



RELATO DE EXPERIENCIA

Uso do jogo uno no ensino da multiculturalidade

Elizabeth Campos¹

Resumo

O relato de experiência descreve uma prática educativa centrada no multiculturalismo e na diversidade, aplicada a alunos do 2º ano do ensino médio. O objetivo foi promover reflexões críticas sobre temas como racismo, imigração, gênero e desigualdades sociais por meio do jogo de cartas UNO, que alia diversão ao desenvolvimento de habilidades sociais. A metodologia adaptou as regras do jogo para explorar essas questões, fundamentando-se nas teorias de Stuart Hall sobre identidades culturais, na Teoria da Apresentação do Eu de Erving Goffman e na contribuição de Pierre Bourdieu sobre capital simbólico. A análise dos resultados demonstrou que o UNO, como ferramenta pedagógica, criou um ambiente interativo e reflexivo, permitindo que os alunos conectassem suas vivências às temáticas abordadas. Apesar de desafios como resistência inicial e desentendimentos, a mediação eficaz promoveu um espaço de discussão respeitoso e produtivo. A prática destacou a relevância de integrar ludicidade e discussões sociais no processo educacional, contribuindo para a inclusão, o respeito à diversidade e a formação de cidadãos críticos e engajados.

Palavras-chave: Multiculturalismo. Uno. Ferramenta Pedagógica.

¹ Mestre em Educação. Professora de Sociologia da Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro (SEDUC-RJ). E-mail: bettyjc.beth@gmail.com

Using the UNO Game in Teaching Multiculturalism

Abstract

The experience report describes an educational practice centered on multiculturalism and diversity, applied to 2nd year high school students. The objective was to promote critical reflections on topics such as racism, immigration, gender and social inequalities through the UNO card game, which combines fun with the development of social skills. The methodology adapted the rules of the game to explore these questions, based on Stuart Hall's theories on cultural identities, Erving Goffman's Self Presentation Theory and Pierre Bourdieu's contribution on symbolic capitals. Analysis of the results demonstrated that UNO, as a pedagogical tool, created an interactive and reflective environment, allowing students to connect their experiences to the topics covered. Despite challenges such as initial resistance and disagreements, effective mediation promoted a respectful and productive space for discussion. The practice highlighted the relevance of integrating playfulness and social discussions into the educational process, contributing to inclusion, respect for diversity and the formation of critical and engaged citizens.

Keywords: Multiculturalism. One. Pedagogical tool.

INTRODUÇÃO

Durante uma sequência de aulas sobre multiculturalismo e diversidade na sociedade contemporânea, identifiquei a necessidade de implementar uma atividade prática que incentivasse os alunos a refletirem sobre esses temas de forma interativa e dinâmica. Segundo Pierre Bourdieu (1989), o espaço social é estruturado por relações de poder que se manifestam em diversos campos, incluindo a educação. O uso de um jogo popular como o UNO, amplamente reconhecido entre os adolescentes, funciona como um capital cultural² incorporado, permitindo a criação de um espaço seguro e familiar para discutir temas complexos como racismo, desigualdade de gênero e xenofobia.

² Segundo Pierre Bourdieu (1989), refere-se a um conjunto de recursos culturais que uma pessoa acumula ao longo da vida, influenciando sua posição na sociedade e seu acesso a bens simbólicos e materiais.

No entanto, para que essa experiência de aprendizado seja verdadeiramente eficaz, é fundamental compreender os mecanismos de aprendizagem envolvidos no uso de jogos como ferramentas educacionais. Estudos de Lev Vygotsky (1999) demonstram que o aprendizado é mediado socialmente, sendo os jogos uma oportunidade para que os alunos desenvolvam habilidades cognitivas e sociais ao interagirem com seus pares. Nesse contexto, o conceito de “zona de desenvolvimento proximal” sugere que o aprendizado ocorre quando os estudantes enfrentam desafios que podem superar com a ajuda de outros. Complementando essa visão, Thaiana Rodrigues da Silva e Ricardo Jiuan Ale (2022) destacam que jogos educativos promovem a resolução colaborativa de problemas, ao mesmo tempo em que engajam os participantes em um processo dinâmico de troca de ideias. Maçaira e Fraga (2023) reforçam que o uso de jogos permite maior retenção do conteúdo, uma vez que os alunos vivenciam situações práticas que conectam conceitos teóricos ao cotidiano, assim como os estudos de Kishimoto (1996) apontam que o jogo pode funcionar como mediador na construção do conhecimento, estimulando o desenvolvimento crítico e a cooperação entre os participantes.

