

SOCIOMUSICANDO: DESVENDANDO A SOCIEDADE PELAS MELODIAS

Giselly Sarah Aureliano Souza do Nascimento ¹

Isaias Dionisio da Silva Junior ²

Lucas Felipe Neto de Souza ³

Daniel Menezes Gonçalves ⁴

Karla Michelle de Oliveira ⁵

RESUMO

O jogo didático "Sociomusicando" é um material educacional desenvolvido no âmbito do PIBID/UFRN, subprojeto Sociologia, com turmas da 3ª série do Ensino Médio Regular da Escola Estadual Zila Mamede, localizada na zona norte da capital potiguar, visando aproximar os conteúdos sociológicos da realidade discente através da linguagem musical. Inspirado no quadro "Qual é a Música?", o jogo combinou uma playlist temática (com artistas como Chico Buarque, Zé Ramalho, Criolo entre outros) com cartões de dicas sobre conceitos como trabalho, desigualdade e cultura, incentivando os estudantes a correlacionarem letras musicais ao pensamento sociológico. Utilizando uma plataforma online para dinamizar as rodadas competitivas, os alunos, divididos em grupos, disputavam pontos ao associar pistas às músicas previamente estudadas. A atividade foi realizada como culminância das sequências didáticas dos dois primeiros bimestres do ano letivo e promoveu aprendizado ativo, interdisciplinaridade com a área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e pensamento crítico, além de reforçar habilidades como trabalho em equipe e argumentação. A experiência evidenciou o potencial de jogos educativos para transformar aulas expositivas em práticas engajadoras, alinhando-se às diretrizes da BNCC (Competência Geral 4) e à perspectiva de Huizinga (2012) sobre o jogo como elemento cultural. A vivência destacou ainda a importância do PIBID na formação docente, ao fomentar metodologias criativas que conectam saberes acadêmicos ao cotidiano dos estudantes, em consonância com a perspectiva desenvolvida por Oliveira, Oliveira e Melo (2016). Diante disso, o trabalho emerge da observação da rotina escolar e de questionamentos práticos sobre o uso da linguagem musical como ferramenta pedagógica. Ao propor novas metodologias, a experiência contribui para o rompimento com a liturgia tradicional da sala de aula, estimulando o protagonismo discente, a criticidade e o diálogo com as realidades socioculturais dos jovens, bem como incentivando a formação docente continuada e engajada com os desafios da educação contemporânea.

Palavras-chave: PIBID, Música, Jogo, Ferramenta pedagógica.

1 Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, gisellysara74@gmail.com;

2 Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, isaia.dionisio.016@ufrn.edu.br;

3 Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, lucasfelipeneto344@gmail.com;

4 Coordenador do Subprojeto de Ciências Sociais do PIBID/UFRN, dmpotiguar@hotmail.com;

5 Professora Supervisora PIBID/Ciências Sociais-UFRN, Mestra em Educação pelo PPGED/UFRN, karla.1307010@educar.rn.gov.br.



INTRODUÇÃO

Um dos pilares da construção científica é a observação. A vivência cotidiana no espaço escolar possibilita a construção de questionamentos práticos acerca dos mecanismos educacionais possíveis à formação de conhecimento e, diante da inegável necessidade de aprimoração nas abordagens pedagógicas em relação aos conteúdos teóricos das disciplinas, em especial da Sociologia, surge o pertinente questionamento: como podemos utilizar recursos musicais nos conteúdos ministrados em sala de aula para incentivar a participação dos estudantes? Esse questionamento desempenha um papel crucial, ao enxergar obras musicais como ferramentas pedagógicas no incentivo à educação e ao ensino, proporcionando, inclusive, a integração da “linguagem” e dos saberes dos estudantes nos conteúdos disciplinares.

