



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

### APRENDENDO NO JOGAR: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio

---

José Luciano Martins da Silva<sup>1</sup>

#### Resumo

A presente proposta é uma análise construída a partir da observação de campo oriunda das experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado em Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, desenvolvido na Escola Estadual Professora Judith Nascimento da Silva, localizada no município de Messias-A. O que propomos neste trabalho é uma discussão sobre a importância do jogo como ferramenta didática voltada a tarefa de potencializar a compreensão de conteúdos pelos estudantes num sentido mais dinâmico. Nossa proposta parte da análises dos diários de classe da disciplina de Sociologia e, constatando que nos 14 (quatorze) anos de funcionamento da escola nenhum professor que passou pela disciplina fez menção ao jogo como ferramenta metodológica nos registros de suas aulas, confeccionamos um jogo de tabuleiro com a pretensão de avaliar a recepção dos estudantes sobre a utilização desta ferramenta nas aulas de Sociologia, além disso, aplicamos um questionário buscando entender como os estudantes perceberam e avaliaram o jogo como ferramenta didática. Os dados coletados mostram que os estudantes jogam no dia a dia e que o uso do jogo na sala de aula é algo de seu interesse, além disso, apontam que o jogo como ferramenta didática os ajudou na absorção dos conteúdos e que gostariam de vivenciar esta experiência mais vezes.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Ensino Médio. Sociologia. Jogo Didático. Metodologia de Ensino.

---

<sup>1</sup> Licenciado em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Integrante do grupo de pesquisa ConsCiência-Social, coordenado pelos professores Cristiano das Neves Bodart, Fernanda Feijó e Welkson Pires. E-mail: [lucianomartins22@gmail.com](mailto:lucianomartins22@gmail.com)

## LEARNING FROM PLAY: an experience in social teaching Sociology classes

### Resumo

The present proposal is an analysis built from the field observation derived from the experiences lived in the Supervised Internship in Social Sciences of the Federal University of Alagoas - UFAL, developed at the State School Professor Judith Nascimento da Silva, located in the city of Messias-A. What we propose in this paper is a discussion about the importance of the game as a didactic tool focused on the task of enhancing the comprehension of the contents by the students in a more dynamic sense. Our proposal comes from the analysis of the class diaries of the discipline of Sociology and, noting that in the 14 (fourteen) years of operation of the school no teacher who passed the discipline mentioned the game as a methodological tool in the records of his classes, we made a game of board with the intention of evaluating the reception of students about the use of this tool in sociology classes, in addition, we applied a questionnaire seeking to understand how students perceived and evaluated the game as a didactic tool. The data collected show that students play on a daily basis and that the use of the game in the classroom is something of interest to them. Moreover, they point out that the game as a didactic tool helped them to absorb the content and would like to experience it. experience more often.

**Keywords:** Ludicity; High school; Sociology; Didactic game; Teaching Methodology.

### INTRODUÇÃO

É sabido que os especialistas nos estudos sobre o ensino de Sociologia vêm considerando que o seu percurso no Brasil é marcado por uma dinâmica de intermitência. O reflexo disso pode ser percebido em diversas problemáticas no cotidiano da atmosfera escolar que permeia a disciplina, como por exemplo, as dificuldades de construção de práticas pedagógicas; a pouca produção de materiais didáticos; e nas metodologias que norteiam a atuação do professor. Dentro destas propostas metodológicas, a ludicidade, mais especificamente os jogos pedagógicos, parece não ter sido preocupação sobre os estudos de mediações pedagógicas voltadas à disciplina de Sociologia. A constatação da sua não utilização nas aulas de Sociologia pôde ser percebida na escola estadual Judith Nascimento da Silva, localizada em Messias-AL, nesta escola, analisando 35 diários de classe no período de 2004 a 2018, constatou-se então que nenhuma informação registrada pelos professores fez menção ao jogo como proposta metodológica.

