos slides e os grupos debatiam as afirmativas, a ponto de dizer se estavam certas ou erradas por meio dos cartões distribuídos pelos bolsistas que continham as opções. A jogada das afirmativas feita em grupo possibilitou a discussão entre os alunos, estimulando a curiosidade. Ao responder que uma questão estava verdadeira ou falsa, os alunos ficavam apreensivos para saber qual dos grupos teria entregado o cartão certo. Quando havia uma das questões que era falsa e todos acertavam, perguntava-se direcionados a um grupo: grupo 1, onde está o erro? Assim, a dinâmica do jogo acontecia de forma participativa. Percebemos que além da participação, uma disputa saudável em um jogo didático possibilita que cada aluno aplique o conteúdo ensinado, superando a simples memorização decorrente de excessivas aulas expositivas. (2016, p.10)

No Liceu Nilo Peçanha, dois outros jogos **“Quiz Sociológico”** e o **“Jogo da memória – Refletindo sobre a diversidade cultural”** foram desenvolvidos nas turmas do primeiro ano em 2017, com os bolsistas Vinicius Alves, Mylena Domingues e Jônatas Souza. Assim também, se trataram de experiências dinâmicas para sistematizar conteúdos de forma reflexiva e lúdica. As experiências relatadas foram jogos construídos pelos bolsistas do PIBID no Liceu Nilo Peçanha, que estimularam o debate e a reflexão coletiva, usando o erro de forma construtiva, ou seja: como ponto gerador de discussão e de aprendizado.

Contudo, no Colégio Estadual Comendador Valentim dos Santos Diniz, NATA, uma escola técnica, de formação de técnicos e leite e derivados e panificação e confeitaria, os alunos terceiro ano do ensino médio desenvolveram três jogos interessantes, que merecem ser relatados. Esses jogos serviram como estratégia de avaliação do bimestre. Os assuntos abordados relacionados à Ciência Política como Teorias e teóricos iluministas e contratualistas, a organização política brasileira e o sistema eleitoral brasileiro, manifestam temáticas relevantes para a prática cidadã, porém pouco conhecida na sociedade brasileira. Os jogos deveriam trabalhar em torno desses temas, sendo que as três turmas envolvidas desenvolveram jogos completamente distintos, porém criativos, divertidos, simples e interessantes, gerando profundo interesse e empenho.

Uma das turmas organizou o jogo **“Quem sou eu na organização política brasileira”**. Baseou-se em uma brincadeira corriqueira entre adolescentes chamada “Quem Sou Eu.” Em que em uma

roda cada participante escreve algum nome de uma pessoa conhecida (personalidade, artista) para o amigo ao lado sem que o mesmo veja. Depois de escreverem, cada um passa o papel ao jogador do lado, sem que ninguém veja o que está escrito. Em seguida, todos grudam o papel na testa, sem olhar (pode ser com fita adesiva ou um post it). Para descobrir o nome que está em sua testa, cada jogador fará perguntas ao grupo em que a resposta deva ser SIM OU NÃO. Sentados em círculo, fazem perguntas um por um. O objetivo é descobrir o nome em sua testa.

Na adaptação feita pela turma, os personagens do jogo que foram levadas pelo grupo elaborador eram pessoas que ocupavam ou ocupam cargos públicos, do executivo, legislativo, e judiciário brasileiro, municipal estadual e federal. As perguntas tinham que ser referente ao cargo ocupado; esfera; tempo de mandato; se foi eleito, indicado ou concursado; se estava no exercício do mandato ou não. E assim com muita alegria, curiosidade e reflexão as rodadas foram passando, a turma se envolvendo. Era perceptível que o jogo não estimulou uma “competitividade cruel”, uma vez que todos tentavam se ajudar, aplicando o conteúdo debatido ao longo das aulas de Sociologia. Dentre os personagens escolhidos estavam; Lula, Jair Bolsonaro, Fernando Collor, Marcelo Freixo, Marcelo Moro, Gilmar Mendes, Carmem Lúcia, Eduardo do Gordo e Luiz Nanci.

A segunda turma desenvolveu o “**Jogo antialienação**”, baseado em um jogo de perguntas respostas e pagamento de prendas, realizado em um programa que durante muitos anos passou na emissora SBT chamado “PASSA ou REPASSA”. No jogo adaptado pelos alunos e alunas, formaram-se duas equipes que deveriam responder perguntas sobre o Sistema Eleitoral Brasileiro. Um grupo de alunos e alunas formulou as perguntas, as prendas e o prêmio que era um kit de doces, denominado de prêmio antialienação. Os alunos e alunas foram divididos em duas equipes.