Essas observações motivaram-me a explorar o uso do UNO como uma ferramenta educativa para discutir a multiculturalidade. Ao ensinar multiculturalismo através do jogo, busca-se não apenas transmitir conteúdos acadêmicos, mas também cultivar, de acordo com Bodart (2024), a imaginação sociológica e a percepção figuracional³, preparando os alunos para interpretar a sociedade em seu cotidiano.

O multiculturalismo, tema central da Antropologia, integra a matriz curricular do Itinerário Formativo "Memória e Sociedade" para o 2º ano do ensino médio da rede estadual de ensino do Rio de Janeiro, conforme o Referencial Curricular do Novo Ensino Médio (2024). “A Antropologia estuda os seres

³ Imaginação Sociológica (Charles Wright Mill) é a capacidade de conectar experiências pessoais aos contextos mais amplos. Percepção Figuracional (Nobert Elias), os indivíduos estão sempre interligados em redes de relações denominadas de “figurações”.

humanos em suas dimensões cultural e social, explorando a diversidade cultural e as formas de organização social” (Bodart, 2024, p.57). Essa abordagem promove uma compreensão crítica das interações culturais e valoriza as trocas que moldam a sociedade ao longo do tempo. Oliveira (2021) destaca a importância da Antropologia como estudo da diversidade cultural, ampliando experiências, desafiando crenças e estabelecendo conexões significativas entre diferentes grupos sociais.

Nesse sentido, trabalhar o multiculturalismo no contexto educacional implica criar oportunidades para que os estudantes reflitam sobre as diferenças culturais e desenvolvam habilidades para o diálogo e a convivência pacífica em uma sociedade plural. Nesse sentido, o jogo UNO se apresenta como uma possibilidade pedagógica, onde “conceitos e teorias não são o objetivo final do ensino-aprendizagem, mas parte do processo”, como recomenda Bodart (2024, p.160). A prática pedagógica é fundamentada nos conceitos de Stuart Hall, Erving Goffman e Pierre Bourdieu, proporcionando uma abordagem teórica sólida para a atividade.

A análise de Hall (2003) sobre multiculturalismo, que aborda a coexistência e os desafios das identidades culturais, orienta a proposta ao estimular a reflexão sobre a diversidade. O jogo, concebido como um espaço seguro, incorpora as ideias de Goffman (2003) sobre interações sociais, permitindo que os participantes assumam diferentes papéis e promovam o diálogo sem medo de julgamento. Alinhado à perspectiva de Bourdieu (1989), o aprendizado ganha profundidade ao conectar capitais simbólicos – cultural, social e escolar – a contextos práticos, tornando a experiência mais significativa e transformadora.

O Uno, com regras simples e adaptáveis, simula as complexidades do multiculturalismo. Segundo Bodart (2024), é importante adotar uma abordagem que mantenha conexão entre o currículo e os fenômenos sociais reais, uma vez que os objetivos do ensino das Ciências Sociais devem assim estar vinculados. A

inclusão de regras específicas para grupos de jogadores reflete a diversidade cultural e estimula discussões sobre questões relevantes, como exclusão, cooperação e negociação.

A utilização do jogo de cartas Uno como estratégia pedagógica no itinerário formativo vai além do caráter lúdico, funcionando como uma metáfora para os desafios e possibilidades do multiculturalismo. A atividade culmina em uma discussão reflexiva que relaciona o jogo às dinâmicas das realidades multiculturais, promovendo uma compreensão crítica. Segundo David Ausubel (1982), a aprendizagem é muito significativa a medida que o conteúdo a ser assimilado é incorporado às estruturas do conhecimento do indivíduo. Nesse sentido, essa abordagem contribui para o “letramento sociológico”⁴, ao integrar teoria e prática, enriquecendo a experiência educacional e possibilitando a construção de saberes que dialogam com o cotidiano dos estudantes.

CONTEXTUALIZANDO A PRÁTICA EDUCATIVA: análise teórica, resultado e reflexões

A proposta pedagógica descrita consistiu em adaptar as regras tradicionais do jogo UNO para promover reflexões críticas sobre temas como racismo, imigração, diversidade de gênero e desigualdades sociais, conteúdos contemplados no currículo oficial dentro da abordagem do multiculturalismo. Cada cor do jogo foi associada a uma dessas temáticas, com as discussões fundamentadas nos estudos de renomados teóricos do campo, como Stuart Hall, Erving Goffman e Pierre Bourdieu, cujas contribuições são essenciais para a compreensão das dinâmicas sociais e culturais. Essa estratégia teve como objetivo garantir um aspecto destacado por Bodart (2024, p. 161): que “os estudantes

⁴ Letramento Sociológico, segundo Bodart (2024) e a capacidade do indivíduo de se apropriar efetivamente do instrumental das Ciências Sociais em sua vida cotidiana na leitura de sua própria realidade escolar.

sejam capazes de identificar, compreender e explicar as questões práticas que os cercam”, estimulando-os a interpretar suas realidades de maneira crítica.

