



CIÊNCIA POLÍTICA EM JOGOS: uma proposta didática para o ensino de Sociologia

Thaiana Rodrigues da Silva Rodrigues¹

Ricardo Jouan Alé²

Resumo

O presente artigo tem como objetivo expor a elaboração, os desafios e os resultados de aulas sobre o tema “Cidadania, Democracia e Participação Política” em jogos, que foi desenvolvido através do primeiro núcleo de Sociologia do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Em um Colégio Estadual Periférico, na comunidade da Mangueira, Zona Norte da cidade do Rio de Janeiro. O conteúdo de Ciência Política foi desenvolvido a partir de conceitos e teorias de Bobbio (1987), principalmente, nos estudos sobre Estado e Democracia. Para o debate do tema foram desenvolvidas aulas de introdução, sensibilização e aprofundamento do tema em diálogo com as Orientações Curriculares para o ensino de Sociologia, que propunha a apresentação de conceitos, temas e teorias. A elaboração do plano de aula do conteúdo teve como referencial teórico autores da educação, como Jean Piaget, Lev Vygotsky e Paulo Freire. A proposta resultou em uma melhora na participação, na presença e na assimilação dos estudantes vespertinos e noturnos. Os educandos desse segmento eram avaliados como desinteressados e pouco participativos pela comunidade escolar. Contudo, a participação e o empenho nas atividades propostas desconstruíram essa perspectiva e estimularam o desenvolvimento de outras atividades extraclasse.

Palavras-chaves: Ensino de Sociologia; Ciência Política; Direitos Humanos; Didático-pedagógico; Jogos.

¹Mestra em Ciências Sociais pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Docente da pela Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro. E-mail: thaianarodrigues@gmail.com

²Graduando pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). E-mail: ricardojale15@gmail.com

POLITICAL SCIENCE IN GAMES: A didactic proposal for Sociology teaching

Abstract

This article aims to expose the elaboration, challenges and results of classes on the theme “Citizenship, Democracy and Political Participation” in games, developed through the first Sociology nucleus of the Institutional Program of Scholarships for Teaching Initiation (*Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID*) from the State University of Rio de Janeiro (*Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ*). In a Peripheral State College, in the community of Mangueira, North Zone of the city of Rio de Janeiro. The content of Political Sciences was developed from Bobbio's (1987) concepts and theories, mainly in studies on State and Democracy. For the debate on the theme, classes were developed for introducing, raising awareness and deepening the theme in dialogue with the Curriculum Guidelines for the teaching of Sociology, which proposed the presentation of concepts, themes and theories. The elaboration of the content lesson plan had as a theoretical reference authors of education, such as Jean Piaget, Lev Vygotsky and Paulo Freire. The proposal resulted in an improvement in the participation, presence and assimilation of afternoon and evening students. The students from this segment were evaluated as disinterested and not very participatory by the school community. However, participation and effort in the proposed activities deconstructed this perspective and stimulated the development of other extracurricular activities.

Keywords: Sociology Teaching; Political Sciences; Human Rights; Didactic-pedagogical; Games.

INTRODUÇÃO

A disciplina de Sociologia na educação básica tem previsto nas legislações federais a compreensão e a articulação de conceitos, teorias e pesquisas sobre diferentes questões presentes na vida em sociedade (BRASÍLIA, 2006). As mudanças tecnológicas e o acesso dos/as jovens a diferentes ferramentas de acesso ao conhecimento, apresenta uma necessidade de analisar novas opções didático-pedagógicas pelo/a docente. Portanto, é importante levar em consideração novas metodologias, dentre elas a pedagogia ativa, por produzir conhecimentos visíveis

nos/as educandos/as que promovam avaliação crítica das questões sociais (HATTIE, 2017).

