

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE SOCIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA

Radamés de Mesquita Rogério*
Isaias Ribeiro Gonçalves**
Ana Luiza Marques de Sousa Pinto**
Mariane da Silva Bessa**

RESUMO: O presente artigo visa trazer à tona e refletir sobre a experiência da aplicação de jogos didáticos na disciplina de sociologia no ensino médio em escolas públicas no município de Parnaíba em 2017. A experiência se deu a partir de uma proposta da disciplina de sociologia da educação no curso de licenciatura em ciências sociais da Universidade Estadual do Piauí, campus Professor Alexandre Alves de Oliveira. Foram propostas aos alunos a elaboração e a aplicação de jogos didáticos nas escolas do município como forma de avaliar como esta ferramenta didática pode contribuir para o aprofundamento de determinados temas de maneira lúdica de forma a facilitar não só a aprendizagem do conteúdo proposto como também a participação dos alunos. Partimos da hipótese de que os jogos podem contribuir para combater o marasmo do ensino médio por meio de suas práticas lúdicas e dinâmicas. O que a aplicação dos jogos Trilogia, jogo do privilégio e Vidas quadradas demonstrou foi que de fato os alunos participantes dos jogos se envolveram bastante nas três atividades levando-nos a concluir que os jogos didáticos possuem grande potencial de contribuir para um processo educacional mais efetivo e atraente em que, acima de tudo, o aluno possa sair de uma posição altamente passiva e venha a ocupar uma posição de coprodutor do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de sociologia; Jogos didáticos; Ensino médio.

DIDACTIC GAMES IN THE TEACHING OF SOCIOLOGY IN HIGH SCHOOL: A CASE REPORT

ABSTRACT: Experiences on the application of didactic games in the discipline of Sociology in government-run high schools in Parnaíba in 2017 are investigated. The experience was proposed by the discipline Sociology of Education in the Course of Social Sciences of the Universidade Estadual do Piauí, campus Professor Alexandre Alves de Oliveira. The students had to prepare and apply didactic games in municipal schools to evaluate the manner the didactic tool could contribute for in-depth studies on the themes. The games were set to facilitate learning of contents and enhance students' participation. In fact, games may help against mediocrity in high schooling through more dynamic practice. Games Trilogy, Privilege and Square Lives involved all students who concluded that the didactic games were able to materialize a more effective and attractive educational process. Students would replace the passive condition and occupy the position of co-producers of knowledge.

KEYWORDS: The teaching of Sociology; Didactic games; High school.

INTRODUÇÃO

A escola não costuma ser o lugar onde a maioria dos estudantes gostaria de estar durante o tempo em que permanecem em seu interior, muitas vezes, de forma compulsória. Há uma gama de fatores que podemos levantar para explicar o porquê dentre tantos problemas graves como a falta de estrutura adequada, a ausência

* Docente adjunto I da Universidade Estadual do Piauí (UESPI). Doutor e Mestre em Sociologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Brasil.
E-mail: rm_rogerio@yahoo.com.br

** Graduandos em Ciências Sociais pela Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Brasil.

de estímulos em casa e os problemas que fragilizam a condição e, conseqüentemente, o trabalho docente como os baixos salários, mas gostaríamos de apontar para uma hipótese específica: a escola é desinteressante também pela posição reservada ao aluno em seu interior. Estamos falando da posição de passividade ao qual são submetidos os alunos na maior parte do tempo nas atividades cotidianas escolares onde estes não são incentivados a serem coprodutores do conhecimento.

Assim, acreditamos que uma das formas de fazer da escola um espaço mais atraente aos alunos é modificar o estatuto do aluno de receptáculo do conhecimento para coprodutor do mesmo, fazendo com que este se transforme em protagonista do fazer escolar o que, ainda por cima, trará implementos a sua formação intelectual e cidadã.