Vermelho: Ao jogar uma carta vermelha, o debate sobre racismo e discriminação racial foi enriquecido pelo relato de um aluno sobre a experiência de discriminação vivida por um amigo em uma loja. Esse exemplo concreto possibilitou uma discussão sobre estratégias de enfrentamento e empoderamento, conectando as vivências pessoais às dinâmicas de produção de sentido descritas por Stuart Hall (2016). Segundo Hall, as representações sociais são campos de disputa onde significados são negociados e resistidos, o que ajudou os estudantes a compreenderem o racismo como uma construção social e histórica sustentada por práticas culturais e simbólicas.

O jogo, ao integrar experiências reais com conceitos teóricos, fortaleceu a compreensão crítica dos alunos, promovendo a articulação entre suas vivências e estruturas sociais mais amplas. Além disso, a interação favoreceu a construção de soluções concretas, como o uso de redes sociais para denunciar práticas racistas e a promoção de uma educação antirracista. Essa abordagem demonstra o potencial dos jogos pedagógicos para criar aprendizagens significativas, desenvolvendo habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade, essenciais para enfrentar as complexidades das relações sociais contemporâneas.

Verde: O jogo, ao abordar questões de imigração, promoveu reflexões sobre xenofobia, inclusão cultural e acolhimento, criando um espaço seguro para troca de experiências e desenvolvimento de empatia. Embasado na análise de Stuart Hall (2014), que destaca a identidade como construção social e histórica, o debate revelou como as barreiras enfrentadas por migrantes são moldadas por relações de poder e práticas culturais, conectando experiências individuais a contextos mais amplos. Estudos como os de Kishimoto (1996) reforçam o potencial dos jogos para problematizar questões sociais. Assim, o jogo articulou vivências pessoais e conceitos teóricos, incentivando valores como respeito à diversidade e justiça

social, além de fomentar estratégias concretas de acolhimento em uma sociedade multicultural.

Azul: Gênero e sexualidade. No debate sobre os direitos da comunidade LGBTQIA+, marcado pela vivência compartilhada de um aluno, destacou-se a importância de criar ambientes seguros e respeitosos. A análise de Goffman (2003) sobre o gerenciamento de identidades foi essencial para compreender como indivíduos socialmente estigmatizados ajustam suas interações para minimizar rejeições, revelando os impactos do preconceito na subjetividade. Essa perspectiva permitiu interpretar as experiências relatadas e evidenciar como o estigma é perpetuado por normas culturais e discursos hegemônicos.

O diálogo permitiu o grupo promover reflexões críticas sobre as relações entre indivíduos e estruturas sociais, como recomendado por Bodart (2024) para uma aula de Sociologia. A vivência pessoal trouxe à tona a necessidade de desconstruir preconceitos e desenvolver valores como respeito à diversidade e inclusão. O jogo, ao criar um espaço seguro para o compartilhamento de histórias, estimulou o engajamento crítico e empático dos estudantes, consolidando aprendizagens significativas e promovendo estratégias coletivas para enfrentar discriminação e preconceito.

A carta amarela destacou as disparidades no acesso a recursos básicos, como exemplificado pelo relato de uma estudante sobre a falta de acesso à educação em sua comunidade. A discussão foi fundamentada no conceito de identidade como construção social (Hall, 2014) e no *habitus* de Bourdieu (1989), que evidenciam como as disposições individuais refletem as condições sociais. O jogo criou um espaço para reflexão crítica sobre desigualdades estruturais, alinhando-se à visão de que o aprendizado é uma forma de luta simbólica, onde significados e posições sociais são disputados.

As cartas especiais do jogo foram utilizadas para simbolizar dinâmicas sociais, como exclusão ("pular"), mudança de direção ("reverter") e resistência coletiva ("+4"), permitindo que os estudantes refletissem sobre como essas ações

ocorrem nas interações sociais. Durante as jogadas, os momentos em que um jogador era "pulado" ou enfrentava a imposição de um "+4" geraram debates sobre exclusão e poder nas relações sociais, conectando-se a teoria de Goffman (2003), destacando que as interações sociais são moldadas por percepções e expectativas mútuas, onde os indivíduos ajustam suas performances para responder as situações.

