

Fabio Akira Shishito

9º ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE SOCIOLOGIA NA
EDUCAÇÃO BÁSICA

GT 9: ENSINO DE SOCIOLOGIA, ESTRATIFICAÇÃO SOCIAL E
DESIGUALDADES DE CLASSE: CONTEÚDOS E PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS

DESIGUALDADES SOCIAIS EM JOGO: GAMIFICAÇÃO COMO
FERRAMENTA EDUCACIONAL EM SOCIOLOGIA

São Paulo – São Paulo, 2025

DESIGUALDADES SOCIAIS EM JOGO: GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL EM SOCIOLOGIA

Fabio Akira Shishito ¹

RESUMO²

O presente trabalho diz respeito a um projeto de iniciação científica para elaboração de um jogo de tabuleiro sobre a temática das desigualdades sociais no Brasil. As desigualdades são pilares da organização social brasileira, como mostraram autores/as como Florestan Fernandes e Lélia Gonzales. O ensino desta e de outras temáticas para o Ensino Médio tem exigido esforços de inovação pedagógicos. Os processos de gamificação têm se apresentado como alternativas interessantes para o engajamento em ambientes de aprendizagem. Busca-se, assim, conjugar as múltiplas dimensões das desigualdades associando debates teóricos da sociologia, dados estatísticos e ludicidade. A temática das desigualdades aparece de forma transversal nos currículos escolares, ora no interior das questões de gênero, ora nos debates raciais ou de classe. Mas, há questões primordiais em sua base como: por que, exatamente, a desigualdade é um valor problema? O valor “igualdade” como parâmetro relevante nas sociedades modernas e como central para as principais teorias democráticas contemporâneas tem longa trajetória na história do pensamento e no processo de mudança social. No entanto, a considerar o espaço curricular da área, as dificuldades formativas dos/as estudantes, entre outros, o que se apresenta são desafios de grande monta. O projeto apresenta-se como tentativa de promover reflexões aprofundadas sobre o tema conectando a pesquisa à produção de conhecimento e metodologias para o Ensino de Sociologia.

Palavras-chave: Desigualdade sociais, Ensino de Sociologia, Gamificação, Metodologia de Ensino.

INTRODUÇÃO

As desigualdades sociais ocupam, hoje, lugar relevante nos debates políticos e econômicos, tanto na esfera nacional, quanto internacionalmente. “Em setembro de 2015, as Nações Unidas adotaram a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, na qual a problemática das desigualdades constitui uma preocupação transversal” (SILVA et. al., 2022, p. 54). Entre os “objetivos” a serem alcançados estão, por exemplo, a redução das desigualdades de gênero e a diminuição das disparidades educacionais, além do Objetivo 10, que indica a busca por “reduzir as desigualdades dentro dos países e entre eles” (NAÇÕES UNIDAS, 2024).

¹ Professor de Sociologia no Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) – Campus Ilha Solteira. E-mail: akira.shishito@ifsp.edu.br.

² Este trabalho é resultado de uma pesquisa de iniciação científica financiada pelo CNPq na modalidade PIBIC-EM. A pesquisa e o texto foram desenvolvidos por: Fabio Akira Shishito (orientador), Melina Saranti Mendes (estudante do 3º ano do curso técnico de Edificações, bolsista e co-autora) e Laura Guimarães Ardel (estudante do 2º ano do curso técnico de Desenho de Construção Civil, pesquisadora voluntária e co-autora). As estudantes não foram inseridas oficialmente como co-autoras por não haver a modalidade de inscrição para o Ensino Médio no evento.

O ensino da temática das desigualdades, igualmente, aparece de forma transversal nos currículos escolares, ora no interior das questões de gênero, ora nos debates raciais ou de classe. O presente trabalho diz respeito a um projeto de pesquisa cujo objetivo principal é construir uma ferramenta didática capaz de conjugar as múltiplas dimensões das desigualdades associando debates teóricos do campo da sociologia, dados estatísticos sobre a realidade social e ludicidade.

As estatísticas sociais mobilizadas como fonte na elaboração do jogo confirmam teses clássicas do pensamento social brasileiro que deram centralidade às desigualdades como marca fundamental da estrutura e do processo social no país. Autores e autoras como Florestan Fernandes (1978), Lélia Gonzales (1988), Josué de Castro (1984) ou Celso Furtado (1977), de formas muito diferentes e olhando para “lugares” também distintos ressaltaram como a questão racial gerava desequilíbrios na distribuição de recursos e oportunidades para determinados grupos; como as particularidades de certos grupos, como as mulheres negras, resultavam em desvantagens específicas em razão também do gênero; como as fomes endêmicas afetavam desigualmente os grupos sociais, etc.