Como fazer isso? Acreditamos que existam formas diversas de fazê-lo, mas neste artigo iremos dar atenção especial a uma estratégia didática que coloca o aluno numa posição de pró-atividade retirando-lhe da inércia do banco escolar: jogos didáticos. Entendemos que esses jogos se encaixam nos pressupostos pedagógicos da aprendizagem significativa (AUSUBEL, 1982; PELAZZARI, 2002) e da aprendizagem ativa (DEWEL, 2002; BRUNER, 2006; LIMA, 2016).

Esse artigo se propõe, portanto, a realizar uma reflexão sobre o uso de jogos didáticos na escola e, em especial, na disciplina de sociologia. Parte de uma experiência prática originada na disciplina de sociologia da educação no curso de licenciatura em ciências sociais da Universidade Estadual do Piauí, no campus de Parnaíba, quando nós propomos aos alunos, como uma das avaliações da disciplina, que projetassem e aplicassem um jogo didático em uma escola estadual na disciplina de sociologia.

Ao longo do texto iremos fazer uma reflexão sobre os jogos didáticos como ferramenta didática, assim como apresentaremos o relato da experiência com a aplicação de três jogos aplicados por três equipes em diferentes escolas públicas.

2 METODOLOGIA

Ao longo da disciplina sociologia da educação, no curso de licenciatura em ciências sociais da Universidade Estadual do Piauí, no segundo semestre de 2017, os alunos foram instigados a terem contato com a realidade do ensino médio um pouco antes de suas práticas de estágio por meio do exercício de realização de um jogo didático.

Tratava-se de uma das avaliações da disciplina que os alunos elaborassem um jogo centrado em um dos temas, autores ou conceitos da disciplina de sociologia no ensino médio e buscassem uma turma para aplicá-la na rede pública do município de Parnaíba.

Os alunos deveriam apresentar, antes da aplicação dos jogos, a estrutura do mesmo, suas dinâmicas e objetivos ao professor orientador e, em caso de aprovação, passar para a aplicação. Anteriormente, durante as aulas, debatemos sobre a questão da não atratividade do ensino médio para os alunos e discutimos sobre como a variação de dinamicidade das aulas poderia trazer resultados positivos ao ensino médio.

Os alunos, em equipe, procuraram diferentes escolas do município e obtiveram autorização dos professores para aplicar seus jogos, sempre depois de um período de observação das turmas escolhidas, fator importante para a escolha do tema, da forma de abordagem e preparação para o que estava por vir, ainda mais se considerarmos a falta de experiência dos licenciandos com a sala de aula e o trato com alunos.

Os jogos foram aplicados nas escolas com a presença do professor tanto da escola quanto da universidade. Seguem os resultados.

3 RESULTADO

3.1 JOGO 1 “TRIOLOGIA”

A proposta de atividade para criação de jogo didático foi bem recebida pelo grupo de seis alunos que idealizou o jogo “Triologia”, mobilizando, de ime-

diato, várias ideias, que foram delineadas no decorrer do semestre letivo.

As reuniões de criação se deram, em sua maioria, por meio de conversas via *smartphone* e partiram da necessidade de se fazer algo atraente para os alunos e os professores de ensino médio.

Sobre o tema principal do jogo, uma dificuldade encontrada foi como idealizar algo que fosse relevante mais pelo conteúdo do que pela característica de jogo, vista a dificuldade de inovação frente à imensa quantidade de jogos postos pelo mercado comercial.

Diante disso, focou-se no objetivo de confeccionar uma ferramenta didática com um bom conteúdo e com uma forma de execução rápida, que permitisse a aplicação na própria sala de aula, sem necessidade de muita movimentação dos alunos, para evitar distrações e perda de foco no conteúdo.

