

GD 05 - METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM E JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE SOCIOLOGIA

COORDENAÇÃO:

Andréia dos Santos
Doutora em Sociologia pela UFMG

Rafaela Reis Azevedo de Oliveira
Doutora em Educação pela UFJF

Apresentação

Esse Grupo de Discussão (GD) tem como objetivo discutir práticas e propostas inovadoras no Ensino de Sociologia na Educação Básica a partir das metodologias ativas, e dos Jogos Didáticos que têm como perspectiva desenvolver a autonomia intelectual e a corresponsabilidade do(a) estudante no processo de ensino-aprendizagem, numa concepção diferenciada do modelo tradicional de ensino. Destacam-se entre elas o uso da gameficação, a aprendizagem por elaboração de projetos, a sala de aula invertida, dentre outras. Justifica-se esse GD em vista das mudanças ocorridas nas últimas décadas na organização escolar, motivadas pela alteração no perfil do(a)s estudantes que ingressam nas instituições de ensino, hoje, mais conectados e com acesso maior às informações. Ressalta-se, ainda, a percepção de que as aulas de Ciências Humanas, notadamente as de Sociologia, com certa frequência, são identificadas pelo(a)s estudantes como maçantes em vista das aulas expositivas. Deste modo, o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), permeando essas metodologias ativas e os jogos, tem atraído especial atenção de professores(as) e pesquisadores(as) que buscam aprimorar suas práticas em sala de aula fazendo do ensino de sociologia na educação básica um conhecimento mais dinâmico, logo, mais atrativo para o(a)s estudantes.

A GRANDE TRANSFORMAÇÃO: jogo e ludicidade

Dhouglas Oliveira Silva

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

José Victor Santos de Almeida

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Osmiro de Souza Silva Júnior

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

A palavra jogo vem do latim *jocus*; passatempo, jogo, esporte. Segundo o *Dicionário Aurélio*, “jogo é a atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho”, através desse raciocínio proporcionado pelo jogo tem-se uma ferramenta para o desenvolvimento de habilidades e conhecimento, que tem sido utilizado como recurso educativo desde muito tempo, sendo abandonado na Pedagogia tradicional e recuperado na contemporaneidade (MURCIA, 2005).

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio, o jogo: “[...] oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos [...]” (BRASIL, 2006, p. 28). Para Prado (2018), tanto a competitividade quanto a cooperação propiciam benefícios na aprendizagem.

Pensando a partir da cooperação, a interação proposta pelo jogo é corroborada por Vygostky (1993), ao pensar que na relação com outras pessoas o indivíduo entraria em contato com o social. Nesse contato com o mundo é que seria produzido o conhecimento e desenvolvida a capacidade de aprender, incorporando um dado saber na relação.

Desenvolvimento

Karl Polanyi era filho de pais húngaros, nasceu em Viena, capital da Áustria, formou-se em Filosofia e Direito pelas universidades de Budapeste e Viena. Sua obra mais conhecida é *A Grande Transformação*, na qual ele exhibe as diversas possibilidades de produção das relações econômicas, que aconteciam de vários modos e em diferentes lugares, antes mesmo do surgimento da economia de mercado, sendo

esse o momento em que, segundo Polanyi, as relações econômicas se desvencilham das instituições sociais.

Para o autor, as relações econômicas não surgiram com a chegada da sociedade de mercado, assim como o pensamento econômico ortodoxo dá a entender. O autor demonstra que antes mesmo da eclosão da sociedade de mercado, as relações econômicas existiam de diversas formas, agregadas ao todo social, de modo que estavam embebidas em instituições culturais, sendo descoladas dessas instituições com o advento da modernidade.

O jogo

O jogo foi elaborado com base nos conceitos e argumentos do livro, ambientado principalmente no que tange aos conceitos apresentados e trabalhados pelo autor para conformar a mudança ocorrida nas sociedades industriais. O duplo movimento por exemplo, acontece a partir do momento em que a economia se torna mais liberal, tentando, dessa maneira, se autorregular sem o auxílio do Estado, como um “árbitro” para as relações econômicas. O autor descreve uma situação em que “[...] o mercado se expandia continuamente, mas esse movimento era enfrentado por um contra-movimento que cercava essa expansão em direções definidas. [...]” (POLANYI, 2000, p. 161).

O tabuleiro é repleto de casas, além de conter curiosidades e informações sobre o autor e o livro utilizado. Dentre as casas presentes no jogo existem casas comuns; em que não vão acarretar nenhuma consequência ao jogador que pare nela, sendo que 14 das casas presentes no tabuleiro são comuns, as casas com perguntas que são simbolizadas com pontos de interrogações, caso o jogador acerte a pergunta ele poderá avançar uma casa, caso erre terá, como consequência, que retornar uma casa, havendo 6 casas desse tipo no jogo.

Conclusão

Antes mesmo do jogo ser aplicado se faz necessário que os jogadores possam se familiarizar com o tabuleiro e alguns dos conceitos já citados. É preciso que os jogadores sejam introduzidos aos principais conceitos e à lógica argumentativa do livro, pois assim o jogo será de maior proveito para os jogadores.