Nessa perspectiva, propomos aqui uma discussão do uso do jogo nas aulas de Sociologia, tentando colaborar para o debate sobre a relevância do mesmo dentre as diversas ferramentas didáticas que se apresentam para o professor do Ensino Médio. Esta proposta se deu a partir da disciplina de Estágio Supervisionado e Projetos Integradores VII, no curso de Ciências Sociais – Licenciatura, pela Universidade Federal de Alagoas. O objetivo da aplicação foi o de avaliar o impacto do jogo em aulas de sociologia no ensino médio da escola em questão, visto que o uso da ludicidade se mostrou ausente nestas aulas tendo em vista nossa análise dos diários de classe. Além disso, como última etapa da pesquisa, aplicamos questionários aos estudantes buscando compreender como o jogo foi recebido e consumido por eles.

O presente trabalho está estruturado da seguinte forma, além desta introdução e considerações finais, no primeiro momento discutiremos sobre os desafios da busca por novas práticas buscando contribuir para a discussão pela aproximação dos conteúdos sociológicos com o cotidiano do aluno, no sentido de um ensino prático que parta, quem sabe, dos prazeres que rodeiam o universo juvenil. Em seguida discorreremos sobre o ato de jogar como algo que faz parte da vivência dos estudantes, além da confecção e execução de um jogo de tabuleiro. Por fim, trataremos sobre dados coletados nos questionários aplicados com 70 (setenta) alunos que corroboram com a defesa da utilização desta ferramenta como proposta relevante a ser utilizada.

## O DESAFIO DA BUSCA DE NOVAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Os avanços tecnológicos, sobretudo os avanços das interações proporcionadas pelas redes sociais, é uma realidade vigente e dominante no contexto atual. É através dela que milhares de indivíduos se integram, interagem e conectam-se de forma simultânea em qualquer parte do mundo. Além disso, as informações estão cada vez mais acessíveis através de uma variabilidade de mídias que podem ser, e são, consumidas diariamente através dos múltiplos meios de comunicação. Soma-se a isso a grande variedade de entretenimento cultural que está disponível a todo e a qualquer indivíduo que dela queira se servir.

Deste modo, é possível afirmar que a figura do professor já não é mais aquela emblemática detentora de todos os saberes, assim também como a escola não mais ostenta o *status* de único ponto de referência educacional e de conhecimento, pois “numa sociedade onde se desenvolveram

tecnologias capazes de difundir informações e conhecimentos e de compartilhar experiências entre diferentes lugares e sujeitos diversos, não se sustenta o referido mito da exclusividade da escola” (BRENNER; CARRANO, 2014, p. 1230). Dentro desse espectro, o jovem<sup>2</sup> se vê rodeado de formas dinâmicas e descontraídas de passar o tempo, de consumir conteúdos, se conectar com outros jovens e de criar uma atmosfera mais convidativa, seja através de músicas, filmes, dança e tantas outras possibilidades que, talvez, lhe dê sentido de pertencimento e atribua esses sentidos aos seus anseios cotidianos, pois “existe uma esfera de autonomia juvenil caracterizada pelas inúmeras atividades realizadas fora da escola” (*ibid.*, 2014, p. 1238).

Esse cenário parece se lançar como dois grandes desafios a ser superado e incorporado pela educação, evidentemente, também pelas instituições escolares. 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 forma mais atraente e, deste modo, fazer com que as aulas possam se tornar mais próximas do estudante e não um momento desconectado de sua realidade. Cenário de duplo desafio porque, por um lado, este ambiente que liga indivíduos e os conecta as mais variadas formas de construção de relações, se mostram mais atraentes do que o modo como os conteúdos são apresentados nas escolas, visto que o perfil do jovem ingressante no ensino médio é, na maioria das vezes, de alguém que não vê sentido nos conteúdos, no certificado e se questiona como isso irá agregar a sua vida; (MESQUITA; LELIS, 2015). Por outro lado, essas linguagens operacionadas e acessadas pelos jovens podem ser agregadas às propostas pedagógicas voltadas ao ensino, num sentido de renovação das escolas e de uma reconexão com a vivência cotidiana que atravessam as especificidades humanas, fazendo delas pano de fundo para significar e ressignificar o ensino.