Decidiu-se, enfim, explorar, por meio de perguntas e respostas, as teorias de Durkheim, Marx e Weber, base inicial de toda forma de ensino da sociologia, transmitindo as informações por meio de uma dinâmica de jogo que mesclasse o uso de dados, cartas, e *QR Codes*, como diferencial tecnológico atualizado com a realidade. Os *QR Codes* são uma tecnologia japonesa, criados em 1994, usados para adicionar dados a telefones celulares por meio da câmera fotográfica.

A concepção do uso de *QR Codes* objetivou trabalhar com a ideia de códigos tanto como chave para a decifração da pontuação conquistada pelos competidores quanto como sinônimo para a descoberta das teorias sociológicas, em uma dinâmica de jogo menos previsível, aproveitando o cotidiano do aluno, usuário de *smartphone*, a fim de possibilitar o uso do telefone dele próprio ou do professor.

No tocante ao nome “Triologia”, a denominação do jogo resultou do objetivo de associar o conteúdo abordado, ou seja, os três teóricos clássicos, com a terminologia da própria disciplina, realçando-se mais ainda essa ideia no *slogan* “uma competição entre as três teorias clássicas da Sociologia”.

O conteúdo didático do jogo foi elaborado com base nos próprios materiais de estudo do curso de ciências sociais, principalmente os da disciplina so-

ciologia I. Entretanto, os textos foram comparados com o conteúdo de alguns livros didáticos do ensino médio, para nivelamento do jogo com o currículo exigido no sistema estadual de ensino.

Quanto à concepção gráfica do projeto, planejou-se algo personalizado, com identidade visual própria. Para tanto, buscou-se elaborar desenhos inéditos dos três teóricos clássicos, ao invés de, por exemplo, pegar na *Internet* as versões já utilizadas em muitos materiais didáticos. Na falta de desenhistas na equipe, um irmão de um dos integrantes, residente em outra cidade, gentilmente elaborou versões personalizadas dos três teóricos.

A formatação gráfica do jogo, com as adaptações dos desenhos encomendados, foi trabalhada por meio dos programas *Word* e *Paint*, do sistema operacional *Windows*. Os códigos foram elaborados por meio do site www.br.qr-code-generator.com, gerador de *QR Code*, disponível de forma gratuita na *Internet*.

Os moldes das embalagens internas foram confeccionados de forma artesanal, buscando-se calcular os tamanhos exatos dos cortes, em formas desenhadas em papel cartão, digitalizados depois, para servirem de base para os formatos digitais.

A embalagem do jogo foi adaptada de uma caixa de sapatos, que foi desmontada, redobrada e recoberta para formar um molde de tamanho suficiente à largura e à altura das partes integrantes do jogo, afixando-se na tampa, ao final, a capa oficial do jogo.

Assim, a apresentação final do projeto resultou, como planejado, em um produto composto de uma embalagem personalizada com o seguinte conteúdo: um dado com os rostos dos três teóricos; 16 cartões *QR Code* para decidir quem começa a partida (denominados de “códigos de partida”); 48 cartões de perguntas sobre as três teorias clássicas (denominados de “provocações”); 32 cartões *QR Code* de pontuação (denominados de “códigos de disputa”) e três livros com os resumos das três teorias e as respostas do jogo.

O jogo possui a seguinte dinâmica de apresentação em sala de aula:

1. a sala será dividida em grupos, na quantidade definida pelos alunos ou pelo professor, de preferência com mais de dois participantes. Cada grupo escolherá um nome e receberá um número sequencial;
2. o tempo do jogo será determinado antes do seu início, para não exceder o horário normal da aula;
3. será escolhido um capitão de cada grupo;
4. os capitães disputarão para definir qual grupo começará o jogo. Para isso, um a um, escolherão um dos cartões *QR Code* dos “códigos de partida”, dispostos aleatoriamente sobre a mesa ou empilhados, e decifrarão seu conteúdo com o uso do aparelho celular. O vencedor será o que encontrar o comando de início do jogo;
5. o capitão do grupo que iniciará o jogo arremessará o dado para definir sobre qual teórico será a pergunta dirigida ao seu grupo;
6. o capitão retirará a carta “provocação” do teórico sorteado, lerá em voz alta, e dirá, depois de ouvir os demais membros, se o grupo responderá à pergunta. Caso o grupo decida responder, e acerte a resposta, o capitão pegará uma carta “código de disputa”, com o QR Code de pontuação, sem decifrá-lo ainda. Caso esse grupo decida não responder, o grupo seguinte dirá se tem interesse em responder ou não. Caso responda, e acerte a resposta, o capitão pegará uma carta “código de disputa”, com o QR Code de pontuação, sem decifrá-lo ainda. Esse grupo será o próximo a jogar o dado para definir sobre qual teórico será a pergunta dirigida ao seu grupo na próxima rodada, mesmo tendo ganhado a pontuação da pergunta do grupo anterior, ou decidido não respondê-la.

A pontuação do jogo variará de -5 a +5 e os cartões “códigos de disputa” conterão, além da pontuação, cartas especiais denominadas “carta- crise”

(trocam-se os pontos dos grupos), “carta tipo ideal” (pode dar 10 pontos a quem retirá-la), “carta exploração do proletariado” (permite retirar 1 ponto de outro grupo) e “carta solidariedade mecânica/orgânica” (permite que cada grupo retire mais 1 carta “código de disputa”). A explicação da dinâmica para obtenção da pontuação de cada uma das cartas especiais está codificada em *QR Code* e somente será conhecida quando da sua decifração.

Algumas situações e dificuldades na aplicação do jogo foram imaginadas pela equipe de criação. Para contorná-las e facilitar a execução da atividade, foram adicionadas as seguintes observações:

- g) caso acabem as cartas “provocação” para um teórico, o dado será jogado novamente toda vez que sair o teórico para o qual não haja mais perguntas;
- h) o professor dirá as respostas corretas das questões, conforme livreto de teorias, devendo tecer comentários adicionais sobre as respostas;
- i) os “códigos de disputa” com a pontuação serão depositados em um local específico de cada equipe, sem se permitir decifrar seu conteúdo. As pontuações só serão somadas após o término do tempo estipulado para o jogo, com o uso do leitor de QR Code, conhecendo-se, assim, a equipe vencedora;
- j) sugere-se a entrega de brinde à equipe vencedora;
- k) o professor poderá flexibilizar algumas regras do jogo didático, privilegiando, no entanto, o conteúdo da disciplina, caso haja necessidade de abreviar a atividade em favor do tempo restante de aula.

A aplicação piloto da atividade deu-se na data de 13 de novembro de 2017, em uma turma de terceiro ano do ensino médio da Unidade Escolar Lima Rebelo, sob a condução da equipe de criação do jogo, com a supervisão do professor orientador da disciplina sociologia da educação e do professor da escola que cedeu

o horário da aula.

A aceitação da atividade pela turma foi satisfatória, inclusive pelo fato de ter sido anunciada uma “premiação”, escondida em uma caixa-surpresa, para o grupo vencedor. Observou-se o cabimento da dinâmica proposta pelo jogo e a participação efetiva dos alunos. Para decifração dos códigos, foram utilizados os *smartphones* da própria equipe criadora do jogo.

3.2 JOGO 2 “JOGO DO PRIVILÉGIO”

O jogo do privilégio foi cuidadosamente elaborado por minhas colegas e eu. Até conseguirmos fazer a aplicação do jogo, passamos por algumas etapas que durou, em média, 30 dias, pois para que o jogo fosse aplicado, precisaríamos conhecer um pouco mais sobre a sala de aula a qual o diretor da escola nos direcionou.