A partir das vivências nas turmas de 3ª séries do Ensino Médio da Escola Estadual Zila Mamede, localizada na Zona Norte de Natal, capital potiguar, durante a participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Ciências Sociais/UFRN, fomos incentivados pela professora supervisora a construir uma dinâmica que relacionasse músicas com os assuntos abordados em sala de aula para trabalhar com os estudantes.

No âmbito do PIBID, programa pela qual foi possível a realização da atividade relatada, e em sintonia com o disposto por Oliveira, Oliveira e Melo, (2016), os licenciandos, ainda que em processo de formação, são oportunizados ao desenvolvimento científico e à construção continuada do conhecimento, considerando a inserção na realidade escolar que servirá como preparação prática e científica para atuação titular docente posteriormente. O projeto do PIBID se constituiu, portanto, como um espaço para criação do conhecimento científico, ajudando na formação de professores-pesquisadores, já que observamos a prática de docência junto com a elaboração científico-pedagógica.

Desse modo, o jogo didático aqui apresentado e intitulado de “Sociomusicando” foi inspirado no quadro “Qual é a música?”, do Programa do Sílvia Santos, no qual o objetivo do jogo era decifrar qual era a música com base no trecho ritmado que tocava; a partir daí, havia um sino no qual os participantes teriam que tocar para tentar adivinhar a música, isto é, quem tocasse o sino primeiro, teria o direito de dizer qual era a música. Durante a construção desse produto percebemos a necessidade de contextualizar nosso material com a realidade dos





estudantes para que se tornasse uma atividade dinâmica, ao mesmo tempo em que contribuísse para a formação crítica proposta pela Sociologia.

Usando como aporte teórico o trabalho do historiador holandês Johan Huizinga (2012), que trata o jogo como elemento de cultura, o “Sociomusicando” foi pensado com o objetivo de aproximar os conteúdos sociológicos com a realidade dos alunos e de transformar o ensino sobre objetos de conhecimento, como trabalho, desigualdade e cultura, em uma ferramenta mais dinâmica. Além disso, o produto construído integra a finalidade de fomento à participação dos estudantes nas aulas, afastando-se um pouco da liturgia escolar tradicionalmente construída de transmissão de conhecimento, alcançando, assim, uma construção coletiva da aprendizagem.

Nesse sentido, a experiência tratada neste artigo tem, entre seus diversos benefícios, o de incentivar a utilização de recursos diversificados e acessíveis aos estudantes, expandindo olhares à atuação docente quanto às metodologias educacionais existentes e possíveis, além de explorar as ideias de capacitação e formação continuada dos professores, incentivando a construção de programas educacionais capazes de oferecer vivências e experiências construtivas aos licenciandos.

Dessa forma, o “Sociomusicando” surge como uma ferramenta didática que propõe uma abordagem mais lúdica, interativa e ao mesmo tempo crítica. Além disso, a proposta permite um diálogo direto com os demais componentes curriculares da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, reforçando o saber interdisciplinar, o entendimento das transformações das relações de trabalho e suas intersecções com a produção de culturas e desigualdades ao longo do tempo e suas consequências no mundo contemporâneo.

METODOLOGIA

O intuito deste estudo consistiu em promover a conexão entre os conteúdos sociológicos e o cotidiano dos estudantes, tornando o ensino do objeto de conhecimento “Trabalho” mais dinâmico e envolvente. Trata-se de um estudo descritivo, tipo relato de experiência, e abordagem qualitativa, com um desenho transversal no que diz respeito ao tempo.





O estudo foi realizado na Escola Estadual Zila Mamede, na Zona Norte de Natal/RN. A escolha deste local se deu em razão de ser uma escola-campo do Programa Institucional de

Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), ofertado pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) para estudantes da Licenciatura em Ciências Sociais.