Cada rodada um grupo recebe uma pergunta, tendo um tempo para debatê-la. Assim, o grupo resolve se responde ou se passa para a outra equipe responder. Se a equipe que começar jogando não souber responder pode “passar” a pergunta para a equipe adversária. Se esta também não souber pode “repassar” a pergunta, o time que acertar ganha o ponto e a outra equipe sorteava uma prenda. A variedade de prendas criadas tinha desde recitar um poema, dançar, pintar, e também receber uma “torta” de glacê no rosto. Vale lembrar que o NATA é um colégio técnico especializado em confeitaria, portanto jogar glacê no rosto do outro não traduz uma prática abusiva.

As perguntas foram muito bem formuladas, provocando intensos debates nos grupos. Ficou claro que os alunos pesquisaram, se divertiram e os erros nas respostas geraram proveitosas discussões e novos aprendizados. Gilson Schwartz problematizando os vínculos entre educação, videogames e moralidades pós-modernas propõe: “Em substituição ao ‘Penso, logo existo’ surge no horizonte outra perspectiva - ‘Brinco, logo aprendo’, pois o pensar não se resume a uma forma unívoca, determinada do existir.” (2014, p.22) Exemplos de perguntas desse jogo:



- Função do Executivo Municipal;
- Tempo de mandato de um senador;
- Coeficiente eleitoral em uma cidade de 10000 eleitores, que conta 10 vereadores, em que todos votaram. Porém, contabilizaram 40 votos em branco e 50 votos nulos;
- Possibilidades de reeleição dos distintos cargos;
- Quais eram os cargos majoritários;
- Quais os cargos proporcionais.

Por fim, a terceira turma elaborou o “**Jogo de tabuleiro: Os contratualistas**”. Os alunos e alunas elaboraram um jogo de tabuleiro feito com muita criatividade a partir de uma caixa de sapato, com perguntas e respostas sobre as teorias de Tomas Hobbes, John Locke e Jean Jacques Rousseau. O objetivo era chegar ao final do tabuleiro a partir do acerto das questões que permitiam andar casas. As perguntas se dividiam entre fáceis, que ao acertar o grupo andava uma casa, média, o grupo ao acertar andava duas casas e difíceis, que o grupo andava três casas.

O grupo escolhia o grau de dificuldade da pergunta que gostaria de responder. Algumas cartas não continham perguntas, mas curiosidades sobre a vida e obra dos autores, podendo vir acompanhada de avance ou retorne algumas casas. Os grupos debatiam qual carta pegar. Debatiam sobre a pergunta até respondê-la. Mais uma vez o erro se mostrou construtivo, possibilitando novos aprendizados, pois quando não sabiam ficaram inquietos e curiosos. O quadro a seguir exemplifica o grau de complexidade das questões segundo os tipos de cartas:

Quadro 1. Questões segundo seu grau de complexidade

<b>Carta fácil</b>	<b>Questões propostas:</b>  Eu defendia a tese que o homem era o lobo do homem  Eu escrevi uma obra chamado “Emílio” e “Contrato Social”  Sou um dos líderes do empirismo  Sou ideólogo do Liberalismo  Quais eram características dos seres humanos na visão de Hobbes
--------------------	---

<b>Carta média</b>	<b>Questões propostas:</b>  Qual foi o motivo da prisão de Rousseau  Propus um arranjo onde o poder do soberano se estendia até o exército e outros poderes  Qual é o direito Natural do ser humano para Locke
<b>Carta difícil</b>	<b>Questões propostas:</b>  Com 10 anos não tinha mais meus pais  Qual motivo da prosa de Rousseau  Além de filosofia o que mais Locke estudou  Por que os indivíduos aceitavam a submissão e cediam o poder ao soberano
<b>Carta com curiosidades</b>	<b>Questões propostas:</b>  Parece que com ajuda de Locke o absolutismo na Inglaterra foi derrubado – <i>avance 2 casas</i>  Está tendo uma perseguição a Rousseau na França – <i>volte 3 casas</i>  As ideias de Rousseau se propagaram no Iluminismo. Liberdade - <i>avance 2 casas</i>  As ideias dos 3 autores são debatidas e influentes até hoje – <i>avance 1 casa</i>

Elaborado pelas autoras

As narrativas descritas sobre o uso dos jogos como estratégia de mediação didática dos conteúdos da Sociologia Escolar sugerem que: “o jogo, tendo a função educativa e sendo aplicado para adolescentes, provoca um retorno à infância que possibilita o contato responsável com as regras e com as questões abordadas trazidas pelo professor.” (MOURA, 2016, p.17). Nessa perspectiva, Schwartz sublinha que “brincar é coisa séria, há sacrifícios imaginários com calor de verdade, aprender a fingir, camuflar, imitar o desejo do outro para aprender a exercitar o próprio desejo e alcançar o gozo da vitória e a vitória do gozo, do prazer, da felicidade”. (2014, p. 89). Da mesma forma, Schwartz sustenta que “a arquitetura lúdica da informação nos jogos inspira novas linguagens e gêneros, pode ser também a matriz para redesenhar ensino e aprendizagem, superando os modelos fabris e prisionais”. (2014, p.21). Desse modo, concebemos que os jogos educativos permitem reinventar e colocar novas alternativas que complementem a aula expositiva do docente. Além disso, permitem que os discentes capturem as chaves de leitura para suas reflexões, bem como os jogos criam centros de interesse para a mediação didática dos conteúdos acadêmicos para os contextos escolares, tornando os

discentes sujeitos ativos do processo de ensino-aprendizagem.