Como a Sociologia se debruça por desnudar as relações sociais que se manifestam nas dinâmicas do cotidiano, apresentar essa cotidianidade para o estudante que a vivencia a luz de uma abordagem sociológica parece ser um desafio a ser superado (SOBRINHO, 2007). Quando a disciplina de Sociologia volta a compor os currículos do ensino médio, através da lei 11.684/2008 (BRASIL, 2008), temos a renovação de um debate em torno da necessidade de pensar as

---

<sup>2</sup> Embora se reconheça a diversidade de categorias que permeia a ideia de jovem, principalmente em abordagens sociológicas, nosso intuito aqui é partir de uma abordagem mais geral, como na perspectiva de Brenner e Carrano (2014). Segundo estes autores, no Brasil, jovem é o grupamento social compreendido entre 15 e 29 anos completos.

metodologias de ensino desse campo do saber, levantando preocupações entre os profissionais de como colocar em prática uma pedagogia adequada a essa tarefa (BARREIRA, 2014). Neste ponto Ianni (2011) nos diz que um dos problemas preliminares que se apresenta no trabalho do professor é como ele irá mobilizar os conhecimentos que estão construídos na percepção dos estudantes, e mais, como, a partir desses conhecimentos, levá-los a outros patamares de novos conhecimentos, pois “seria ilusório um professor trabalhar com seus alunos imaginando que eles não sabem nada ou que nada conhecem” (IANNI, 2011, p. 328).

Desta forma, buscar aproximar os conteúdos de Sociologia partindo da bagagem social do estudante e de suas explicações de mundo, parece ser uma das propostas debatidas dentro do campo das ciências sociais (IANNI, 2011; OLIVEIRA, 2011; BARREIRA, 2014). Além disso, “como e quais conteúdos ensinar” também está dentro das preocupações de diversos autores voltados a estudar a temática (BARREIRA, 2014; LOURENÇO, 2008). Dentre estas questões, a nosso ver, uma que precisa ser encarada é: como trabalhar/abordar os conteúdos tornando a disciplina de Sociologia um objeto de interesse dos estudantes do Ensino Médio? (BODART, 2017; BARREIRA, 2014). E mais, como fazer com que estes conteúdos, que visam possibilitar ao estudante um estranhamento e o desenvolvimento do senso crítico, possam se apresentar de forma acessível? Neste sentido, e considerando a importância de encarar essa discussão, propomos aqui uma reflexão que considera a potencialidade de uma atuação que aciona uma postura lúdica, criativa e provocativa para as aulas de Sociologia.

## **POR QUE JOGAR? A IMPORTÂNCIA DO USO DO JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO**

No passado o jogo era apontado como algo que estava em oposição ao trabalho e às atividades consideradas sérias (KISHIMOTO, 1995), talvez por isso fosse considerada uma atividade de menor valor, sem importância alguma para a sociedade (CAILLOIS, 1990). Posteriormente as propostas lúdicas suscitaram novas perspectivas, vendo-se a brincadeira como algo que poderia favorecer o desenvolvimento da inteligência, além de favorecer e facilitar os estudos.

Diversas literaturas<sup>3</sup> de áreas distintas apontam, de forma geral, para o caráter inovador do jogo como uma ferramenta lúdica. Apontam da mesma forma que 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. Ramos (2013) nos fala que o jogo tem inúmeras contribuições importantes para o desenvolvimento humano, que age no sentido de possibilitar determinadas habilidades ou desempenha uma função específica. Para Pereira (2013) o jogo não é algo que possa ser usado apenas com intuito de entreter, mas, sendo associado a uma atividade com objetivos específicos, ele pode ser um suporte educativo para incentivar os estudantes no processo de aprendizagem. Oliveira (2016), por sua vez, destaca que o jogo deve ser visto para além de um mero meio de diversão, pois o mesmo têm características imprescindíveis que propõe o desenvolvimento daqueles que estão participando, além disso, o jogo agrega valores condizentes à vida em sociedade e à diversidade cultural.