Com essas e outras discussões em foco, o projeto teve início em setembro de 2024, após aprovação em edital do IFSP vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica no Ensino Médio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (PIBIC-EM-CNPq). O projeto foi desenhado com as seguintes etapas: 1) levantamento bibliográfico e compreensão teórica do tema; 2) concepção, definição do tipo e dos principais elementos do jogo, 3) desenvolvimento gráfico e artístico do tabuleiro e das cartas do jogo, 4) impressão e cortes dos elementos físicos, 5) testes de mecânica e jogabilidade. No momento de redação deste artigo o projeto encontra-se na quarta fase, o que significa que toda a construção intelectual do jogo já foi definida.

Vale mencionar que adaptações podem ser realizadas após os testes de mecânica e jogabilidade que devem ocorrer durante os meses de junho e julho de 2025. Após a conclusão do projeto pretendemos lança-lo internamente, no Campus; realizar o registro de Propriedade Intelectual; fazer mais impressões para ampliar o uso entre estudantes do campus e para escolas do município.

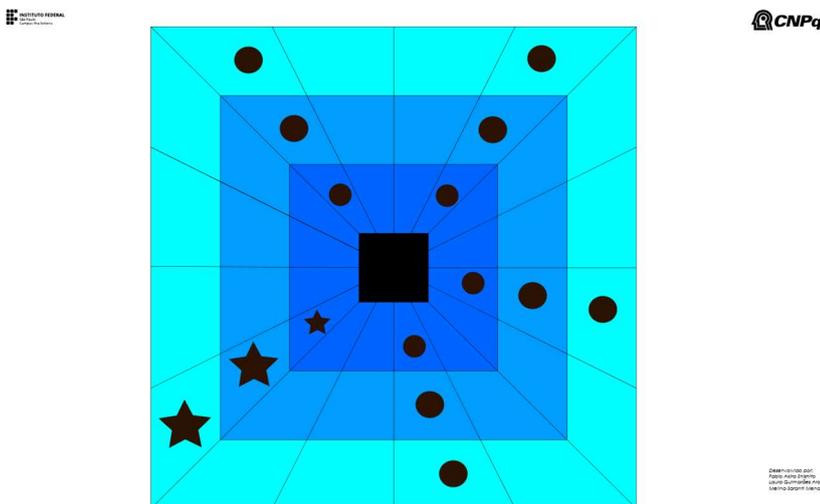
MATERIAIS E MÉTODOS

Para uma compreensão mais precisa da metodologia faremos uma breve descrição do estado atual de desenvolvimento do jogo e dos métodos e materiais de cada etapa.

Etapas 1 e 2 | Compreensão teórica e concepção do jogo: a criação do jogo foi iniciada em setembro de 2024 com uma estudante bolsista selecionada em edital e uma estudante voluntária. O primeiro momento da pesquisa foi de leitura, fichamento e debate de textos selecionados da literatura sobre desigualdades sociais e estratificação. Iniciamos com texto de Jorge Arzate Salgado (2010) em que o autor apresenta definições possíveis para o conceito de desigualdades e as principais tradições teóricas que o estudaram. É o que também realiza Mayra Pietro (2020) em seu verbete “Desigualdades e Desenvolvimento” presente no Dicionário Temático Desenvolvimento e Questão Social”.

Após uma primeira aproximação ao tema iniciamos o processo de criação do enredo e definição do formato do jogo e optamos por um tabuleiro que simulasse uma pirâmide, mas desenhada em 2D. O formato definido foi de um quadrado de aproximadamente 35 cm x 35 cm com quadrados interno concêntricos com redução de 7 cm em cada degrau (imagem 1).

Imagem 1: Projeto digital do tabuleiro elaborado no software Due Studio



Elaborado por Laura Guimarães Ardel e Melina Saranti Mendes

O jogo se inicia na parte mais baixa da pirâmide e se desenvolve em direção ao topo simulando condições e situações sociais em que as desigualdades impactam as possibilidades de sucesso ou insucesso. Por exemplo, se um jogador sorteia o perfil de uma mulher negra para

jogar, ele terá desvantagens associadas à condição da mulher negra para completar seus objetivos no jogo. O jogo tem opção competitiva e colaborativa, então, a ideia é que ele suscite nos jogadores uma reflexão sobre o papel das desigualdades na vida das pessoas e quais as possibilidades de ação individual e coletiva.