Pelo jogo ser uma forma lúdica de aprender, a aquisição de conhecimento formal acadêmico unido ao jogar se torna mais prazerosa, levando, assim, a um maior interesse. Além de ser uma ótima ferramenta de estudo e aquisição de conhecimento, dentro de um contexto de prática pedagógica lúdica, o jogo se torna também uma ótima ferramenta de avaliação dos alunos sobre o tema.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006.

MURCIA, Juan Antonio M. **Aprendizagem através do jogo**. Artmed Editora, 2005.

POLANYI, K. **A grande transformação**. 2ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000

, L. L. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: pandemia e o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 02, n. PRADO 02, p. 26-38, jul./dez. 2018.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes. 1993.

AVENTURA NA ESCOLA: construção de jogos virtuais como estratégia na aprendizagem de Ciências Sociais e Humanas Aplicadas

Diego Mendes Christo
Universidade Federal de Alagoas

Sandaves Herculano Lins de Oliveira
Universidade Federal de Alagoas

“Aventura na Escola” é um jogo digital, construído na Engine RPG Maker MV⁷ por estudantes da 3ª série do ensino médio integral da Escola Estadual Prof. José da Silveira Camerino, localizada em Maceió, que surgiu da tentativa de incorporar ao planejamento pedagógico o uso de metodologias ativas como Cultura Maker⁸ e Steam⁹ para estimular o protagonismo estudantil e acelerando, segundo Amaral (2013), Braga Jr. (2014) e Morán (2015), a recomposição da aprendizagem das Ciências Sociais e Humanas Aplicadas. De fato, esses métodos visam a problematização, com o objetivo de inspirá-los a desenvolver pensamentos e reflexões a partir das questões colocadas, conectando-os com as suas histórias e reconstruindo suas descobertas para aplicá-las na prática (VALADÃO, 2021).

O RPG ou *Role Playing Game* apresenta uma jornada em que os jogadores têm de percorrê-la utilizando elementos como a sequência dos passos do jogo, o reconhecimento do ambiente e a decodificação do roteiro. Nessa proposta, os estudantes vivem a experiência de roteirizar, editar, produzir e programar uma única *demo* de forma colaborativa, intitulada “**Aventura na Escola**”, enquanto desenvolvem habilidades de produção textual com narrativas, contendo diálogos interativos entre personagens, conduzidos em cenários e situações que contam uma aventura imaginária, reverberando em eventos do mundo real.

⁷ A RPG Maker consiste em uma série de *engine* (motor) e programas de criação de jogos digitais no estilo RPG. (<https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>)

⁸ O Cultura Maker é um movimento que tem como objetivo incentivar o “faça você mesmo”, o qual reúne um conjunto de comportamentos e ferramentas, possibilitando que qualquer indivíduo possa desenvolver seus próprios produtos. (<https://educadordofuturo.com.br/educacao/cultura-maker/>)

⁹ STEAM é uma abordagem pedagógica que se vincula a diferentes propostas de aprendizagem ativa, que reúnem conhecimentos inerentes às Ciências, à Engenharia, à Matemática e às Artes (que foi incluída para representar as Ciências Humanas e Sociais), de forma integrada. (<file:///C:/Users/usuario/Downloads/13536-57286-1-PB.pdf>)

Figura 1: Interfaces do jogo protagonizado pelos estudantes da escola Camerino.



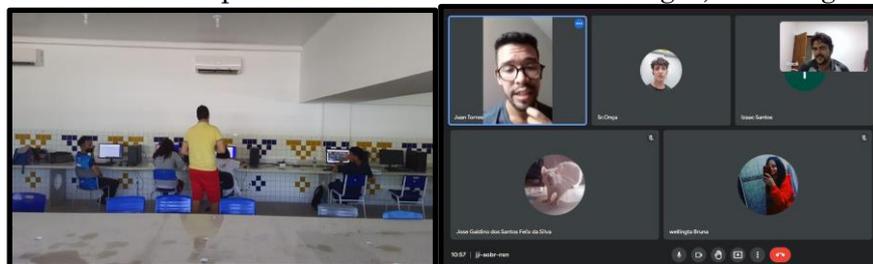
Fonte: autor (2022).

Metodologia

A metodologia foi a construção de um projeto a médio e longo prazos na formulação de um jogo virtual com cunho pedagógico, utilizando a ferramenta RPG Maker para incentivar a aprendizagem com protagonismo e criatividade. Outras estruturas metodológicas usadas foram o ensino e a contextualização de temas e conceitos das Ciências Sociais, especificamente no campo da Ciência Política (república e democracia), e do campo sociológico (desigualdade social, sistema socioeconômico e conflito de classes).

Os alunos participantes desse projeto, inicialmente compostos por 7 meninos e 3 meninas, nunca tiveram experiência com programação de jogos, porém demonstraram na primeira reunião de apresentação do projeto, interesse por games, por *game design*¹⁰ e por cursos de formação profissional pretendidos após o término escolar.

Figura 2: Momentos de programação no RPG Maker na escola e a socialização de conhecimento com os professores de História e Sociologia, via Google Meet.