Os bolsistas do PIBID possuem uma carga horária semanal de 20h, na qual devem comparecer às atividades na escola, via de regra, ou realizar atividades remotas, como a construção de material didático para as aulas de Sociologia, ambas as atividades orientadas e acompanhadas pela professora supervisora. A construção do produto desta atividade se desenvolveu tanto no ambiente escolar, de forma presencial, como fora da escola, com a elaboração dos materiais necessários, entre eles, os cartões com as dicas para cada uma das músicas, a formatação de material de design e a composição da playlist com músicas dentro do tema “trabalho”.

Para desenvolver a atividade foram utilizados os seguintes recursos metodológicos: sequências didáticas bimestrais acerca do objeto de conhecimento “trabalho” e sua relação com outros aspectos sociais como a desigualdade social e a cultura sob a perspectiva sociológica (especialmente no que tange ao período histórico da primeira revolução industrial, as transformações nas novas relações produtivas e as análises da tríade clássica da Sociologia – Marx, Weber e Durkheim – acerca desta conjuntura); atividades relacionadas aos conteúdos ministrados nos bimestres; e a playlist com as músicas selecionadas pelos licenciandos e pela professora sobre o referido assunto. Para compor a playlist tivemos o cuidado de transitar entre canções mais contemporâneas e próximas à realidade discente e apresentá-los também a obras clássicas do repertório popular brasileiro, que a maioria não costuma ter acesso.

O público-alvo do estudo foi composto pelos estudantes das três turmas das 3ª séries do Ensino Médio Regular da escola supracitada. As turmas foram acompanhadas pelos pibidianos entre os meses de fevereiro de 2025 a julho do mesmo ano, correspondendo aos dois primeiros bimestres do ano letivo. As observações que motivaram a construção do produto, bem como a realização da atividade com o “Sociomusicando” foram realizadas nesse período. Mais especificamente, nos dias 23 e 24 de julho, no turno matutino, foram realizadas, durante as aulas de Sociologia, as atividades do “Sociomusicando”, com a participação de todos os estudantes presentes.





O referido trabalho foi desenvolvido com cerca de 80 estudantes que participaram da atividade. A dinâmica foi aplicada em 2 aulas, em cada turma de 3ª séries participante e utilizou-se o jogo "Sociomusicando" para conectar os conceitos sociológicos com as músicas de maneira

lúdica e objetivando reflexões sobre a sociedade, cultura e trabalho por meio da playlist que foi disponibilizada previamente para os alunos, contendo as seguintes canções e intérpretes:

1. CONSTRUÇÃO - CHICO BUARQUE
2. CIDADÃO - ZÉ RAMALHO
3. EU DESPEDI O MEU PATRÃO - ZECA BALEIRO
4. CAPITÃO DE INDÚSTRIA - OS PARALAMAS DO SUCESSO
5. VAI TRABALHAR VAGABUNDO - CHICO BUARQUE
6. VIDA DE OPERÁRIO - PATO FU
7. BOI DE CARRO - KARA VEIA
8. CANTO DAS TRÊS RAÇAS - CLARA NUNES
9. TRABALHADOR - SEU JORGE
10. FERMENTO PRA MASSA - CRIOLO
11. TRANSPORTE PÚBLICO – RINCON SAPIÊNCIA
12. COMPORTAMENTO GERAL - GONZAGUINHA
13. MAMA ÁFRICA - CHICO CÉSAR

Cada música foi idealizada tendo dois cartões cada e cada cartão continha três dicas que escalonavam em grau de dificuldade; tivemos que pensar em 78 dicas, sendo 3 para cada cartão musical. Elaboramos 26 cartões no total, 2 cartões para utilizar em cada música, em rodadas separadas, conforme exemplifica a Figura 1.