Dessa forma, o relato tem como objetivo apresentar as atividades didático-pedagógicas em jogos sobre as teorias e os conceitos sobre Democracia, Cidadania e Participação Política, tema previsto no currículo mínimo da Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro. Desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que possibilitou a formação de dez estudantes de graduação, na docência, que estavam realizando o curso de licenciatura em Ciências Sociais em períodos iniciais, em outras palavras, muito familiarizados com a educação básica, pois tinham acabado de sair desse segmento.

Para pensar o currículo escolar utilizamos uma bibliografia que estava sendo estudada no curso de licenciatura pelo segundo autor e sua proposta de transformação desse ensino. De acordo com o pensador Jean Piaget (1976), existem três grandes estruturas mentais que se organizam sucessivamente no brincar do infantojuvenil: o exercício, o símbolo e a regra. Piaget declara que:

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, todos os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p. 160).

A perspectiva de Piaget descrita acima serviu de inspiração para as propostas didáticas produzidas pelos bolsistas PIBID, que elaborou diferentes atividades pedagógicas, dentre elas a que será descrita neste estudo.

Outro grande pensador da educação analisado foi Lev Vygotsky, psicólogo fundador da Escola Soviética de Psicologia Histórico-cultural, que entendia a brincadeira e os jogos como fundamentais para o desenvolvimento infantojuvenil, principalmente por oportunizarem processos de interação. De acordo com Vygotsky (1999), “o jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a

transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade, que responda às exigências e inclinações dela mesma” (p. 12).

Sendo assim, o segundo autor inspirou-se nas teorias de Piaget e Vygotsky e nas propostas de aula da primeira autora para desenvolver práticas pedagógicas lúdicas através de jogos e dinâmicas didáticas, o que se tornou um processo crucial na elaboração das atividades no PIBID.

O material foi desenvolvido pela equipe do PIBID de Sociologia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), do Colégio Estadual Professor Ernesto Faria, localizado na comunidade da Mangueira. Nesse espaço eram planejadas aulas que tinham como objetivo implementar atividades lúdicas, críticas, reflexivas e criativas, tendo o pensamento do Paulo Freire como uma importante referência da prática, na qual o desejo era o de construir aulas diferentes do modelo bancário e tradicional, buscando garantir a emancipação dos estudantes. A reflexão crítica sobre a prática é um dos pontos mais importantes na formação do/a docente, em que o pensamento crítico melhora a qualidade da prática futura (FREIRE, 2013).

Esse modelo de investigação teve como método a “pesquisa-ação crítica”, no intuito de promover uma educação horizontal, sem se distanciar dos conhecimentos de teorias, conceitos e pesquisas previstos para a disciplina de Sociologia.

Uma das habilidades que se buscou desenvolver foi a identificação da relação entre democracia, cidadania e direitos humanos nas sociedades contemporâneas, bem como a compreensão que o direito à cidadania é uma conquista histórica construída através da participação política, que requer acordos entre diferentes nações.

Ao final do processo de ensino, os estudantes estavam mais presentes e participativos nas aulas, por elas trazerem propostas desafiadoras para que eles pudessem rever os seus conhecimentos. Também foi observado o resultado da elaboração de vídeos e *slam* poesias sobre o tema por algumas turmas do ensino médio noturno.

1. **METODOLOGIA**

O método utilizado para o desenvolvimento das práticas pedagógicas foi a “pesquisa-ação crítica”, que propõe a partir das identificações prévias da concepção do/a educando/a formas de construção cognitiva da experiência, articuladas a reflexões críticas coletivas, com o objetivo de emancipar o educando das suas prerrogativas (FRANCO, 2005, p. 485).

O método foi utilizado a partir das observações das aulas e dos debates realizados nas reuniões semanais com os/as estudantes de graduação, bolsistas ou voluntários do PIBID.

1.1 **ATIVIDADE, DESAFIOS e RESULTADOS**

A aula de sensibilização sobre o tema foi expositiva sobre os conceitos de democracia, cidadania e direitos humanos discutidos a partir das teorias de Bobbio (1987), em que se buscou promover a transformação das concepções trazidas pelos/as educandos/as, bem como sobre a perspectiva dos direitos humanos de “defender bandido” e o fazer político como uma forma de manter bandidos no poder, que reforçavam estereótipos que precisaram ser desconstruídos como objetivo do conhecimento.