Fonte: elaboração própria

¹⁰ A Game Design é uma área tecnológica responsável por criar jogos eletrônicos do começo ao fim para diversas plataformas, como videogames, computadores, aplicativos, entre outros. (<https://www.napratica.org.br/design-de-games/>)

Nessa mesma ocasião, de maneira remota (via Google Meet), os professores apresentaram os eixos da proposta, adequando as etapas de modelagem da aventura do jogo, com conhecimentos mais aprofundados nas áreas das Ciências Humanas, conforme os componentes curriculares propostos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no Projeto Político Pedagógico (PPP) elaborado pelos docentes da instituição, através de pesquisas, discussões, leituras e fichamentos de textos, utilizando metodologia científica, elaborados junto aos professores os temas que iriam nortear não só a construção do jogo, mas também as competências que os discentes precisariam para desenvolver a ferramenta.

Resultados

A tarefa de compor o “Aventura na Escola” direcionou os programadores para leituras e pesquisas mais profundas nas áreas de Sociologia e Ciências Políticas, que sob a orientação dos professores, mediando momentos de reflexões e discussões em aula, atingiu níveis mais profundos de conhecimentos estudados do que geralmente discutidos em sala de aula.

Pensar novas estratégias e composições do ensino por meio de projetos, é também pensar em motivações para que o aluno desenvolva os conhecimentos adquiridos na escola e isso pode ser utilizado na sua vida cotidiana, tanto de forma acadêmica ao ingressar no ensino superior como no exercício da sua cidadania.

A prática pedagógica, seja em qualquer área da licenciatura, vai ter desafios constantes, especialmente pensar a educação por meio de projetos que despertam os interesses dos estudantes, que vão além de simplesmente cumprir as competências exigidas pelos LDB, BNCC ou PPP da escola, mas também a construção de um saber concreto, em que o discente através do auxílio do professor desenvolve suas competências e habilidades de maneira proativa e realizando não apenas no campo da abstração, mas fazendo a construção desses conhecimentos.

A vivência dos alunos e as trocas de experiências com os professores em horários fora da sala de aula, em grupos de debates e discussões, acaba revelando uma grande importância. Já que as disciplinas das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas possuem uma carga horária reduzida em relação às outras disciplinas, o projeto tornou e promoveu um ambiente muito enriquecedor, fazendo uma ruptura

entre a hierarquia aluno e professor, dando uma nova perspectiva de posicionamento e desenvolvimento de trabalho em conjunto entre ambos, produzindo de maneira ativa, através de estudos e debates de temas e correlação com a ambiente físico dos alunos, transpondo tanto para as reuniões virtuais com os professores quanto para dentro do mundo do jogo virtual, nas perspectivas dos estudantes programadores e de seu aprendizado e suas experiências.

Referências Bibliográficas

AMARAL, Ricardo. **RPG na Escola: Aventuras Pedagógicas**. 1. ed. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

BRAGA, Amaro. **Projetos Integradores 4: Recursos Didáticos para o Ensino da Sociologia**. (Desenvolvimento de material didático - Livro Didático). **Curso de Licenciatura em Ciências Sociais EAD**. Universidade Federal de Alagoas. Maceió: Edufal, 2014.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Brasília, 20 dez. 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 10 mar. 2022.

CUNHA, Euclides. **Os sertões**. 2ª ed. São Paulo: Principis, 2020.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 36. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do partido comunista**. São Paulo, Martin Claret, 2010.

MORÁN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção de mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

VALADÃO, Ana Carolina. **Uso de metodologias ativas nas escolas**. 2021.

WEBER, Max. **Ética protestante e o espírito do capitalismo**. São Paulo: Martin Claret, 2009.

GINCANA DE HUMANIDADES E CONCURSOS DE MEMES SOCIOLÓGICOS/FILOSÓFICOS: relatos de experiência docente no IFMG

Sintia Soares Helpes
Instituto Federal de Minas Gerais

Tornar as aulas de Sociologia interessantes para os jovens tem sido (mais um) desafio recorrente na profissão docente. Diversos pesquisadores/professores tem se debruçado sobre este tema e mostrado que a utilização de jogos didáticos pode ser uma estratégia eficiente no envolvimento dos estudantes com a disciplina e, conseqüentemente, na relação de ensino-aprendizagem (OLIVEIRA & ESTEVES, 2021; TORRES E GONÇALVES, 2019). No atual contexto, metodologias que extrapolem a tradicional aula expositiva se fazem ainda mais necessárias, visto que os alunos retornam à sala de aula após dois anos em ensino remoto. A segunda edição da pesquisa “Juventudes e a Pandemia do Coronavírus”, realizada em 2021 pelo Conselho Nacional da Juventude – CONJUV, mostra que, durante o período de Ensino Remoto Emergencial, estudantes e professores tiveram diversas dificuldades: perda considerável de saúde mental (65% dos jovens relataram ansiedade e 1 a cada 10 jovens relataram pensamentos suicidas), aumento da evasão escolar (seja pela dificuldade em lidar com o ERE ou pela necessidade de complementar a renda familiar), dificuldades financeiras, insegurança quanto à aprendizagem etc. (CONJUV, 2021).