Figura 1 – Cartões musicais com dicas construídas para o jogo “Sociomusicando”

Fonte: Elaborado pelos autores.
IX Seminário Nacional do PIBID

As turmas foram divididas, por afinidade dos próprios alunos, em 6 grupos entre 4 e 6 integrantes. Durante as rodadas do jogo, utilizamos o sítio eletrônico *BUZZIN* ⁶ como auxílio para organização da ordem de classificação. Nessa plataforma, após o cadastro de aparelhos celulares, temos a oportunidade de criar uma sala virtual onde há um mestre e os demais que entrarem na sala têm acesso a um botão. Ao apertar o botão (que aparece nas telas dos aparelhos celulares cadastrados), na tela do mestre é apresentando a ordem de quem apertou o primeiro botão e a sequência em diante. Optamos por utilizar o projetor da sala de aula para apresentar a ordem de classificação aos estudantes e ordenar eletronicamente a hierarquia de participação dos grupos dirimindo possíveis conflitos de ordem.

Após apresentarmos o funcionamento do botão para os alunos, iniciamos a rodada que seria na seguinte ordem: escolhemos um dos cards de forma aleatória entre os demais, num total de 13, e lemos a primeira dica; assim que terminamos de falar a dica, com auxílio de outro colega bolsista já a postos em um *notebook* para autorizar o reset na sala do mestre, autorizamos na página da plataforma o botão para os estudantes apertarem. Dessa forma, o integrante do grupo que apertou primeiro estava com a oportunidade de sugerir qual era a música e assim sucessivamente, seguindo a ordem de colocação. Caso o primeiro grupo não soubesse qual é a música ou decidisse passar a vez, o próximo grupo, seguindo a ordem eletrônica, teria a oportunidade. No caso em que nenhum dos grupos acertou a primeira dica,



6 BUZZIN. **Buzzin.live**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://buzzin.live/>. Acesso em: 26 jul. 2025.



seguimos para a segunda dica, com uma nova ordem de classificação no site *BUZZIN*, até chegar a terceira dica e última, se fosse necessário.

Finalmente, para estimular a característica competitiva do jogo educativo entre os grupos e a cooperação entre os alunos de um mesmo grupo criamos uma hierarquia de acertos em que o grupo que acertasse qual era a música na primeira dica ganharia 15 pontos, na segunda dica 10 pontos e na terceira dica 5 pontos.

PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - PIBID

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID é um projeto que integra a Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação com o

objetivo de aperfeiçoar a formação dos licenciandos em nível superior, favorecendo a Iniciação à Docência e contribuindo para a melhoria na qualidade da educação básica brasileira.

A inserção de estudantes na iniciação à docência em Ciências Sociais contribui de maneira significativa para o amadurecimento das práticas educativas, ao permitir o contato com metodologias e recursos que favorecem a criatividade e a dinamicidade no processo de ensinar. É exatamente nessa linha de pensamento que Oliveira, Oliveira e Melo, (2016) contribui ao afirmar que:

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) se apresenta como um dos elementos que tentam dirimir esses desafios da formação inicial do licenciando em Ciências Sociais por meio da vivência de experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar, que buscam a superação de problemas identificados no processo de ensino e aprendizagem e tencionam articular de forma mais integrada as dimensões teóricas e práticas ainda nos primeiros momentos da formação inicial docente (OLIVEIRA; OLIVEIRA; MELO, 2016, p. 59-60).

Mais que vivenciar essas questões, os licenciandos no PIBID possuem a autonomia supervisionada e a liberdade de contribuírem na construção de práticas educativas a partir desse primeiro contato com a docência, o que dialoga com a quarta competência geral da educação básica da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que orienta a utilização de diferentes linguagens como a sonora, que, por exemplo, utilizamos ao produzir o





“Sociomusicando”, na construção de conhecimento mútuo, impulsionando a criatividade docente.

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BRASIL, 2018, p. 9).

Esses processos, vivenciados ainda na formação inicial, possibilitam um maior desenvolvimento dos profissionais da educação, principal objetivo da Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação. Sobre isso, e em consonância com Oliveira, Oliveira e Melo (2016), vale ressaltar que se torna crucial que o professor, em contato com a realidade da sala de aula e incubido das habilidades mencionadas, oriente suas intervenções e seus propósitos baseando-se no interesse em incluir a realidade de seus discentes,

considerando seus saberes e o senso comum como ponta pé inicial no projeto de construção de conhecimento científico.