Neste sentido, é possível observar a ideia de que o jogo pode criar possibilidades educativas que devem ser potencializadas, podendo contribuir para o desempenho do aprendizado de forma dinâmica, lúdica, dando suporte ao ensino em sala de aula e assessorando o estudante no desenvolvimento de seu raciocínio e conhecimento. Além disso, com o lúdico exploram-se brincadeiras como forma de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, pode-se também fomentar atividades prazerosas para os estudantes que lhes ajudem a construir um conhecimento mais amplo e de uma forma que os envolvam, pois, é inegável que apenas o fato de trazer o jogo para dentro da sala de aula já desperta a curiosidade e chama a atenção, visto que o jogo não combina com marasmo pelo fato de ser sinônimo de ação (MIRANDA, 2002).

## **APLICAÇÃO DO JOGO**

Apesar dessa importância da ludicidade e contribuição para o ensino que o jogo possibilita, trata-lo como uma possibilidade pedagógica parece não ter sido preocupação dentro dos estudos que se propõem a pensar metodologia de ensino de Ciências Sociais/Sociologia com ênfase na

---

<sup>3</sup> Para maiores informações ler: (KISHIMOTO, 1995; CAILLOIS, 1996; HUIZINGA, 2008; RAMOS, 2013; PEREIRA AL, 2013; OLIVEIRA, 2016;).

disciplina no ensino médio. Ao observarmos tal produção notamos que poucos são os textos<sup>4</sup> referentes a essa ferramenta que tem sua utilização muito explorada por outras disciplinas. O reflexo disso também foi percebido na constatação de sua não utilização nas aulas de Sociologia na escola Judith Nascimento da Silva<sup>5</sup>. Nesta escola foram analisados 35 diários de classe das aulas de Sociologia que compreendiam os anos entre 2004 a 2018. Nestes 14 anos passaram pela disciplina de Sociologia um total de 14 (quatorze) professores, destes, apenas 4 (quatro) possuíam formação em Ciências Sociais, os 10 (dez) restantes têm formação em diversas áreas do conhecimento. O que se constatou foi a pouca utilização da ludicidade e a não utilização de jogos didáticos na sala de aulas nesses 14 anos de funcionamento da escola, no que tange ao ensino de Sociologia especificamente.

Diante disto, apresentamos aqui alguns aspectos da elaboração e execução de um jogo<sup>6</sup> nos moldes de tabuleiro confeccionado especificamente para ser utilizado nas aulas de sociologia. O jogo em questão é um jogo de tabuleiro denominado “Sociologia na Trilha” (ver imagem 1), contendo 64 (sessenta e quatro) casas distribuídas ao longo do percurso - que chamaremos aqui de casas “bases<sup>7</sup>” - que, ao serem acessadas, gerarão perguntas para os estudantes responderem. O objetivo das equipes no jogo é colocar os quatro pinos na casa final chamada “sociologia”.

---

<sup>4</sup> Salvo alguns relatos de experiências (ROGÉRIO, *et al.*, 2018; SOUZA, *et al.*, 2014) e a iniciativa da ABECS (Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais) de promover a 1º Olimpíada de Sociologia do Rio de Janeiro, cuja metodologia abordou o uso de três jogos, são poucas as produções que tratam desse material como uma ferramenta potencial para as aulas de Sociologia no Ensino Médio.

<sup>5</sup> A Escola Estadual Professora Judith Nascimento da Silva é uma instituição pertencente à Rede de Ensino Oficial do Estado está sediada no município de Messias, Alagoas.

<sup>6</sup> Acesso ao manual do jogo: [https://drive.google.com/open?id=1fpss\\_gyOfdrBu7Ue4QcRXAgWaPMpOHiA](https://drive.google.com/open?id=1fpss_gyOfdrBu7Ue4QcRXAgWaPMpOHiA)

<sup>7</sup> Casas “bases” são casas diferenciadas no tabuleiro, destacadas nas cores vermelha e azul, uma vez acessadas geram perguntas e proteção. As casas que não possuem as cores citadas são casas “normais” e que servem apenas para que as peças percorram o trajeto, não geram perguntas nem proteção.



mesmas leiam para as demais. A ideia de não fixar<sup>13</sup> as perguntas no tabuleiro se deu pelo interesse de confeccionar o tabuleiro impresso em lona, deste modo, este tabuleiro não ficaria limitado a um assunto específico e poderia ser utilizado para qualquer conteúdo de qualquer série, bastando apenas trocar as perguntas.