Assim, a busca por alternativas para tornar as aulas mais atrativas se faz fundamental. Neste sentido, desenvolvemos dois projetos cujo relatos serão apresentados neste texto: *A Gincana de Humanidades e o Concurso de Memes Sociológicos/Filosóficos*. Ambos os trabalhos foram desenvolvidos no Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG), Campus Conselheiro Lafaiete, no ano de 2022. A gincana foi executada nas turmas de 1º, 2º e 3º anos do Ensino Técnico Integrado, e o Concurso de Memes foi realizado apenas com as turmas do 1º ano. Em relação à Gincana de Humanidades, o objetivo era a criação de um jogo em que os alunos pudessem utilizar seus conhecimentos nas disciplinas de humanidades (especialmente Sociologia e Filosofia) ao mesmo tempo que pudessem movimentar seus corpos e desenvolver um trabalho em equipe. Para isso, a gincana foi realizada fora da sala de aula (algumas vezes na quadra e, outras vezes, no bosque). Cada turma se dividia em três equipes, tendo número semelhante de meninos e meninas. Cada

equipe tinha um nome e os alunos que não podiam ou não estavam dispostos a correr auxiliavam a professora como juizes, de forma que todos os estudantes participavam da gincana. A professora tinha na mão um envelope contendo dezenas de perguntas que envolviam as disciplinas (algumas mais teóricas, outras sobre atualidades, em vários níveis de dificuldade). Depois de ler uma pergunta e as alternativas disponíveis, as equipes tinham alguns segundos para pensarem na resposta e, em seguida, um aluno de cada equipe corria até a linha de chegada. Quem chegasse primeiro poderia responder à pergunta feita e, caso errasse a resposta, o aluno que chegasse em segundo lugar poderia responder. Em caso de novo erro, quem chegasse em terceiro responderia. A equipe que fizesse 8 pontos primeiro vencia a gincana.

A experiência não foi a mesma em todas as turmas. Cada uma das sete vezes em que a gincana foi realizada, houve particularidades e fomos, aos poucos, melhorando o jogo, tornando-o mais inclusivo e aprimorando as regras. Porém, em geral, percebemos que a experiência foi positiva em todas as turmas por diversos motivos: alunos que não costumam se envolver muito com as aulas expositivas, mas gostam de praticar esportes, participaram efetivamente da gincana. Outros, especialmente meninas, que não tinham o hábito de correr e estavam inseguras em participar, ousaram se desafiar e ficaram felizes por o terem feito.

Os alunos estavam empenhados em encontrar a resposta correta e, quando erravam, queriam saber qual era a alternativa certa e por qual motivo. Assim, em geral, percebemos que os alunos ficaram muito envolvidos com a aula e se divertiram durante o processo. Por outro lado, também tivemos desafios: alguns alunos caíram durante a corrida (o que nos levou a migrar o jogo da quadra para o bosque) e algumas equipes ficaram muito competitivas umas com as outras (o que nos levou a conversar bastante sobre o espírito saudável que queríamos manter durante o jogo). Mas, em ambos os casos, as situações não foram graves e foi possível contornar. Como fomos percebendo possibilidades de melhorar a gincana a partir dos desafios da própria realidade, as últimas turmas a participar já puderam ter acesso a um jogo mais bem desenhado do que a primeira turma. Em todas as salas, a professora conversou com os alunos antes de iniciar a gincana, explicando do que se tratava e estabelecendo, junto com eles, as regras e os limites do jogo.

O Concurso de Memes Sociológicos/Filosóficos também foi pensado com o objetivo de envolver os alunos com as disciplinas lecionadas, uma vez que eles precisariam dominar o conteúdo, para poder expressá-lo em forma de memes, realizando, assim, um desafio criativo.

O termo “meme” foi utilizado pela primeira vez por Richard Dawkins, na década de 1970, no livro *O gene egoísta*. Na ocasião, o autor utilizava o termo como algo (ideia, imagem, conceito) que tem a capacidade de se multiplicar rapidamente (BLACKMORE, 2000). Embora exista uma discussão em curso na linguística abordando se, de fato, os memes devem ser considerados um gênero textual à parte¹¹, o fato é que, na maioria dos textos acadêmicos eles já são tratados como tal (LIMA-NETO, 2000; ROSA E CORBANI, 2021). Atualmente, os memes que viralizam na internet são amplamente conhecidos e incorporados às falas dos jovens. Percebemos que termos como “de milhões”, “ela que lute”, “mó paz”, dentre muitos outros são ditos nas conversas entre os alunos e, inclusive, nas conversas com a professora que, diga-se de passagem, é fluente em “memes”.

Consideramos que ser fluente na “linguagem dos memes” é um passo importante para abrir diálogo com os jovens e expor o conteúdo de maneira menos formal e mais atrativa. Uma vez avaliado o poder que os memes possuem na linguagem atualmente, resolvemos criar esta aula, na qual os alunos teriam o desafio de criar memes, inserindo elementos de humor ao conteúdo estudado. Para a realização do concurso, a sala dividiu-se em equipes de até quatro pessoas e cada equipe criaria dois memes. O sucesso da dinâmica foi tal que, apesar do acordo ser a criação de dois memes, a maior parte dos grupos criou mais do que apenas dois. Algumas equipes criaram quatro, seis, oito memes. Depois de criados, os memes foram colados em uma cartolina e expostos na sala. Após analisarmos as criações dos alunos, escolhíamos os memes que ficariam em primeiro, segundo e terceiro lugar. Percebemos que esta atividade foi extremamente produtiva, pois os alunos

¹¹ LIMA-NETO (2000), por exemplo, em artigo publicado em revista da área de linguística, defende a tese de que meme não pode ser considerado um gênero textual à parte, visto que é possível encontrarmos vários gêneros textuais em diferentes tipos de memes. Alguns se encaixam como textos publicitários, críticas, sátiras, textos motivacionais etc. Portanto, generalizar todos os memes como um único gênero textual seria equivocada, de acordo com o autor.

ficaram muito envolvidos, criativos e dedicados ao trabalho proposto, além de se divertirem com os conteúdos criados.