### **CONCLUSÃO: Nossas percepções sobre o uso de jogos didáticos no ensino de Sociologia**

A Sociologia no ensino secundário pode desenvolver a curiosidade inquietante, provocando o desenvolvimento da imaginação sociológica, desnaturalizando e estranhando os fatos cotidianos por meio de jogos problematizadores, bem como de outras estratégias que fomentem a criação de centros de interesse e de chaves de leitura para interpretação dos valores e crenças subjetivas.

A constituição dos saberes escolares específicos a cada disciplina do currículo é resultado de um processo complexo que envolve consentimentos, conflitos, diferentes tipos de mediação entre diversos sujeitos e instituições, diante dos papéis que, em cada época e sociedade, são atribuídos à escola. As disciplinas das Ciências Humanas, em geral, têm um potencial pedagógico capaz de contribuir na formação de sujeitos na contemporaneidade, constituindo um lugar de poder no processo de escolarização. A Sociologia busca, dentre outros objetivos, promover o estranhamento, desnaturalização, elevar a compreensão dos sujeitos acerca do tecido social de que fazem parte na atualidade e promover uma cidadania ativa.

Do nosso ponto de vista, o jogo como um dispositivo para pensar a Sociologia no Ensino Médio, fomenta o processo de ensino e aprendizagem, além de:

- ✓ Ampliar a capacidade de abstração e outras operações lógicas, como elaboração e análise, superando uma aprendizagem voltada para uma simples memorização ou decoreba;
- ✓ Possibilitar a prática de regras sociais de convivência como colaboração mútua, respeito e ética;
- ✓ Gerar prazer em confronto ao acirramento da competição perversa entre os discentes.

O jogo como potência de uma ferramenta crítica, fomenta a problematização dos conceitos chave, bem como a construção de autonomia e do pensamento crítico no processo de ensino-aprendizagem. Assim também, o jogo não é neutro e nem uma mera técnica detendo uma concepção epistemológica acerca do mundo social. Para criar e participar de um jogo é fundamental que o estudante se posicione como sujeito ativo no processo. Essa postura de sujeito ativo se distancia da mera apreensão passiva, em sala possibilitando a tomada de consciência no processo de imaginação sociológica. O elemento de passividade da concepção bancária que atravessa nosso imaginário educativo limita e até rouba de crianças e

jovens a oportunidade de assumirem que também possuem conhecimentos, criatividade e alegria em compartilhar estes saberes com o público. Ao trazer a experiência para o domínio deles, os estudantes já podem continuar e desenvolver uma independência compartilhada. Os saberes são legados construídos coletivamente, pois os grandes gênios da humanidade produziram a partir do conhecimento historicamente acumulado. Neste sentido, a Sociologia observa e desvenda as facetas das relações de poder ocultas ou “naturalizadas” socialmente.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, Lei Nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União. Seção 1 - 23/12/1996, p. 27833, Brasília-DF, 1996.

CRUVELLO, Elisabete; PEREIRA, Natália e TELLES, Wallace. Sociologia no Ensino Médio e o PIBID: Brincando, pensando e construindo práticas educativas com autonomia. **Revista Interinstitucional Artes de Educar**, Rio de Janeiro, V.2, N.3 – pág 184-200 (out-jan 2016): “Formação inicial e continuada de professores: espaços, tempos e invenções curriculares.”

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Editora Cortez, 2006.

MOURA, Gabriela da Silva. **Vamos brincar de aprender?** Jogos como estratégia para a transposição didática no ensino de Sociologia. Monografia de conclusão do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016.

SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, logo aprendo**. Educação, videogames e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.

TELLES, Wallace. **Sociologia no Ensino Médio: experiência de autonomia dos estudantes e formação docente dos licenciandos em Ciências Sociais da UFF**. Monografia de conclusão do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016.

VERHAEGHE, Jean-Claude; WOLFS, José Luis; SIMON, Xavier; COMPÈRE, Dominique. **Praticar a Epistemologia**. Um manual de iniciação para professores e formadores. São Paulo: Edições Loyola, 2010.