A execução do jogo ocorreu no segundo semestre de 2018, em quatro turmas dos 1º anos do ensino médio com estudantes de faixa etária majoritariamente entre 16 e 19 anos, através de nossa 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 conteúdos sobre a temática cultura, que já estavam planejados para execução daquele período pela professora da disciplina, já no último encontro aplicamos o jogo com questões voltadas aos conteúdos tratados. Diante do número de estudantes, solicitamos que a turma se dividisse em duas equipes e que cada equipe tivesse um nome próprio a critério de escolha dos próprios alunos. Isto para que desse uma descontração e que criasse um clima de equipe e competição. Colocar os estudantes em competição aqui é algo inteiramente positivo e necessário, visto que ela é indispensável e não se pode de nenhuma forma fugir de seus efeitos, pois, “ao jogar, o indivíduo está em constante estado de disputa, de tensão, até consigo mesmo” (OLIVEIRA, 2016, p.332).

Contudo, a dinâmica pode ocorrer em caráter competitivo entre equipes e cooperativo intraequipes e, por mais que tenham sido formadas equipes com o intuito de vencer umas às outras, o objetivo principal será compartilhado por todas, visto que o estudante sabendo ou não a resposta, o professor poderá aproveitar o momento para discutir a questão e retomar aos conteúdos trabalhados (MELO *et al.*, 2017). Deste modo, em todas as perguntas e respostas vistas e respondidas, os alunos têm a oportunidade de aprender e contribuir com elas de forma compartilhada, integrando o objetivo proposto, ou seja, o de apropriação dos conteúdos. Isso foi perceptível nas vezes que cada equipe precisou responder a uma pergunta, momentos nos quais os membros das equipes ficavam conversando entre si para ver qual seria a possível resposta.

Durante quase toda a execução foi perceptível que a maioria dos estudantes estava compenetrada e focada no jogo, talvez isto tenha sido pelo fato de que fosse algo diferente já trazido

---

<sup>13</sup> Como sugestão, é interessante fazer impressões de frases de autores ou outras que remeta ao assunto abordado e colocá-las nos balões em branco.

até então, diferente de tudo que estava ocorrendo naquela escola naquela tarde. O jogo tem esse papel, atrair, é chamativo, coloca o tempo e a vida cotidiana em suspensão, talvez seja isso um dos fatores que atraíam os estudantes, a quebra do cotidiano e a absorção do jogador para sua dinamicidade (HUIZINGA, 2008; KISHIMOTO, 1995; CAILLOIS, 1990).

## RESULTADOS

Essa compenetração e interesse pôde ser visualizada nas respostas dos estudantes nos 70 (setenta) questionários aplicados, pois 50% deles responderam que se interessaram no jogo desde o começo. Além disso, houve uma parcela significativa (30,3%) que mostrou certo desinteresse no início, mas que ao decorrer do jogo ficou interessada. Considerando a junção dos estudantes que ficaram interessados desde o começo com os que passaram a se interessar posteriormente, tem-se uma quantidade considerável de alunos com interesses no jogo em questão, ou seja, 80,3%.

É claro que nem todos os estudantes estavam tão envolvidos com o jogo, houve sempre uns ou outros que estavam dispersos, se mostrando alheios à situação, mas que não atrapalharam o andamento da atividade. Mesmo assim, buscou-se chama-los para o jogo sem insistir, deixando-os à vontade para que decidissem quando interagir no jogo, pois, antes de tudo, “o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (HUIZINGA, 2008, p. 9). Durante a execução do jogo algumas dinâmicas não estavam fluindo bem, como por exemplo, estava-se fazendo perguntas a cada rodada, o que deixou o jogo lento e travado, se desenvolvendo de forma demorada, isto também foi percebido pelos estudantes. Diante disto, foi conversado com as equipes e feito alterações no mesmo instante para que as perguntas fossem feitas apenas nas casas “bases”, o que foi concordado por todos, dando um pouco mais de fluidez e dinamismo.