Etapa 3 | A dinâmica e os elementos: O jogo conta com três tipos diferentes de cartas (cartas identidade; cartas problema e solução; cartas quiz). O primeiro elemento desenvolvido foram as personagens; criamos doze personagens com as seguintes informações: nome, cor, religião e profissão (por exemplo: Carolina, parda, cristã, secretária) e uma carta que servirá para o sorteio inicial para definir com qual personagem cada jogador participará. Para cada personagem há definição de vantagem ou desvantagem inicial na partida. Ao longo do tabuleiro algumas casas indicarão desafios ou problemas e a solução depende de cartas ou do perfil da personagem que está jogando. Por exemplo, uma das cartas-problema tem como tema “Educação” e diz: “Você recebeu a oportunidade de ser promovido no trabalho, porém necessita-se de uma formação superior”. Nesse caso não existe uma carta de solução para o problema; se a personagem tiver formação superior seu problema está resolvido. (Se não tiver curso superior fica uma rodada sem jogar). Foram desenvolvidas até o momento “cartas-problema” com as temáticas do racismo, do sexismo, da educação e da renda.

Outro elemento criado do jogo são as cartas de quiz. Ao cair na casa específica o jogador ou jogadora precisa comprar uma carta e responder uma questão relativa a um problema social. As questões são todas extraídas de fontes oficiais como IBGE, IPEA, relatórios internacionais, etc. Um exemplo de carta do quiz no tema renda: “Segundo dados do World Inequality Report (Relatório da Desigualdade Mundial) de 2022, tanto renda quanto riquezas são objetos de grandes desigualdades no âmbito mundial. No que diz respeito à renda, os 10% mais ricos detêm cerca de 52% dos rendimentos no mundo. Quando o tema é riqueza, a disparidade é ainda maior. Quantos por cento da riqueza mundial está concentrada no segmento 10% mais ricos?” A carta apresenta cinco opções e o/a jogador/a precisa acertar para seguir em frente.

O jogo foi pensado para duas modalidades de ação, uma competitiva em que todos disputam uma corrida e vence quem chegar ao topo primeiro e, outra, colaborativa, em que é preciso que o jogo seja finalizado com a menor distância possível entre o primeiro e o último no tabuleiro. Na primeira modalidade espera-se que o caráter didático se evidencie na medida em que as vantagens e desvantagens vinculados aos marcadores sociais das personagens “entrem em jogo” e faça diferença na disputa. E, na segunda modalidade, objetiva-se, além da reflexão sobre as desigualdades na “corrida”, o desenvolvimento de um senso de cooperação. Isso porque, para a diminuição da diferença, será necessário que alguns/mas jogadores/as abram

mão de privilégios, ajudem outras pessoas na “sociedade” ou aceitem participar de acordos coletivos.

Etapa 4 | A produção do jogo físico: O tabuleiro foi desenvolvido no software Due Studio porque sua produção se dará na máquina cortadora à laser (imagem 2). Todo o jogo está sendo desenvolvido no Laboratório IFMaker do Campus Ilha Solteira. O *meebles* (bonecos) serão produzidos com tecnologia de impressão 3D (fase em andamento).

Imagem 2: protótipo do tabuleiro no processo de corte a laser



O tabuleiro possui elementos gráficos como desenhos nas casas específicas que receberão finalização com pintura. As cartas serão impressas e plastificadas.

REFERENCIAL TEÓRICO

O debate teórico sobre as desigualdades é amplo e complexo. Isso porque a noção de “desigualdades” é multidimensional, podem ser estudadas do ponto de vista da renda, do acesso à educação, à alimentação adequada, etc., e multifatorial, suas causas podem ser associadas a fatores diversos: econômicos, políticos, culturais, educacionais, etc. Além do mais, pode-se estudar as desigualdades focando nos grupos sociais específicos, nos períodos históricos, nos

territórios. Há também os estudos voltados para as consequências das desigualdades sobre a democracia, a justiça, o desenvolvimento sustentável, a educação, etc.

O Brasil, ressalte-se, é um país cuja história é profundamente marcada pelas desigualdades. Florestan Fernandes (1978) mostrou como a questão racial gerou desequilíbrios fundamentais para a população negra; Lélia Gonzalez (1988) apontou as particularidades da mulher negra na formação social nacional e suas desvantagens; Celso Furtado, Caio Prado Jr.; Sérgio Buarque de Holanda, foram autores que estudaram em profundidade a formação econômica, social e política do país e, de formas diferentes, revelaram as muitas desigualdades arraigadas.

