

APRENDENDO NO JOGAR: UMA EXPERIÊNCIA NAS AULAS DE SOCIOLOGIA

JOSE LUCIANO MARTINS DA SILVA ¹

RESUMO

APRENDENDO NO JOGAR: UMA EXPERIÊNCIA NAS AULAS DE SOCIOLOGIA José Luciano Martins da Silva/ E-mail: lucianomartins22@hotmail.com/ Universidade Federal de Alagoas (UFAL) Eixo Temático: Processos de Ensino e aprendizagem
Resumo O que a literatura especializada vem tratando sobre o ensino de Sociologia é o destaque para aspectos de sua intermitência, principalmente quando se refere a sua inserção nos currículos do ensino médio e de suas dificuldades de se manter nos currículos escolares da educação básica, além disso, a mesma literatura aponta para as dificuldades da construção de uma identidade própria para a disciplina (SILVA, 2010). Esta fragmentação trouxe consequências para a consolidação da disciplina, principalmente no que refere as práticas pedagógicas, as definições de um currículo único e a produção de materiais didáticos, não apenas isso, essa oscilação também colocou em cheque a relevância da disciplina no currículo escolar e o lugar que ocupa na educação. Outro aspecto que não ajuda a pensar esse cenário é o tempo escasso destinado às aulas da disciplina, o que acarreta em uma aula, na maioria das vezes, apressada e sem um aprofundamento necessário que o professor gostaria de fazer, dito isto, não é difícil perceber que a sociologia muitas vezes apareça para os alunos como uma disciplina entediante e sem um sentido prático na sua vida cotidiana. Neste sentido, torna-se necessário repensar a forma de lidar com o aluno na aula de sociologia, com os conteúdos trabalhados e com os recursos didáticos que estão a nossa disposição. É preciso criar novas possibilidades, novas propostas e novos métodos de ensinar, ou, do contrário, cada vez mais os alunos se distanciarão do ambiente escolar. Considerando que no cenário atual as novas mídias se apresentam como possibilidades muitas vezes mais atraentes para os jovens, principalmente as virtuais, é preciso elaborar ferramentas para fazer com que eles se sintam atraídos para o universo escolar, apresentando-o como algo que não está descolado dos seus prazeres. Essa postura é um dos grandes desafios para a educação, o desafio de ter um novo papel na busca de novas práticas, de ficar atento para as novas formas de aprendizagem que se apresentam para os jovens, de fazer com que as aulas possam se tornar mais atraentes. Neste ponto o professor tem papel crucial e relevante, pois este não é um sujeito passivo dos conhecimentos produzidos por outros especialistas, pelo contrário, ele é sujeito ativo que produz saberes, com experiências pessoais e de ensino que suscitam novas práticas de ensino. Para a construção