Simultaneamente, a ideia de *habitus* de Bourdieu (1989) foi utilizada para explicar como essas dinâmicas refletem disposições incorporadas e a influência das estruturas sociais sobre os comportamentos individuais. Por exemplo, as reações dos jogadores ao serem excluídos ou forçados a "reverter" suas jogadas evidenciaram padrões de adaptação e resistência que estão profundamente enraizados nas experiências sociais. Essas situações práticas tornaram os conceitos teóricos mais acessíveis, demonstrando como o jogo pode ser uma ferramenta eficaz para explorar as interseções entre ações individuais e estruturas sociais.

O uso de jogos como ferramenta pedagógica sustenta-se em evidências de que a ludicidade favorece a construção do conhecimento. Pesquisas indicam que os jogos oferecem oportunidades únicas para aprender de forma significativa, pois engajam os estudantes cognitivamente e emocionalmente, ao mesmo tempo em que proporcionam desafios que incentivam o pensamento crítico e colaborativo. Vygotsky (1999, p.12) destaca que o “jogo da criança não é um recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda as exigências e inclinações dela mesma”. Nesse contexto, ao relacionar as regras do jogo com normas sociais e culturais, foi possível estimular os alunos a:

1. Identificar e questionar dinâmicas de poder: Os estudantes puderam reconhecer como ações de exclusão e inclusão moldam a convivência, alinhando-se a abordagem crítica de Hall (2016) sobre a representação que

permeia a construção de identidades e significados nas interações sociais. Além disso, o jogo forneceu um ambiente controlado para que analisassem situações reais, possibilitando que superassem a perspectiva naturalizada do mundo social (Bodart, 2021), em cenários simulados que refletem desafios cotidianos;

2. Aplicar conceitos em contextos cotidianos: Refletir sobre suas próprias atitudes e práticas foi outro resultado do uso do jogo, que incentivou comportamentos mais inclusivos na vida pessoal e em suas comunidades. Esse processo está alinhado com a teoria de Goffman (2003) sobre a produção de significados nas interações diárias, face a face. Isso evidencia a relevância do jogo, no qual “conceitos e teorias são apresentados como ferramentas interpretativas para entender os dilemas sociais” (Bodart, 2024, p. 161), instrumentalizando os alunos a identificarem situações análogas às vivenciadas em suas próprias vidas, tornando o aprendizado significativo; e

3. Desenvolver habilidades críticas e colaborativas: O uso do jogo **UNO** como ferramenta pedagógica não apenas facilitou o aprendizado de conceitos teóricos, mas também promoveu um intercâmbio social que contribuiu para um aspecto apontado por Bodart (2024, p. 150): a compreensão de como esses conceitos “podem ser utilizados para interpretar o mundo social, ampliando o entendimento dos estudantes em relação à sociedade”. Assim como Vygotsky (1989) sugere, atividades lúdicas promovem a internalização de conceitos por meio da mediação social. Nesse sentido, a aplicação do jogo em sala de aula despertou maior interesse em temas sociais, estimulou a interação e o debate entre os participantes, desenvolvendo habilidades como a resolução de conflitos e o pensamento crítico.

A atividade enfrentou desafios significativos, especialmente a resistência de alguns alunos durante as discussões, que poderiam levar a desentendimentos e reforçar estereótipos. Para garantir um diálogo respeitoso e produtivo, foi essencial que eu atuasse como mediador, intervindo, quando necessário, para esclarecer conceitos ou redirecionar o debate. Essa mediação ajudou a evitar preconceitos e incentivou uma reflexão crítica sobre as práticas cotidianas dos alunos, benefício apontado Bodart (2024, p. 150) para a aula de Sociologia.

O desafio foi não apenas conduzir as discussões de maneira a aproveitar esse potencial transformador, mas também instigar os alunos a reconhecerem o tema como uma ferramenta essencial para questionar e debater as estruturas sociais e de poder. Portanto, apesar dos desafios enfrentados, a experiência se revelou enriquecedora, oferecendo lições valiosas tanto para os estudantes quanto para mim enquanto educador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados apontaram para um maior engajamento dos estudantes e uma apropriação mais significativa dos conceitos sociológicos, conforme indica pesquisas sobre ensino de Sociologia escolar (Bodart, 2024). Alunos relataram que a dinâmica do jogo facilitou a compreensão de conceitos abstratos e possibilitou uma discussão mais aberta sobre experiências pessoais relacionadas aos temas abordados. No entanto, desafios também foram identificados, especialmente no que se refere a mediação das discussões para evitar a reprodução de estereótipos e garantir um ambiente de respeito e escuta ativa.