A perspectiva dos direitos humanos apresentada pelos estudantes apareceu como uma questão importante a ser enfatizada. Sendo tratada nas reuniões pedagógicas, nas quais se identificou a compreensão da Declaração Universal dos Direitos Humanos como importante recurso reflexivo para transformar a perspectivas dos/as educandos/as.

O conteúdo do bimestre também tinha como subtópico “desenvolver habilidades e competências”, que salienta o “papel da participação política para o exercício da cidadania”; o “papel da sociedade civil na construção de uma sociedade democrática”; e na compreensão das “diversas formas de exercício do poder, bem

como as relações entre as esferas públicas e privadas na sociedade brasileira” (RIO DE JANEIRO, 2012). As competências descritas foram exploradas através dos casos elaborados para o jogo e nas propostas de resolução produzidas para os/as estudantes. O acompanhamento das aulas e a articulação com o tema da Declaração Universal dos Direitos Humanos se tornou um artifício indispensável para as equipes obterem bons resultados nos jogos.

O estudo acerca da Declaração Universal dos Direitos Humanos como objeto sociológico foi objeto central para a construção da proposta, pois o conteúdo serviu de forma complementar para a elucidação dos assuntos abordados em sala de aula, com temas específicos de diferentes formas de violações. Posto isto, foram utilizados recursos didáticos como aulas expositivas sobre os conteúdos, duas atividades didáticas pedagógicas elaboradas em formato de jogos, bem como uma aula-campo no Palácio Tiradentes, antiga Assembleia Legislativa do Estado do Rio de Janeiro, a fim de aproximar os/as estudantes do processo histórico, democrático e participativo da cidadania na nossa sociedade.

A elaboração da atividade inspirou-se na readaptação do jogo “Diário do Amanhã”, figura 1, elaborado pelo Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial – SENAC –, para a sala de aula. O jogo foi desenvolvido justamente para ser utilizado como um recurso didático em aula.

O material para o jogo apresentou 12 casos fictícios³, que representam violações aos artigos da Declaração Universal dos Direitos Humanos e permitem que o/a docente opte pela forma mais adequada para abordar o tema: tratando-o antecipadamente em sala de aula, apresentando o conteúdo dos artigos da Declaração, ou abordando-o através de um *quiz* com perguntas de múltipla escolha, permitindo que os/as alunos/as trabalhem as questões a partir de aulas expositivas apresentadas sobre o tema.

³ No presente estudo descrevemos um caso que foi utilizado, entretanto, o jogo dispõe de casos dos diferentes tipos de violações combatidos pela Declaração Universal dos Direitos Humanos.

A readaptação do jogo se deu em duas partes, e como critérios de participação as turmas foram divididas em 6 grupos com, no mínimo, 5 membros. O uso de telefone celular durante a atividade foi expressamente proibido, ficando claro que a utilização do aparelho em qualquer momento, sem autorização, acarretaria na eliminação de toda a equipe do jogo. Para critérios de avaliação ficaram definidos os seguintes termos: participação de todos os integrantes da equipe nas atividades; maior número de acertos no *quiz*; e desenvolvimento da proposta de resolução do caso.

A primeira fase do jogo representou a reformulação do *quiz* com questões de múltipla escolha, enumeradas de 1 a 20, apresentadas para os/as alunos/as no PowerPoint, sintetizadas no exemplo das figuras 2 e 3. Todas as questões presentes contemplavam todo o conteúdo abordado no bimestre relacionado à Declaração Universal dos Direitos Humanos.