Neste ponto há de se ressaltar que as intervenções do professor, caso este sinta que deva fazê-las, é de crucial importância para o andamento das atividades, pois este tem um papel fundamental na condução das atividades lúdicas (MIRANDA, 2002; PEREIRA 2013). Além disso, é importante salientar que na elaboração e na execução, o professor deva ter a inclinação de estar sempre flexível a fazer alterações posteriores nas regras do jogo, para que este caminhe da melhor forma possível,

pois, apesar de que as regras do jogo sejam tidas como absolutas e que não permitem discussão (HUIZINGA, 2008),

“não se deve confundir, porém, rigurosidade com imutabilidade. As regras têm que ser rígidas, sim, no sentido de serem válidas para todos que jogam. Mas, se os jogadores de comum acordo decidem alterá-las para o melhor desenrolar do jogo ou para sua adequação a uma situação interveniente, elas podem, sim, ser modificadas, pois o jogo assim o permite. Entretanto, as novas regras também passam a valer com a rigurosidade.” (OLIVEIRA, 2016, p. 339).

É imprescindível destacar que estas aplicações foram às primeiras executadas, por isso, então, a necessidade de se fazer mudanças e adaptações para que o jogo se adequasse melhor a situação da aula. A partir dos dados coletados nos questionários aplicados foi possível observar que os estudantes que não se divertiram com a experiência do jogo somam 7,1%, já 11,4% achou que o jogo foi pouco divertido, o que atribuímos, em alguma medida, aos problemas durante a execução (tempo de aula escasso e jogo demorado). Ainda assim, em sua execução, o jogo se mostrou divertido para a maioria (65,7%) dos estudantes. Apontar para este caráter essencial da diversão e do entretenimento que o jogo deve proporcionar é algo a ser destacado, pois, mesmo que o jogo tenha um objetivo pedagógico, “o divertimento, a felicidade, a satisfação, a alegria tornam o ambiente pedagógico muito favorável às aprendizagens” (OLIVEIRA, 2016, p. 337). Esta observação é corroborada por Leite *et al.* (2005, p. 8), quando os mesmos afirmam que “o entretenimento deve ser visto como uma ferramenta útil nos processos de socialização, comunicação, de aquisição de conhecimento e habilidades, conseqüentemente, de humanização do indivíduo”

As aulas e execuções do jogo se fizeram pertinentes e possibilitou ter uma percepção de como se dava a aplicabilidade de um jogo como ferramenta didática, além disso, o que pôde ser notado ao final dessas aulas foi que o jogo atraiu a atenção dos estudantes, e que o uso da ludicidade tem potencialidade de facilitar a compreensão de conteúdos. Destacamos isso a partir das respostas coletadas, pois 97,1% dos estudantes afirmaram que o uso de jogos pode ajudar no aprendizado escolar de forma geral e, especificamente, 88,6% acreditam que ajudaria nas aulas de Sociologia.

Outros dados também se mostram pertinentes aqui, como por exemplo, para 64% dos estudantes<sup>14</sup>, o jogo aparece como ferramenta que eles gostariam que fosse utilizada nas aulas de Sociologia. Além disso, o que pôde ser percebido é que os estudantes jogam no seu cotidiano pois 38,6% apontaram que o fazem às vezes; 27,1% apontaram que jogam com frequência; 25,7% raramente; e 5,7% informaram que não jogam. Mesmos estes que apontaram não jogar indicaram, a partir de respostas em outras perguntas, que praticam alguma categoria de jogo, no fim das contas, de alguma forma, todos<sup>15</sup> os estudantes consultados se utilizam do jogo.

Visto dessa forma, é correto afirmar que o jogo está no cotidiano dos estudantes e que eles jogam no seu dia a dia. Sendo isto verdade, o jogo, por fazer parte da vivência e dos prazeres dos estudantes, pode se transformar em um aliado fundamental nas práticas pedagógicas. Isto também é possível nas aulas de Sociologia e deve ser incorporada nas práticas dos professores dessa disciplina, pois 52,9% dos estudantes gostaram de jogar o jogo “Sociologia na Trilha” e 82% apontam que gostaria de vivenciar esta experiência nas aulas de sociologia ou em outras disciplinas. Este interesse pelo jogo também é notório nas falas dos estudantes, evidencio isso a partir das falas<sup>16</sup> registradas por eles nos questionários, quando solicitados a darem sua opinião sobre o uso do jogo nas aulas de Sociologia:

“Bom, eu joguei o jogo e gostei, queria que tivesse de novo, ou outra brincadeira que nos divertisse muito como no jogo, a experiência foi muito boa ajuda no desenvolvimento e no interesse das pessoas.” (J. S. 16 anos, 2º “D”).