Ressaltamos, também, que temos outros relatos de experiências exitosas com memes em aulas de Sociologia (MESTRE, 2019), mostrando que se trata de uma tática eficaz e simples, que pode ser utilizada por outros professores. Tanto a gincana de humanidades quanto o concurso de memes valeram pontos de participação e as premiações finais eram simbólicas (pacote de balas). Para finalizar, concluimos que ambas as experiências foram muito satisfatórias e alcançaram os objetivos para as quais foram pensadas: envolver os alunos com os conteúdos lecionados, tornar as disciplinas mais atrativas para os jovens e colocar o estudante como protagonista do processo de ensino-aprendizagem. Ou seja, são metodologias que se distanciam do modelo de “educação-bancária”, em que o professor apenas “deposita” o conhecimento sobre o aluno, modelo este tão criticado por Paulo Freire, autor com o qual temos acordo e admiração.

Referências Bibliográficas

BLACKMORE, Susan. **The meme machine**. Oxford, Reino Unido: Oxford University Press, 2000

CONJUV. **Juventudes e a Pandemia do Coronavirus**. 2ª ed: 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1974.

LIMA-NETO, Vicente. Meme é gênero? Questionamentos sobre o estatuto genérico do meme. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. V. 59, n.3, 2020.

MESTRE, Simone de Oliveira. Nós trupica Marx Durkheim: o uso didático de *memes* nas aulas de sociologia. **Anais do VI Encontro Nacional sobre o Ensino de Sociologia na Educação Básica, 2019**. Disponível em: [Paper - NÓS TRUPICA, MARX DURKHEIM - O uso didático de memes nas aulas de Sociologia.pdf](#). Último acesso em 31 de agosto de 2022.

OLIVEIRA, Rafaela Reis; ESTEVES, Thiago de Jesus (orgs). **Metodologias Ativas de Aprendizagem no Ensino de Sociologia**. Engenho das Letras, 2021.

ROSA, Daiane Pereira da; CORBANI Clair Terezinha. O gênero textual meme no ensino da língua portuguesa. **Caderno Intersaberes**, Curitiba, v. 10, n. 25, p. 33-46, 2021.

TORRES, Ana Carolina; GONÇALVES, Danyelle Nilin. METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE SOCIOLOGIA: Por uma aprendizagem significativa. **Anais do VI Congresso Nacional da Educação – CONEDU**, Disponível em: [TRABALHO EV127 MD1 SA17 ID11175 14082019225835.pdf \(editorarealize.com.br\)](#). Último acesso em 30 de agosto de 2022.

JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA EM MINAS GERAIS

Andreia dos Santos
Pontifícia Universidade Católica – MG

Gabriele de Ávila Silva
Pontifícia Universidade Católica – MG

Thais Elena de Oliveira Lopes
Pontifícia Universidade Católica – MG

A presente proposta se apresenta como um desdobramento da experiência da disciplina de Laboratório de Pesquisas e Práticas Educacionais do curso de Licenciatura em Ciências Sociais da PUC Minas. Este artigo tem como objetivo compreender como os jogos são metodologias importantes para o processo de ensino aprendizagem de Sociologia, bem como analisar os jogos didáticos enquanto uma estratégia lúdica de ensino e aprendizagem.

No entanto, uma questão sempre norteou as ações em sala de aula e transformou-se em proposta de pesquisa. De que maneira os professores poderiam usar essa transposição didática? Ou, ainda, os professores de Sociologia para o ensino médio estariam utilizando essa estratégia de ensino? Assim, surgiu a proposta de compreender como os professores do ensino público estadual estariam utilizando essa técnica de ensino. Portanto, esta proposta tem como objetivo compreender como os jogos são metodologias importantes para o processo de ensino aprendizagem de Sociologia, bem como analisar os jogos didáticos enquanto uma estratégia lúdica de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, foi pesquisado de que maneira os jogos podem ser uma forma de aprendizado em sala de aula e de interação entre os alunos do ensino médio, que são o público-alvo do ensino da disciplina.

Há, atualmente, uma contínua pesquisa e produção acadêmica sobre o ensino de Sociologia por meio de jogos, consistindo em um espaço de investigação importante de ser desenvolvido, uma vez que os jogos sérios têm ganhado cada vez mais espaço no âmbito da educação, tendo amplo alcance por falar a língua nativa da “*game generation*”, da qual fazem parte os estudantes do ensino médio. Os alunos do ensino médio são adolescentes e jovens que querem

conhecer e aprender, mas que a escola, muitas vezes, não consegue atender às demandas de aprendizagem e que, por essa dificuldade, acaba excluindo os jovens do processo de ensino (CARMO, CORREA, 2014).