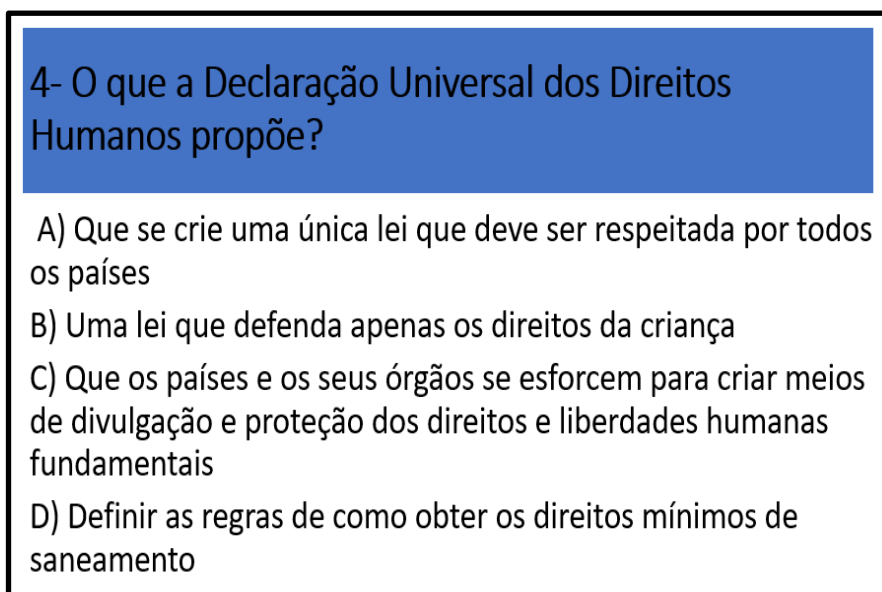
O número de pontos total que os jovens podiam atingir concluindo o primeiro jogo era de 3 pontos. A participação de todos os membros da equipe na atuação do jogo já contabilizaria 1 ponto, como forma de incentivo às equipes. A cada acerto no primeiro jogo, a equipe contabilizaria 0,1 ponto. O número de questões do *quiz* somava 2 pontos.

Para a segunda fase foram analisados todos os 12 casos que o jogo disponibiliza com violações aos direitos humanos, em que cada um deles referia-se a histórias diferentes com infrações específicas aos artigos da Declaração Universal dos Direitos Humanos. Dos 12 casos, 6 casos foram selecionados e transcritos para o Word e impressos em formato de *cards* para serem entregues aos alunos, conforme exemplificado na figura 2.

Ao receberem os *cards* com as notícias de violações aos direitos humanos, as equipes tiveram 15 minutos para debater sobre como evitar que essas violações ocorressem, impedindo que elas se concretizassem. As equipes deveriam tomar uma decisão que julgassem coerente sobre os direitos humanos das pessoas retratadas nas situações.

As notícias já eram apresentadas com cinco opções de solução, em que as equipes tiveram que desenvolver um texto de, no mínimo, cinco linhas, defendendo como a opção escolhida garantiria os direitos previstos na Declaração Universal dos Direitos Humanos. Qualquer uma das cinco soluções propostas nos casos contemplaria a resolução deles. O objetivo principal da dinâmica foi estimular a capacidade intelectual dos/as jovens em buscarem boas medidas, que colaborassem com a valorização e o respeito aos direitos humanos de forma crítica. As soluções foram avaliadas da seguinte forma: 0,5 pontos para questões elaboradas com no mínimo 5 linhas; 1,5 pontos por coerência argumentativa, que auxiliariam nas respostas discursivas para as avaliações bimestrais.

Figura 1 – Pergunta – *Quiz*.

A rectangular box with a black border. The top part of the box has a blue background with white text. The bottom part has a white background with black text. The text is a quiz question and four multiple-choice options.

4- O que a Declaração Universal dos Direitos Humanos propõe?

- A) Que se crie uma única lei que deve ser respeitada por todos os países
- B) Uma lei que defenda apenas os direitos da criança
- C) Que os países e os seus órgãos se esforcem para criar meios de divulgação e proteção dos direitos e liberdades humanas fundamentais
- D) Definir as regras de como obter os direitos mínimos de saneamento

Fonte: Os autores (2018).