“Uma maneira melhor de aprender por que você brinca e aprende no mesmo tempo que as aulas sejam mais divertidas com jogos.” (V. S. V. 17 anos, 2º “C”).

“Bem legal, e poderia ser com mais frequência.” (A. A. 17 anos, 2º “B”).

“Muito bom pois ajuda no desenvolvimento, e também se torna mais divertido e deixa os alunos mais interessados em jogar, pois é um momento de descontração.” (R. N. S. 16 anos, 2º “A”).

“Queria que sempre tivesse esse jogo porque a gente aprende mais jogando.” (K. S. S., 16 anos, 2º “D”).

“Eu acho que tem que ter jogos sobre a disciplina de sociologia por que acho que nós entendemos muito mais.” (N. F. S. 16 anos, 2º “A”).

---

<sup>14</sup> Esta pergunta foi feita com “caixa de seleção” contendo várias opções para que os alunos pudessem elencar, quantos itens quisessem, quais eles queriam que fossem utilizadas nas aulas de Sociologia.

<sup>15</sup> Todos os 70 (setenta) alunos apontaram que jogam alguma categoria de jogo.

<sup>16</sup> Falas transcritas fielmente, havendo apenas correções de palavras escritas incorretamente.

“Acho muito importante para o aprendizado da turma, tem pessoas que precisam disso para se desenvolver. Eu gostei do jogo e queria que todos alunos da escola jogassem.” (M. E. S. 15 anos, 2º “A”).

É claro que outras aplicações se fazem necessárias para colher resultados mais precisos, além de permitir possibilidades de aprimoramento desta ferramenta, pois o jogo pode funcionar de forma distinta em outras situações, visto que não existe uma receita pronta, sendo necessário está atento para a dinamicidade e diversidade das turmas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das discussões apresentadas nos lançamos no desafio de confecção de um jogo, ferramenta arraigada à ludicidade, para a aplicação nas aulas de Sociologia, sua aplicação nos permitiu perceber e evidenciar que os estudantes se interessam pelo uso do jogo em sala de aula, pois é algo que os atraem e representa uma abordagem diferente nas aulas. Esta aplicação nos serviu para avaliar o impacto do jogo nas aulas de Sociologia na escola Judith Neascimento da Silva, aulas estas que, ao longo dos de 14 anos, jamais fizeram o uso desta ferramenta. Com isto pudemos perceber o jogo como algo que faz parte do cotidiano dos estudantes e de seu universo, o que pode sinalizar sua potencialidade para sua utilização, além disso, como destacaram os estudantes, o jogo é divertido e seu uso pode auxiliar no processo de aprendizagem.

Dentro do conjunto de recursos didáticos que já foram aceitos e debatidos para as aulas de Sociologia ao qual o professor pode lançar mão, o jogo, neste sentido, pode surgir como um aliado a ser incorporado. Infelizmente, ao que parece, estamos escanteando esta possibilidade não só na área das Ciências Sociais, pois, apesar das diversas literaturas apontarem para uma única direção, que o jogo é uma importante ferramenta no processo de ensino, estes apontamentos parecem ter sido estagnados na fronteira da infância. Nesta ótica, torna-se necessário agregar o jogo como uma proposta para as aulas, não apenas no ensino das séries iniciais, mas também nas séries seguintes, pois esta ferramenta faz parte das vivências humanas e do universo do estudante, seja ele de qual faixa etária for. Nas aulas de Sociologia no Ensino Médio não podem nem devem ser diferentes, tratar o jogo como ferramenta didática nestas aulas aumenta o leque de possibilidades disponíveis para o professor trabalhar.