Dentro do cenário de formação de professores e com os desafios de formação em foco, propõe-se, dentro da Sociologia, uma nova forma de conhecimento que permita, ao mesmo tempo, conhecer as teorias e aprender, por meio da metodologia inovadora que é a aprendizagem, através dos jogos. Discute-se, também, a potencialidade da utilização de jogos como metodologia de ensino, levando em consideração os obstáculos e as dificuldades, e discutem a transgressão da ordem no espaço da escola, levando em consideração que propor novas formas de ensinar e como o ambiente pedagógico se modifica na utilização dos jogos, entre eles, a utilização do jogo como recurso para construir caminhos para aprendizagem, promoção da liberdade, bem como pode indicar a melhora na relação educador-educando.

O termo lúdico vem do latim *ludus* e se traduz como brincar. A atividade lúdica surge como nova forma de abordar os conhecimentos de diferentes formas, é também uma atividade que favorece a interdisciplinaridade. Assim, a ludicidade tem a capacidade de ser trabalhada em sala de aula por mais de uma disciplina, favorecendo a diversidade e contribuindo para que as atividades sejam desempenhadas, de forma que crianças e adolescentes se sintam bem e estimulados com novos conhecimentos.

Arantes e Barbosa (2017), apontam que a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento. Desse modo, o ato de brincar tem um potencial enriquecedor, que quando é atuado na infância de forma adequada possibilita que a criança crie mecanismos para desenvolver o seu imaginário, dessa forma, ela desenvolverá habilidades que a ludicidade explora em suas atividades escolares ou no próprio cotidiano, seja através da linguagem ou da formação do sujeito.

Rolloff (2020) em *A Importância do Brincar na sala de Aula* aponta que brincar na sala de aula significa movimentar a imaginação. Além disso, quando

o jogo é interessante, o aluno-jogador aprende a dominar corretamente os processos, as regras e, estimulado, aprende a jogar de forma lógica e atenta com o conhecimento. Desta forma, o jogo cria um contexto que intensifica a atividade mental e melhora a cooperação e a liberdade. A finalidade dos jogos, então, é desenvolver habilidades e estimular aptidões, pensar e resolver problemas, além de promover a interação entre os alunos, respeito mútuo e compartilhamento do trabalho no contexto de regras e objetivos.

Além disso, vale-se das discussões de bell hooks(2017) quando propõe uma Pedagogia engajada, “um jeito de ensinar que qualquer um pode aprender”, defende uma abordagem transformadora da educação em que professores conseguem ensinar os alunos a transgredir barreiras raciais, sexuais, de classe, dentre outras e, assim, atingirem a liberdade. A Sociologia como uma disciplina que convida adolescentes e jovens no ensino médio a conhecerem a si mesmos e a realidade social, que os circundam, tem papel fundamental na formação do indivíduo, como ser e sujeito de sua própria história.

A metodologia utilizada por essa pesquisa foi a aplicação de um questionário estruturado, que devido à pandemia ocasionada pela Covid-19, teve que ser adaptado para o sistema on-line, com o auxílio da ferramenta Google Forms. A aplicação obteve 57 respostas e para essa pesquisa, filtramos apenas os respondentes do estado de Minas Gerais, totalizando 51 questionários respondidos. Escolheu-se para essa análise apresentar o perfil dos professores respondentes e as respostas de duas questões do instrumento de coleta de dados. A primeira pergunta, diz respeito a quais jogos foram utilizados em sala e a segunda pergunta é sobre quais jogos foram criados e/ou inventados em sala de aula.

Os resultados obtidos apontam para um perfil de respondentes, que são mulheres (56%), jovens, lecionam há pouco (entre 5 a 10 anos) e que possuem de 3 a 4 horas, por semana, para a preparação de aula, já que tem em torno de 20 horas em sala de aula. Tempo insuficiente para que possam trabalhar com as demandas de sala de aula, mas que, ainda assim, faz sentido quando observamos o número de aulas semanais. Desse público, há uma prevalência em relação à formação em Licenciatura em Ciências Sociais/Sociologia, que

trabalha para o Estado de Minas Gerais, em sua maioria na RMBH - Região Metropolitana de Belo Horizonte.

Especificamente escolheu-se para esse trabalho, a compreensão de três questões sobre a utilização de jogos em sala de aula. Se os professores conheciam jogos, se já praticaram e se já jogaram em sala de aula. Observa-se que os respondentes conhecem pouco a prática de ensino e a usaram pouco em sala de aula. Ressalta-se que 78% dos respondentes disseram que nunca produziram jogos para o ensino de Sociologia. O que indica um campo possível de trabalho em sala de aula, tanto para o ensino da prática como também para a discussão dos ganhos dos alunos com essa forma de transposição didática.

Conclui-se que há interesse por parte desse grupo de professores respondentes nos jogos, que eles sejam utilizados como estratégia de ensino de Sociologia, que a dificuldade está na produção do material, haja visto que são muitas horas de trabalho em sala de aula. A produção e a divulgação de jogos pode ser uma estratégia interessante para que os professores possam utilizar mais os jogos, como uma forma de ensino de Sociologia.

Referências Bibliográficas

ARANTES, Adriana Rocha Vilela; BARBOSA, Jéssica Thaynara da Silva. **O Lúdico Na Educação Infantil**. Magistro de Filosofia, Goiás, v.1, n.21, p.100-115, 2017. Disponível em: . Acesso em: 15 jun. 2019.