dessas novas práticas alguns recursos podem se lançar como ferramentas didáticas para auxiliar o professor a ministrar uma aula mais dinâmica e que auxilie o aluno na fixação dos conteúdos. Dentre estes materiais podemos considerar a elaboração de jogos pedagógicos como ferramentas didáticas voltadas à tarefa de dinamizar e facilitar a compreensão do aluno, num sentido prático, já que o jogo é uma ferramenta lúdica, e o ato de jogar é algo praticado em toda e qualquer sociedade, além de abrir espaço para que conteúdos possam ser repassados de forma envolvente e que estimule a imaginação e criatividade. O jogo abre possibilidades e necessidades humana que devem ser desenvolvidas, contribui significativamente para o desempenho do aprendizado de forma lúdica, além disso, com o lúdico exploram-se brincadeiras como forma de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, fomentando para os alunos atividades prazerosas que lhe ajudam a construir um conhecimento mais amplo. Nessa perspectiva, a presente proposta tem por objetivo apresentar os resultados da experiência de utilização de um material pedagógico, nos moldes de um jogo de tabuleiro, para aulas de sociologia. O jogo em questão é um jogo de tabuleiro proposto e confeccionado por mim na disciplina de Projetos Integradores VII, no curso de Ciências Sociais - Licenciatura, pela Universidade Federal de Alagoas. A execução do jogo se deu em quatro turmas dos 1º anos do ensino médio, na escola estadual Judith Nascimento da Silva, Messias-AL, através de minha atuação a partir do Estágio Supervisionado. Para tanto, foram realizados encontros durante três semanas, três encontros para cada turma, nos dois primeiros encontros foram abordados os conteúdos definidos em conjunto com a professora supervisora, sobre a temática cultura. No último encontro buscou-se aplicar o jogo com questões voltadas aos conteúdos tratados nas aulas anteriormente ministradas, esta aplicação serviu-me para ilustrar dois pontos centrais, o primeiro deles foi o feedback da compreensão do que os alunos tinham aprendido nas aulas sobre a temática "cultura", outro ponto foi que a execução do jogo me permitiu observar como tal ferramenta se mostrava na prática, como se adequava e, em termos estruturais, quais pontos deveriam ser mantidos ou modificados para promover uma melhor experiência no processo de ensino. Diversas questões foram trabalhadas e respondidas, tanto as questões discutidas em sala de aula de uma forma mais simplificada, quanto questões do Enem, nestas últimas, vale ressaltar que a grande maioria foi respondida corretamente, demonstrando que eles tinham compreendido os conteúdos tratados em aula. É fato, como já colocado, que o curto espaço de tempo limita a atuação do professor, pois este, se almejar dar uma aula que engaje os alunos, deve ter um pouco de criatividade caso queira manter a atenção dos alunos e convidá-los a participarem, pois, o uso exclusivo do quadro, giz e apagador, assim como a exposição oral, é algo que deve ser problematizado. Evidentemente, o apego restrito a estas ferramentas deve ser intercalado com outras práticas pedagógicas, pois estas ferramentas por si só, não apenas se tornaram arcaicas, como também cansativas para ambos os lados, cabendo ao professor buscar renovar e inovar seus métodos de ensino para convidar o aluno a interagir na aula. Ressalto que o objetivo do jogo foi o de promover uma

forma dinâmica de se trabalhar conteúdos, bem como destacar a importância de propor uma dinâmica diferente para as aulas de sociologia. O que pôde ser notado ao final dessas aulas, foi que o uso da ludicidade pode facilitar a compreensão de conteúdos, destaco isso a partir das manifestações de alguns alunos que sinalizaram frases como: "essa aula foi muito boa"; "é a primeira vez que temos uma aula diferente"; "é muito melhor estudar assim do que só ficar lendo e escrevendo". É claro que outras aplicações fazem-se necessárias para colher resultados mais precisos, além de permitir possibilidades de aprimoramento desta ferramenta pedagógica. Além disso, o jogo pode funcionar de forma distinta em outras situações visto que não existe uma receita pronta, sendo necessário estar atento para a dinamicidade das turmas, seus engajamentos com a aula e com o próprio professor entre outras variáveis. Palavras-chave: Ensino de Sociologia, Ensino médio, Ferramentas Pedagógicas, Jogo Didático. Referências BALTHEZAN, Vandrizia N. Vamos Jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de Sociologia. Universidade Federal de Santa Maria (Trabalho de Conclusão de Curso), 2017. SILVA, Ileizi Luciana Fiorelli. O Ensino das Ciências Sociais/Sociologia no Brasil: histórico e perspectivas. In: MORAES, Amaury César. Sociologia: Ensino Médio. Coleção explorando o ensino. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da Educação Básica, 2010. Cap. 1. pp. 15-35. OLIVEIRA, Luiz F. de; COSTA, Ricardo C. R. da. Material didático, novas tecnologias e ensino de sociologia. In: HANDFAS, Anita; OLIVEIRA, Luiz F. (Orgs.). A sociologia vai à escola: história, ensino e docência. Rio de Janeiro: Quartet: FAPERJ, 2009, p. 153-170.

Palavras-chave: .

¹, ;