JOGOS EDUCACIONAIS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

A inclusão de jogos educativos nas escolas surge como uma tática capaz de dinamizar os métodos tradicionais e aulas expositivas, além de ser uma ferramenta para desenvolver o aprendizado ativo dos discentes. Jogos como o "Sociomusicando" exemplificam como uma aula dinâmica pode incentivar a participação dos alunos principalmente em componentes curriculares como os que compõem a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, tradicionalmente mais teóricos, como a Sociologia. Assim, o jogo se torna mais que um passatempo, vira uma ferramenta de ensino para auxiliar na compreensão de conceitos complexos, incentivar o envolvimento e estimular habilidades mentais e sociais em sala de aula.

A proposta do jogo “Sociomusicando” parte do princípio de que o aprendizado pode ocorrer por meio de práticas dinâmicas e envolventes, em que os estudantes são motivados a





participar ativamente da aula. Tal perspectiva se alinha à concepção de jogo desenvolvida por Huizinga (2012), que afirma:

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a ‘representar’ uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa (HUIZINGA, 2012, p. 16).

No “Sociomusicando”, os estudantes experienciaram justamente essa fusão entre luta e representação: competem e colaboram entre si ao adivinharem as músicas através de conceitos sociológicos aprendidos em sala (luta), ao mesmo tempo em que interpretam letras de músicas como expressões de fenômenos sociais (representação).

Os jogos educativos ajudam a desenvolver habilidades como trabalhar em equipe, argumentar, ouvir com atenção, pensar logicamente e tomar decisões. No caso do "Sociomusicando", por exemplo, os alunos tiveram que analisar dicas do conteúdo aplicado em sala de aula e ligá-las com músicas de uma playlist previamente disponibilizadas aos alunos,

portanto, os jogos educativos são práticas fortes na formação de professores e na inovação do ensino.

Bases teóricas como Huizinga (2012), reforçam a concepção de que educar também pode ser algo divertido e lúdico, e que o jogo, ao unir cultura, imaginação, conhecimento e representação de mundo, pode ser um grande aliado para criar uma educação mais envolvente e transformadora.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação do produto, os alunos se engajaram ativamente, demonstrando entusiasmo e conhecimento acerca do conteúdo ministrado em sala de aula e na Figura 2 podemos ver o registro de uma das turmas após a realização da atividade. A competição promovida pelo “Sociomusicando” estimulou a participação ativa e um melhor engajamento com os colegas de classe. A utilização de uma playlist previamente estudada também



favoreceu o envolvimento dos estudantes, especialmente daqueles que, em aulas expositivas e em contextos tradicionais, costumam se manter mais retraídos.

Figura 2 – Registro de uma das turmas de 3ª série ao participar do “Sociomusicando”



Fonte: Registrado pelos autores.

No entanto, durante a aplicação inicial com a primeira turma, ao liberar o uso dos celulares para acesso à plataforma que mostrava quem apertava o botão primeiro e criava uma

ordem de acordo com quem foi o mais rápido, alguns estudantes acabaram acessando a playlist durante o jogo para tentar identificar as respostas. Percebendo essa falha, realizamos um ajuste nas turmas seguintes, restringindo o acesso à playlist durante a atividade, a fim de garantir uma dinâmica mais justa e fiel à proposta do produto.

O imprevisto do acesso à playlist pela primeira turma, longe de ser um fracasso, tornou-se um rico aprendizado para nossa formação. Evidenciou a necessidade do professor de estar atento aos detalhes logísticos e ser capaz de replanejar e adaptar a atividade para manter sua integridade pedagógica. Esta é uma lição prática que a experiência no PIBID nos proporcionou de forma única.