Quando fomos conhecer a sala de aula e o professor, fomos bem recebidas tanto pelo professor quanto pelos alunos, a sala era conhecida por ser uma das mais desorganizadas e na qual havia passado dois bimestres sem professor de sociologia, com isso o professor adorou a ideia do jogo didático com os alunos, pois os mesmos conseguiriam assimilar o conteúdo com mais facilidade e de forma lúdica; então fomos saber o assunto no qual o professor estava trabalhando em sala de aula – o assunto era machismo e racismo. Assim, para que pudéssemos ter melhor conhecimento sobre os alunos fomos convidadas a assistir algumas aulas; com observação por três semanas.

Nessas três semanas, minhas colegas e eu nos reunimos para decidir qual seria o jogo, foi um dos momentos mais difíceis, pois tínhamos pouco dinheiro para fazer um jogo mais elaborado, então lendo alguns sites de notícias, encontramos uma reportagem sobre um programa de televisão no qual eles convidaram alguns famosos a participarem de um jogo, no qual trazia questionamentos sobre os privilégios que algumas pessoas têm, bem como algumas situações de machismo e racismo no dia a dia e ao final desse jogo eram feitas algumas reflexões.

Apresentando brevemente o jogo – funcionava

da seguinte forma: o apresentador distribuía entre os convidados a mesma quantidade de bexigas, em seguida era feita uma pergunta sobre determinada situação de machismo ou de racismo (exemplo: quem já foi confundido com algum prestador de serviços num lugar que estava frequentando?), se a resposta fosse sim, eles teriam que estourar uma bexiga, entre uma pergunta e outra era feita uma sobre privilégios (exemplo: quem já estudou em escola privada?), nesse caso, o participante pegava uma bexiga do convidado ao lado. No final do jogo, os participantes negros estavam apenas com uma bexiga enquanto a participante branca estava com muitas bexigas, em seguida o apresentador fez uma análise sobre o caso. Posteriormente fizemos algumas adaptações do jogo para que pudesse ter relação com a realidade daqueles alunos e com o assunto no qual o professor estava trabalhando com eles, elaborando assim questionamentos compatíveis com suas realidades cotidianas. O jogo do privilégio ficou formatado da seguinte forma:

- Material: bexigas.
- Duração: entre 15 e 20 minutos.
- Objetivo: o jogo tem como objetivo compreender de forma lúdica como o racismo e o machismo estão presentes no cotidiano dos alunos e é muitas vezes passado despercebido e que, mesmo que todos estudem numa escola pública, a um meio externo que pode interferir dentro da escola.
- Dinâmica do jogo: a sala é dividida em quatro grupos. Nesses grupos, os alunos ficam com um número x de bexigas (de forma que todos os grupos iniciem o jogo com os números iguais de bexigas). Após a distribuição das bexigas e a mesma sendo enchidas pelos alunos, o orientador do jogo vai colocar questões sobre o machismo e o racismo, assim como alguns privilégios como bens materiais. Quando alguém do grupo disser que já aconteceu tal situação com ele, o mesmo deve estourar uma bexiga e quando alguém se identificar com

um privilégio deve pegar uma bexiga da equipe ao lado. Ao final do jogo, quem tiver o número maior de bexigas vai ver que tem mais vantagens sociais que os outros grupos.

Perguntas a serem feitas:

- estoure uma bexiga quem já deixou de usar uma roupa com medo de sofrer algum tipo de abuso?
- estoure uma bexiga quem já sentiu vergonha da cor da sua pele?
- pegue uma bexiga quem tem acesso à internet em casa?
- estoure uma bexiga quem já teve que tolerar cantadas e piadas grosseiras de desconhecidos na rua?
- estoure uma bexiga quem já foi chamado de cabelo pixaim?
- pegue uma bexiga quem a família acompanha e incentiva a estudar?

Após o jogo, deve-se questionar aos alunos o que eles acharam do jogo e dos questionamentos que foram colocados em sala de aula, se eles já haviam percebido que os colegas deles passavam por aquilo, se eles acham aquelas situações normais por serem bem frequentes em nossa sociedade, trata-se de momento de estímulo do senso crítico dos alunos, em que se deve aproveitar o jogo para conhecer um pouco mais das dificuldades de seus alunos.