CARMO, Helen Cristina do; CORREA, Lycinia Maria. O ensino médio no Brasil: desafios e perspectivas. In; CORREA, Lycinia Maria; ALVES, Maria Zenaide; MAIA, Carla Linhares (orgs.) **Cadernos Temáticos Juventude Brasileira e Ensino Médio**, 2014.

CARLARLOMAGNO, Marcio Cunha. Conduzindo pesquisas com questionários online: uma introdução às questões metodológicas. In: TARCÍZIO, Silva; BUCKSTEGGE, Jaqueline; ROGEDO, Pedro. **Estudando cultura e comunicação com mídias sociais**. Brasília, IBPAD, 2018.

COVOS et al. **O novo perfil de alunos no ensino superior, e a utilização de jogos lúdicos para facilitação do ensino aprendizagem**. Revista Saúde em Foco, 2018 p. 62-74.

FAUSTINO, Rosângela Célia; MOTA, Lucia Tadeu Mota. **Crianças indígenas: brincadeiras, aprendizagem e desenvolvimento.** Acta Scientiarum. Education Maringá, v. 38, n. 4, p. 395-404, Oct.-Dec., 2016.

HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade.** Tradução: Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Editora Martins Fontes. 2017. 283p.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

RATAN, Rabindra; RITTERFIELD, Ute. Classifying serious games. 2019. Disponível em: <<http://spartan.ac.brocku.ca/~tkennedy/COMM/Ratan2009.pdf>>.

ROGÉRIO, Radamés de Mesquita. Verbete: O ensino de sociologia e os jogos didáticos. BRUNETTA, Antônio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; CIGALES, Marcelo Pinheiro (Orgs.) **Dicionário de ensino de sociologia.** Maceió: Editora Café com Sociologia, 2020.

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. **X Semana de Letras: 70 Anos: A FALA Fala.** 29 de setembro a 01 de outubro, 2010. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf> Acesso em 15 de setembro de 2020.

SILVA, Luciano. Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio. **Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais**, v.3, n.2 , p. 11-25 , jul./dez. 2019.

VINHA, Marina. Jogo de tabuleiro como prática educativa intercultural. In: GRANDO, Beleni Saléte (org.) **Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola.** Cuiabá. Ed. UFMT, 2010.

“LÉLIA EM AÇÃO”: reflexões acerca da produção de uma eletiva orientada no Distrito Federal

Hannara Catarine Cunha Dias

Laboratório de Ensino de Sociologia “Lélia Gonzalez” - SOL / UnB

Manuel Jesus Guerra Sepúlveda Neto

Laboratório de Ensino de Sociologia “Lélia Gonzalez” - SOL / UnB

Olavio Neres Dos Santos

Laboratório de Ensino de Sociologia “Lélia Gonzalez” - SOL / UnB

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Formação Geral Básica deve garantir aprendizagens consideradas essenciais, que em geral são as disciplinas da maneira como se conhece o currículo do ensino médio. No entanto, a carga horária dessas disciplinas atualmente é de 1.800 horas. Na prática da Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEEDF), isso significa que antes, na semestralidade, o estudante tinha quatro horários semanais de 45 minutos do componente curricular Sociologia. Hoje, este componente deve ser articulado com outras disciplinas da área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e se apresenta em dois horários semanais de 45 minutos. Dessa forma, o preenchimento da carga horária total do estudante é feito pelas disciplinas que compõem os Itinerários Formativos.

Na Lei nº 13.415/17, que entre outras coisas altera a Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional de 1996, a expressão “Itinerário Formativos” foi utilizada seguida do termo “acadêmicos” e “da formação técnica profissional”, o que permite supor um aprofundamento em uma ou mais áreas curriculares. Percebemos os Itinerários Formativos como uma oferta de disciplinas que visam integrar diversas áreas do conhecimento e incentivar um ensino por projetos.

Neste contexto de reorganização do processo educacional é que o Laboratório de Ensino de Sociologia “Lélia Gonzalez”, do Departamento de Sociologia (SOL/UnB) da Universidade de Brasília (UnB), através do projeto de extensão PIBEX 2021, cria a eletiva orientada “Lélia em Ação”, sob a orientação do Prof. Dr. Marcelo Cigales. O relato desse texto é a experiência de construção de uma eletiva orientada da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, e sua aplicação na conjuntura de ensino híbrido na SEEDF no segundo semestre de 2021. O objeto analisado foi um grupo

de primeiro ano do Centro de Ensino Médio 04 de Sobradinho (CEM 04). Esta foi selecionada para ser a escola-piloto da implementação do Novo Ensino Médio, que em 2021 estava em seu segundo ano de aplicação do projeto.

Dado o contexto de oferta da eletiva orientada, no qual a escola retoma suas atividades presenciais de maneira gradual, de acordo com o documento “Orientações para a retomada das atividades presenciais/híbridas nas unidades escolares da rede pública de ensino do Distrito Federal no ano letivo 2021” (DISTRITO FEDERAL, 2021), as atividades foram realizadas via plataforma digital. Utilizaram-se os recursos do Google Sala de Aula e do Instagram, como forma de mobilizar os estudantes para o estudo, a produção e a divulgação de textos e imagens no formato de publicações no Instagram. As atividades também eram encaminhadas para os estudantes que não tinham acesso à internet, de maneira impressa e, posteriormente os textos e as imagens seriam disponibilizados no “Museu Virtual da Memória e da Consciência”.