A análise da multiculturalidade no ambiente educacional destaca a importância de reconhecer e valorizar a diversidade ao nosso redor. A utilização do jogo UNO como ferramenta pedagógica, fundamentada nos conceitos de Stuart Hall, Erving Goffman, Pierre Bourdieu e nos estudos de Cristiano Bodart sobre o ensino da Sociologia escolar, permite compreender as dinâmicas de identidade cultural em um mundo cada vez mais conectado. Essa abordagem transforma a

aula em uma experiência envolvente e crítica, promovendo um ambiente inclusivo e respeitoso, ao mesmo tempo que transcende a técnica curricular para abordar dinâmicas de poder e narrativas silenciadas.

É fundamental avançar em práticas pedagógicas que unam ludicidade a questões sociais complexas, incentivando os alunos a assumirem um papel ativo na construção do conhecimento. Essa estratégia não apenas enriquece o aprendizado, mas também empodera os estudantes a refletirem criticamente sobre as diferenças culturais. A experiência mostrou-se replicável em diversas disciplinas e contextos educativos, evidenciando que a integração de atividades lúdicas com temas sociais e uma metodologia eficaz para uma educação mais dinâmica e conectada às realidades contemporâneas.

Ao reavaliar práticas e conteúdos curriculares, contribuimos para a formação de cidadãos mais reflexivos e engajados, preparados para atuar em uma sociedade plural. A educação, assim, deve não apenas incluir, mas celebrar a diversidade, desafiando desigualdades e promovendo uma compreensão mais ampla e enriquecedora das complexidades culturais que nos cercam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL, David P. *A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. São Paulo: Moraes, 1982.

BODART, Cristiano das Neves. *O que aprender para ensinar Sociologia*. 1.ed. Maceio, AL: Editora Cafe com Sociologia, 2024.

BODART, Cristiano das Neves. *Uso de canções no ensino de Sociologia*. 1 ed. Maceio, AL: Editora Cafe com Sociologia, 2021.

BOURDIEU, Pierre. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil S.A, 1989.

GOFFMAN, Erving. *A apresentação do eu na vida cotidiana*. Tradução de João J. F. de Almeida. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes 2003.

HALL, Stuart. *Identidades Culturais na Pos-modernidade*. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2014.

HALL, Stuart. *Cultura e Representação*. Tradução de Daniel Miranda e William Oliveira. Ed. PUC- RJ, Apicuri, 2016, 260 p.

HALL, Stuart. *Da Diaspora Identidades e Mediações Culturais*. Tradução Adelaine La Guardia Resende. Ed. UFMG, Belo Horizonte, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

VYGOTSKY, Lev. *Desenvolvimento Psicológico na Infância*. SP: Martins, 1999.

MAÇAIRA, Julia Polessa; FRAGA, Alexandre Barbosa. Formação Docente durante a Pandemia: a criação de jogos pedagógicos para o Ensino de Ciências Sociais. In: GONÇALVES, Danyelle; MARTINS, Rogeria (orgs.). *Ensino de Sociologia e pandemia: a experiência social no isolamento*. RFB Editora (2023).

OLIVEIRA, Rafaela Reis. Prefácio. In: BODART, Cristiano das Neves (Org.). *Conceitos e Categorias fundamentais do ensino de Antropologia*. , 1.ed. Maceio, AL. Editora Café Com Sociologia , 2021, 133p.

SILVA, Thaiana Rodrigues da; ALE, 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.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO-SEEDUC-RJ. Currículo Referencial do Ensino Médio. Disponível em: <<https://novoensinomedio.educacao.rj.gov.br/curriculo-referencial.php>>. Acesso em: 11 set. 2024.

Recebido em: 19 de novembro de 2024 .

Aceito em: 26 de fevereiro de 2025.

Pareceristas Ad Hoc do artigo:

Andreia dos Santos (PUC-MG)

Mateus Paula Leite Paz (UnB)

COMO REFERENCIAR ESTE TEXTO:

CAMPOS, Elizabeth. Uso do jogo Uno no ensino da multiculturalidade. *Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais*. CABECS, v.9, n. 1, p. 01-12, 2025.