Celso Furtado, por exemplo, ao estudar o processo de desenvolvimento dos países da periferia do capitalismo afirma: “[...] o estudo das estruturas de poder, que acompanham toda estratificação social, constitui a principal fonte de informação sobre o processo de formação e aplicação do excedente” (FURTADO, 1977, p. 29). Entre as principais formas assumidas pelo excedente estão: a) desigualdades nos níveis de consumo da população; b) desigualdades nos níveis de vida resultantes de iniquidades na apropriação privada de bens imóveis, automóveis e outros bens duráveis, etc.; c) desigualdades nos gastos familiares com educação e formação profissional; entre outros (FURTADO, 1977).

O autor está chamando a atenção para a dimensão política da questão distributiva e as iniquidades na distribuição do excedente assumem papel relevante na reprodução do subdesenvolvimento. Não por outra razão sua teoria do desenvolvimento centrará esforços nas dimensões políticas e culturais (FURTADO, 1977). Nesse sentido, Jorge Salgado apresenta uma definição relevante para os fundamentos deste projeto.

Em termos sociológicos, diz-se que a desigualdade é social na medida em que essa diferenciação é produto da interação entre sujeitos sociais; nesse sentido, tanto o acesso diferenciado às oportunidades como à riqueza econômica se realiza dentro de um sistema de relações de sentido e poder que geram distinção, estigma, vulnerabilidade, exclusão, tanto no nível individual como no nível coletivo, inclusive, tal diferenciação pode dar-se entre regiões (2010, s/n, grifo nosso).

Pensar as desigualdades sociais como o resultado da forma como as sociedades se organizam e se estruturam significa pensa-las como política. Isto é, a distribuição desigual dos diferentes recursos (renda, educação, saúde, moradia, etc.) resulta não de casualidades, mas das estruturas de poder de cada sociedade (PIETRO, 2020, p. 214). Esse caráter possibilista do fenômeno abre caminhos interessantes para os propósitos da gamificação. No caso do jogo em

desenvolvimento, um dos pontos de partida radica na ideia de que o dispositivo seja mediador no processo de aprendizagem sobre a problemática das desigualdades sociais no Brasil, particularmente; embora seja possível fazer a extrapolação para outros cenários.

Uma das abordagens que têm contribuído para um melhor equacionamento da temática é a abordagem da interseccionalidade. Carla Akotirene diz o seguinte:

A interseccionalidade visa dar instrumentalidade teórico-metodológica à inseparabilidade estrutural do racismo, capitalismo e cisheteropatriarcado – produtores de avenidas identitárias em que mulheres negras são repetidas vezes atingidas pelo cruzamento e sobreposição de gênero, raça e classe, modernos aparatos coloniais (2019, p. 14).

A ideia de interseccionalidade, cuja criação é comumente atribuída a Kimberlé Crenshaw, intelectual estadunidense, oferece potencialidades analíticas interessantes na medida em que permite uma sociologia das desigualdades atenta às características particulares de grupos sociais específicos e, principalmente, de grupos sociais que congregam características e histórias de mais de um grupo excluído ou discriminado. A abordagem da interseccionalidade também carrega potencialidade para o processo de ensino gamificado.

Gamificação diz respeito à aplicação de elementos característicos de jogos em atividades que não são jogos, em princípio. Tais elementos podem ser: uso de enredos ou roteiros, divisão por equipes, pontuações, classificações. Estudo realizado no Brasil por Felipe Queiroz da Silva (et. al., 2023) mostra um crescimento das pesquisas sobre gamificação e uma parcela significativa delas (34%) com foco em educação. A despeito de uma certa variação no entendimento do que seja, afinal, a gamificação; se abordagem pedagógica ou método de ensino, se ferramenta ou técnica de ensino, o que se ressalta aqui é o dado de que “são crescentes os casos de resultados positivos obtidos através de sua aplicação em diferentes níveis de ensino e com diferentes públicos” (SILVA et. al., 2023, p. 17).

Elementos de jogos como pontuação, ranking, desafios/missões, enredos/roteiros, são apontados como potencialmente mobilizadores dos sujeitos envolvidos. “A ideia principal por trás de um sistema gamificado é que o ‘jogador’ possa se utilizar de estímulos intrínsecos (como competição e cooperação) e extrínsecos (como pontos, níveis, missões, ranking) para realizar as tarefas propostas” (SILVA et al, 2015, p. 796).