Figura 2 – Caso de violação aos Direitos Humanos.

Caso 1 - Empresa desrespeita os Direitos Humanos

Ao declarar mudança de sexo, o gerente de uma loja foi demitido. Funcionários realizaram uma passeata reivindicando igualdade entre mulheres, negros, deficientes físicos e homossexuais. **Como evitar essa situação?**

Em cinco linhas descreva com base em umas das opções abaixo e da discussão com os colegas uma proposta para garantir os direitos previsto na DUH , conforme os artigos:

Artigos 1- Dignidade Humana e 2- Universalidade dos Direitos Humanos, Igualdade e Diversidade Humana

- A) Prepararia uma campanha de comunicação para conscientizar as pessoas sobre valores ligados a diversidade;
- B) Proporia uma mesa de diálogo entre as várias representações envolvidas no conflito;
- C) Pesquisaria e publicaria estudos sobre os efeitos benéficos que a diversidade produz na sociedade;
- D) Criaria normas de conduta que respeitem a diversidade no ambiente de trabalho dentro de uma empresa;
- E) Proporia programas de educação e treinamento em valores da diversidade para todos os funcionários da empresa;

Fonte: Os autores (2018).

Nos processos estudados pelos autores, jogos e brincadeiras se mostraram como importantes ferramentas educacionais. Concluiu-se que o jogar permitiu aos jovens consolidarem conhecimentos e valores, pois eles/as exercitam a capacidade de imaginar situações, representar papéis e seguir regras de conduta características de sua sociedade.

As atividades didático-pedagógicas tornaram-se mais prazerosas quando a prática docente foi estimulada através da produção de conhecimentos visíveis. A tentativa de construir práticas para que os/as educandos/as aprendam a vencer as questões sociais, em conjunto de erros e acertos dos/as discentes e no planejamento das propostas, resultou em estudantes mais interessados/as e participativos/as, através da busca por uma pedagogia emancipatória (FREIRE, 2013), em que tanto a escola como os/as docentes ressaltam o desenvolvimento de um olhar crítico dos/as alunos/as.

Enxergando o processo educacional como uma força capaz de aumentar a capacidade de ser livre, Bell Hooks, em seu livro *Ensinando a Transgredir: a Educação como Prática da Liberdade*, tendo como base a pedagogia freireana, articula o processo de valorização docente com o ideal transformador da educação, como uma forma de transgredir os métodos considerados tradicionais que desestimulam tanto educadores quanto educandos (HOOKS, 2013).

Traçando um paralelo com a perspectiva educacional brasileira, como apontado por Nelson Joaquim em *Direitos, Deveres e Valorização dos Professores nas Relações de Trabalho*, o costume de valorização docente é esvaziado no sentido que mesmo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB). “Entre o legal e a realidade, em que pese todos os esforços dos legisladores, existe muita coisa para fazer neste terceiro milênio no que diz respeito à contemplação do educador” (JOAQUIM, 2008, p. 2).

Nesse sentido, as dificuldades presentes no dia a dia dos/as professores das escolas públicas no Rio de Janeiro são o exemplo do descaso gerado através de uma política de não valorização do trabalho docente. Ao se pensar em qualquer ação alternativa em sala de aula é importante saber que deve haver preparo, caso alguma coisa não ocorra da forma que se imaginou.

O distanciamento cultural da perspectiva dos direitos humanos na vida dos/as alunos/as, ainda é uma realidade na qual os/as jovens estão inseridos/as na sociedade. A violência cotidiana e o medo, consequências evidentes, somadas a uma política pública de não valorização aos direitos humanos, contribuem para o afastamento do interesse dos/as jovens. Muitos/as discentes, durante algumas aulas, relatavam não terem tido contato com nenhuma informação a respeito da DUDH, e que suas famílias associavam a defesa deste documento ao favorecimento de criminosos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitos bolsistas do PIBID desenvolveram recursos didáticos que rompiam com os modelos se apenas se baseassem em livros didáticos. Propondo ações que pudessem utilizar linguagens acessíveis aos/às educandos/as e tornando as aulas menos excludentes.