O produto final da eletiva é a culminância do trabalho pedagógico realizado ao longo do semestre. Todas as atividades visam preparar o estudante para a realização deste produto. Na eletiva orientada “Lélia em Ação”, o produto final teria um museu virtual da cultura hospedado na rede social Instagram, sob o nome de usuário “@museulelia”, atualmente não mais disponível para a visualização. O intitulado “Museu da Memória e Consciência” foi um espaço destinado à postagem de conteúdo sobre a construção da eletiva orientada, a biografia e os escritos de Lélia Gonzalez discutidos semanalmente nas atividades virtuais, e o resultado final do trabalho dos estudantes envolvendo fotografias, relatos dos cadernos de campo e trechos das entrevistas. Cada estudante contribuiria com a divulgação de, pelo menos, um *post* junto ao Instagram do “Museu da Memória e da Consciência”, até o final do semestre letivo.

O título dado ao “Museu Virtual da Memória e da Consciência” é baseado nos conceitos articulados por Lélia Gonzalez no seu texto “Racismo e sexismo na cultura brasileira”, publicado na Revista Ciências Sociais Hoje, em 1984. A eletiva orientada é desenvolvida pelo eixo da investigação científica, o que requer a apresentação de ferramentas metodológicas da investigação científica entre os estudantes, com vistas à produção de entrevistas semiestruturadas, transcrição e apresentação dos

dados em formato de relatórios, bem como o uso de caderno de campo para a produção de diários sobre os grupos sociais observados. O material didático utilizado como fonte de informação sobre metodologia para os estudantes é o “Práticas na Escola - Ciências Humanas”, da Editora Moderna. Ele faz parte do Objeto 1 do edital do Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD), de 2021.

Apesar da baixa adesão dos estudantes, possivelmente devido às circunstâncias do ensino híbrido, que, por sua vez, prejudica a compreensão discente sobre essa nova dinâmica do ensino médio, na qual as eletivas orientadas se encontram, o projeto “Lélia em Ação” tem grandes potencialidades. Em geral, como autores do projeto, temos desenvolvido as nossas habilidades de produção de material pedagógico, de maneira integrada a outras áreas do conhecimento que não necessariamente são a nossa formação acadêmica; bem como, fortalecemos o nosso conhecimento sobre práticas pedagógicas, em prol de um ensino de Sociologia que atua em benefício do desenvolvimento da autonomia dos estudantes perante o conhecimento; e não menos importante, trazemos para a práxis da sala de aula o conhecimento antirracista sobre a história e a cultura da formação do povo brasileiro, que ainda tem tanta dificuldade de se inserir no conteúdo programático.

Também, despertamos a iniciativa de professores de outras áreas do conhecimento, que ao lerem nossa proposta de trabalho, juntaram-se às nossas reuniões, enxergando o projeto “Lélia em Ação” como complementar com o que já vem sendo produzido no CEM 04 de Sobradinho e engrandecedor para a comunidade escolar em geral. Não pode-se deixar de levar em consideração que o desenvolvimento de Itinerários Formativos é também algo novo para os professores regentes. O desenvolvimento desse projeto, sob as circunstâncias atuais, é sobretudo uma formação pedagógica.

Por isso, percebemos que esta eletiva orientada tem potencial de continuidade em próximos semestres, talvez sendo aplicada por outros educadores, e até mesmo em outras escolas, que visem, acima de tudo, o compromisso com uma educação antirracista.

Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, Silvio Luiz de. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Sueli Carneiro; Editora Jandaíra, 2020. 264 p. (Feminismos Plurais / coordenação de Djamila Ribeiro).
- BRASIL. Ministério da Educação (org.). **Base Nacional Comum Curricular: educação é base**. Brasília: Fundação Carlos Alberto Vanzolini, 2018. 600 p.
- BRUNETTA, Aantonio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; CIGALES, Marcelo. **Dicionário do Ensino de Sociologia**. Maceió: Café com Sociologia, 2020.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Educação do Distrito Federal (org.). **Currículo em Movimento do Novo Ensino Médio do Distrito Federal**. Brasília, 2020. 193 p.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Educação do Distrito Federal (org.). **Orientações para a retomada das atividades presenciais/híbridas nas unidades escolares da rede pública de ensino do Distrito Federal no ano letivo 2021**. Brasília, 2021. 66 p.
- GONZALEZ, Lélia. A categoria político-cultural da amefricanidade. **Tempo Brasileiro**. Rio de Janeiro, n. 92-93, p. 69-82, jan./jun., 1988b,
- GONZALEZ, Lélia. **Primavera para as rosas negras**. UCPA, 2018.
- GONZALEZ, Lélia. Racismo e sexismo na cultura brasileira. **Revista Ciências Sociais Hoje**, Anpocs, p. 223-244, 1984.
- RATTS, Alex; RIOS, Flavia. **Lélia Gonzalez**. São Paulo: Selo Negro, 2010.
- RIOS, Flavia; LIMA, Márcia. **Por um feminismo Afro Latino Americano**. Lélia Gonzalez. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.