Gamificar, no entanto, não é tarefa tão simples; produzir dinâmicas interativas e lúdicas sem perder de vista o rigor dos debates teóricos exige atenção para que os jogos não se encerrem neles mesmos apenas como diversão, conquanto essa também seja uma dimensão que se objetiva atingir.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As relações entre Ensino de Sociologia e gamificação apresenta-se, a nosso ver, repleta de desafios e potencialidades. Mas, neste caso, pretendemos extrapolar a dimensão do ensino. O projeto do qual trata esta comunicação é uma ação de pesquisa com estudantes do Ensino Médio, bolsista e voluntária, aprendendo os ritos, métodos e procedimentos de pesquisa. Além do mais, o produto da pesquisa aplicada, além de se transformar em ferramenta didática para sala de aula, pode ser mobilizado para ações de extensão.

Reflexões sobre ensino-aprendizagem, juventude, características geracionais, currículo, entre outros, são partes implicadas e implícitas ao tema central aqui tratado. A temática das desigualdades é mais desafiadora do parece à uma observação desatenta. Há questões primordiais em sua base como: Qual a origem e quais as principais consequências sociais das desigualdades? Por que, exatamente, a desigualdade é vista como problema? Trabalhar a temática de forma rigorosa exige diálogos próximos com a História e a Filosofia. O valor “igualdade” como parâmetro relevante da vida nas sociedades modernas e como central para as principais teorias democráticas contemporâneas tem longa trajetória na história do pensamento e no processo de mudança social. No entanto, a considerar o espaço curricular da área, as dificuldades formativas dos/as estudantes, as dificuldades de articulação interdisciplinar, entre outras, o que se apresenta são desafios de grande monta.

O projeto (ainda em andamento) pretende abrir caminho para investigações mais detidas sobre: o papel da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem em Sociologia; a gamificação como método e não como recurso do ensino, entre outros.

REFERÊNCIAS

- AKOTIRENE, Carla. **Interseccionalidade**. São Paulo: Pólen, 2019.
- CASTRO, J. **Geografia da fome: o dilema brasileiro: pão ou aço**. Rio de Janeiro: Edições Antares, 1984.
- FERNANDES, Florestan. **A integração do negro na sociedade de classes**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1978.
- FURTADO, C. **Prefácio à Nova Economia Política**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- GONZALES, L. **As amefricanas do Brasil e sua militância**. Jornal Maioria Falante, Rio de Janeiro, 1988.

NAH, Fiona Fui-Hoon et al. Gamification of education: a review of literature. In: HCI in Business: First International Conference, HCIB 2014, Held as Part of HCI International 2014, Heraklion, Crete, Greece, June 22-27, 2014. Proceedings 1. **Springer International Publishing**, 2014. p. 401-409.

NAÇÕES UNIDAS Brasil. **Sobre o nosso trabalho para alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil**. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 07 jun 2024.

NERY, P. F. **Extremos**: um mapa para entender as desigualdades no Brasil. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2024.

ONU BRASIL. **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 10**: Redução das desigualdades. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/10>. Acesso em: 3 jun. 2025.

PIETRO, Mayra E. Desigualdade e Desenvolvimento [verbete] In: IVO, Anete et al. **Dicionário Temático Desenvolvimento e Questão Social**. São Paulo: Annablume; Brasília: CNPq, 2020

SALGADO, Jorge A. Desigualdade social. In: OLIVEIRA, D.A.; DUARTE, A.M.C.; VIEIRA, L.M.F. **DICIONÁRIO**: trabalho, profissão e condição docente. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2010.

SILVA, S. F., et. al. Redução das desigualdades no âmbito da agenda 2030 da ONU. **Sociologia Online**, n.º 29, agosto 2022, pp.54-89.

SILVA, F. Q., et. al. Gamificação na educação: revisão sistemática de teses e dissertações no período de 2013 a 2021. **Cenas Educacionais**, Caetité-Bahia -Brasil, v.6, n.e17090, p.1-23, 2023

SILVA, A. P. et al. **Gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado**. In: SBGames, 14., 2015, Teresina. Anais eletrônicos do 14º SBGames. Teresina: SBGames, 2015, p. 794-801. Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-full/146993.pdf>. Acesso em 6 jun. 2025.

SOUZA, P. H. G. F. D. **Uma história da desigualdade**: a concentração de renda entre os ricos no Brasil, 1926-2013. 1ª. ed. São Paulo: Hucitec: Anpocs, 2018.