Ao final da atividade foi identificado um contentamento por parte dos/as jovens com a maneira criativa que a atividade foi proposta, permitindo a eles/as testarem os seus conhecimentos sobre o tema, com diversão e descontração. Também, como resultado positivo da atividade, percebemos uma mudança de perspectiva sobre os direitos humanos, independentemente das dificuldades iniciais que surgiam.

A partir da experiência relatada, novas atividades foram elaboradas por outros membros da equipe, como uma dinâmica que envolveu uma audiência simulada, baseada em um projeto do Ministério Público do Estado do Rio de Janeiro, e um campeonato de xadrez com o intuito de relacionar as peças do jogo com a dinâmica dos poderes públicos brasileiros.

A prática serviu para demonstrar que o uso de jogos em sala de aula, além de proporcionar um clima mais generoso para o conhecimento, é uma excelente ferramenta didático-pedagógica para o ensino de Ciência Política, que muitas vezes é distante da realidade vivenciada por alunos/as periféricos. Como afirma Wright Mills (1975), instrumentos sociológicos para desvendar as transformações existentes no mundo devem ser utilizados de forma a sanar as questões dos/as jovens, através da chamada “imaginação sociológica”:

O que precisam [...] é uma qualidade de espírito que lhes ajude a usar a informação e desenvolver a razão, a fim de se perceber, com lucidez, o que está ocorrendo no mundo e o que pode estar acontecendo dentro deles mesmos. É essa qualidade, afirmo, que jornalistas e professores, artistas e públicos, cientistas e editores estão começando a esperar daquilo que poderemos chamar de imaginação sociológica (MILLS, 1975, p. 11).

Por fim, analisando a contribuição que a prática trouxe para a formação dos/as membros/as idealizadores do projeto, é importante destacar que a relação entre aquele que aplica o jogo, com intenções didático-pedagógicas, e a pedagogia em si, é transformada na perspectiva de que ensinar não é apenas transferência de conhecimento, mas também pensamento como prática criativa, principalmente na Sociologia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOBBIO, Norberto. *Estado, governo, sociedade: para uma teoria geral da política*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

BRASÍLIA. *Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências Humanas e Suas Tecnologias*. 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2022.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 45. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

HATTIE, John. *Aprendizagem visível para professores: como maximizar o impacto da aprendizagem*. Porto Alegre: Penso, 2017.

HOOKS, Bell. *Ensinando a Transgredir: a educação como prática libertadora*. 1. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

JOAQUIM, N. *Direitos, deveres e valorização dos professores nas relações de trabalho*. Jus, 2008. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/10890/direitos-deveres-e-valorizacao-dos-professores-nas-relacoes-de-trabalho/2>. Acesso em: 03 jun. 2022.

MILLS, W. A. *Imaginação Sociológica*. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. *Psicologia e Pedagogia*. Trad. por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. 1. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RIO DE JANEIRO. *Governo do Estado do Rio de Janeiro*. Secretaria de Estado de Educação. Currículo Mínimo 2012: Sociologia. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <https://cedcrj.files.wordpress.com/2018/03/sociologia.pdf>. Acesso em: 03 jun. 2022.

VYHOTSKY, Lev. *Imaginación y creación en la edad infantil*. 1. ed. La Habana: Pueblo y Educación, 1999.

Recebido em: 16 de dezembro de 2022.

Aceito em: 29 de dezembro de 2022.

COMO REFERENCIAR ESTE ARTIGO

SILVA, Thaiana Rodrigues da; ALÉ, Ricardo Jiuan. Ciência Política em jogos: uma proposta didática para o ensino de Sociologia. *Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais. CABECS*, v. 6, n. 2, p. 34-46, 2022.