A organização em grupos favoreceu o trabalho coletivo e a reflexão acerca das dicas apresentadas, promovendo discussões ricas e colaborativas entre os participantes, além disso, foi possível observar que muitos estudantes conseguiram correlacionar as letras das músicas com conceitos sociológicos trabalhados em sala de aula, reforçando assim o caráter crítico e reflexivo da proposta.





Por fim, a aplicação evidenciou o potencial de metodologias inovadoras e dinâmicas para dialogar com linguagens acessíveis e próximas da realidade dos estudantes, sem abrir mão do rigor conceitual. A perspectiva do jogo como elemento cultural fundamental permitiu compreender essas práticas como espaços delimitados de experimentação, onde as regras do processo de ensino-aprendizagem são livremente assumidas pelos participantes, gerando engajamento dos adolescentes na prática. A atividade também reforçou a importância do PIBID como espaço privilegiado para o desenvolvimento e a experimentação de novas práticas docentes, permitindo que os bolsistas explorem caminhos criativos na construção do processo de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do nosso trabalho constatou que a utilização da música como ferramenta pedagógica, atuando como fio condutor para conectar o saber acadêmico à realidade sociocultural dos alunos, foi eficaz para o aprendizado. A forma como tratamos o tema, transformando-o em um jogo inspirado em um programa já conhecido por eles, facilitou o prévio entendimento da dinâmica e a utilização de músicas que abordaram as condições de

trabalho, especialmente de trabalhadores periféricos, realidade a qual pertence os estudantes, alguns já inseridos no mercado de trabalho, desigualdade e cultura foram pontos chaves para a conclusão do assunto, gerando os verbos de ligação na atividade.

O espaço que o PIBID nos proporciona como privilegiados dessa experiência didática, destacados no projeto, nos faz imergir na realidade escolar, nos faz adaptar ideias e metodologias com base no contexto escolar. Fazendo uso da perspectiva de Huizinga (2012), o jogo como elemento cultural, percebemos que criar uma dinamicidade fomentou uma competição e uma busca maior para a interpretação das letras, tornando uma experiência de atividade mais interativa com eles. Tivemos um problema na primeira aplicação, no qual os alunos, no meio da dinâmica, estavam tendo acesso à plataforma que estava na playlist. Isso acabou facilitando a tarefa de forma indevida, porém, assim que foi constatado o erro, fechamos o acesso, já que facilitaria demais a atividade e fugiria do propósito que era eles próprios relacionarem as canções com os contextos estudados em sala de aula.





De certo ponto de vista, a participação foi maior nos grupos que haviam acessado a playlist anteriormente e ouvido as músicas. Foi notável a diferença de pontuação entre eles e na construção da resposta com base nas dicas. Por mais que tenhamos colocado pontuação como estímulo, foi engrandecedor o domínio do tema. Por fim, o "Sociomusicando" mostrou-se uma forma eficiente de aproximar os alunos do conteúdo, permitindo-lhes compreender o assunto tratado em sala de aula de maneira que conciliasse teoria e prática. Uma atividade complexa, mas buscando ser contemporânea ao mesmo tempo, trouxemos para perto dos alunos, com a dinamicidade da atividade, a teoria que estávamos estudando. Essa experiência não só validou o uso da música e de jogos como ferramentas potentes para a Sociologia, mas também nos mostrou a viabilidade de criar materiais didáticos contextualizados.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 24 jul. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva.

OLIVEIRA, Sheila Charlyse Rodrigues; OLIVEIRA, Karla Michelle de; MELO, Elda Silva do Nascimento. Desafios na formação inicial de professores de Sociologia: o papel do PIBID-

CS/UFRN. In: ANDRADE, Erika dos Reis Gusmão; MELO, Elda Silva do Nascimento. (org.). **Formação docente e representações sociais**: entre o vir a ser, o saber e o ser professor. Curitiba: CRV, 2016. p. 59-72.