## REFERÊNCIAS

- BARREIRA, Irllys A. F. O Ofício de ensinar para iniciantes: contribuições ao modo sociológico de pensar. *Revista de Ciências Sociais*. Fortaleza, UFC, 2014, p. 63-86.
- BODART, Cristiano das Neves; SOUZA, Ewerton Diego. Configurações do ensino de sociologia como um subcampo de pesquisa: análise dos dossiês publicados em periódicos acadêmicos. *Ciências Sociais Unisinos*, São Leopoldo, Vol. 53, N. 3, p. 543-557, set/dez 2017.
- BRASIL, *Lei n. 11.684, de 02 de junho de 2008*. Altera o art. 36 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir a Filosofia e a Sociologia como disciplinas obrigatórias nos currículos do ensino médio. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 02 de junho de 2008. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2008/Lei/L11684.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11684.htm)
- BRENNER, Ana Karina; CARRANO, Paulo Cesar Rodrigues. Os sentidos da presença dos jovens no Ensino Médio: representações da escola em três filmes de estudantes. *Educ. Soc.* [online]. 2014, vol.35, n.129, pp.1223-1240.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens*. Lisboa: A Máscara e a Vertigem. Cotovia, 1990.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Traduzido por João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008. (Coleção Estudos. Dirigida por J. Guinsburg).
- IANNI, Octávio. O Ensino das Ciências Sociais no 1º e 2º graus. *Cad. CEDES* [online]. 2011, vol. 31, n.85, pp.327-339.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. Perspectiva. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, p. 105-128 (1995)
- LEITE, Maria Margarida M. *et al.*, *O Lúdico como motivador no desenvolvimento da aprendizagem das séries iniciais*. Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em pedagogia – formação de professores para as séries iniciais do ensino fundamental - Professor Nota 10, Faculdade de Ciências da Educação – FACE, Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Brasília-DF, 2005.
- MELO, Ana Carolina Ataide, *et al.* *Utilização de jogos didáticos no ensino de Ciências: um relato de caso*. Rio de Janeiro RJ.: Ciência Atual, vol. 9 , 2017.
- MESQUITA, Silvana Soares de Araujo; LELIS, Isabel Alice Oswaldo Monteiro. Cenários do Ensino Médio no Brasil. *Ensaio: avaliação de políticas públicas em Educação*, Rio de Janeiro, v. 23, n. 89, p. 821-842, dez. 2015. Disponível em <http://www.scielo.br>.

MIRANDA, Simão. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. *Linhas Críticas*, Brasília, v. 8, n. 14, p. 21-34, jan./jun. 2002.

OLIVEIRA, Amurabi. Sentidos e dilemas do ensino de Sociologia: um Olhar Sociológico. *Inter-Legere* (UFRN), v.9, p. 25-39, 2011.

OLIVEIRA, Rodrigo Falcão Cabral, *et al.*. Analisando o jogo a partir da conceituação de professores de educação física. Belo Horizonte MG.: *Educação em Revista*, v. 32, n.4, out/dez. 2016, p. 323-343.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. *A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem*. Relatório de investigação do Mestrado em Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, e de Português, História e Geografia de Portugal no 2.º Ciclo do Ensino Básico. Faculdade de Letras, Universidade do Porto, 2013, pp 15-30.

RAMOS, Daniela Karine. Jogos Cognitivos Eletrônicos: Contribuições à Aprendizagem no Contexto Escolar. *Ciências e Cognição*, Santa Catarina, Florianópolis. vol. 18, pp 19-32 2003.

ROGÉRIO, Radamés de, et al. Jogos didáticos no ensino de sociologia no ensino médio: relato de uma experiência. *Iniciação Científica CESUMAR*. jan/jun. 2018, v.20, n. 1, p.5-15.

SOBRINHO, Helson Flávio da Silva. “Eu odeio/adoro Sociologia”: sentidos que principiam uma prática de ensino. Recife Pernambuco, *XIII Congresso Brasileiro de Sociologia*, GT09: Ensino de Sociologia, 1 de junho 2007.

Recebido em: 25/11/2019

Aceito em: 24/12/2019

#### COMO REFERENCIAR ESTE ARTIGO

SILVA, José Martins da. Aprendendo a jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio. *Revista Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais*. CABECS, v.3, n. 2, p.11-25, 2019.