Para não atrapalhar as outras turmas, é recomendado que se reserve um lugar mais afastado das salas de aula pelo barulho das bexigas sendo estouradas, como auditório, sala de vídeo, e até mesmo na quadra. As perguntas podem ser outras, bem como pode-se acrescentar, caso seja necessário.

Tudo pronto para aplicação do jogo, marcamos com o professor da Universidade a data na qual o jogo seria aplicado; reservamos o auditório para essa atividade e comunicamos aos alunos uma semana antes que iríamos tirá-los um pouco da sala de aula para que

podéssemos ficar mais à vontade para a aplicação do jogo. Os alunos pareciam bastante ansiosos, pois seria uma aula diferente em comparação com as demais aulas, explicamos para o professor da escola como funcionaria o jogo e o mesmo achou muito criativo.

No dia da aplicação, aconteceu um imprevisto, nós reservamos o auditório com uma semana de antecedência, porém no dia da aplicação tinham outras pessoas usando, fomos falar com o diretor e ele foi tentar desocupar o lugar, em seguida quando já estávamos a caminho do lugar, por algum motivo as pessoas da escola não sabiam aonde se encontrava a chave, minutos angustiantes, pois o professor da Universidade já se encontrava na escola, o professor de sociologia da escola pediu desculpa e avisou que acontecem esses desencontros e talvez por isso ele evitava sair da sala de aula; enfim a chave foi encontrada e adentramos o auditório.

Ao explicar o jogo para a turma, o nervosismo foi muito grande, e eles estavam ansiosos, quando falamos que o jogo ia ser com bexiga um dos alunos se recusou a participar, pois sentia medo do barulho delas estourando, então tentamos convencê-lo pedindo colaboração dos demais alunos para que não estourassem a bexiga perto dele, o plano deu certo. Assim, direcionamos eles até o palco do auditório para que se sentissem em lugar privilegiado, e também para termos uma visão melhor deles, outros dois alunos também não quiseram participar por vergonha, novamente fomos conversar até que eles cederam e foram, conforme fomos fazendo os questionamentos, eles estouravam ou pegavam as bexigas do grupo ao lado, eles se surpreendiam quando algum colega respondia que já havia passado por algumas das situações de racismo citadas nas perguntas, e antes do previsto um dos grupos de tanto responderem que “sim” aos questionamentos já se encontrava sem bexigas. Terminada essa parte do jogo, pedi para que eles se sentassem e nos falassem o que tinham descoberto do jogo, eles agradecerem por termos tirado eles um pouco da sala de aula e proporcionarmos um momento lúdico, pois assim seria mais fácil entender e aprofundar o assunto, analisando essa etapa percebemos que ela é de ex-

trema importância, pois é a chance de um convívio melhor entre alunos e professor, muitos que até então demonstraram serem tímidos expressaram sua opinião sobre o assunto.

Após ouvir os depoimentos deles sobre o jogo, agradecemos a eles a oportunidade, e tivemos a nítida impressão que de alguma forma ajudamos a conseguir entender melhor o machismo e o racismo.

Trabalhar o jogo didático não é algo fácil, requer preparação, paciência e criatividade, pois conseguir ter controle de 42 alunos enquanto o jogo está sendo aplicado é uma tarefa difícil, entretanto, é uma ferramenta que consideramos importante para os alunos saírem um pouco da rotina de sala de aula de só ficar ouvindo o professor falando, se é algo que pode ser trabalhado de uma forma mais atraente para os alunos, então tem que ser explorado, os alunos demonstram mais interesse nas aulas. A experiência foi um pouco diferente, no entanto foi um grande aprendizado, pois até então não havíamos pensado nessa forma de trabalhar com os alunos, bem como as dificuldades que encontramos serviram de aprendizado para ser usado mais vezes, foi uma experiência de suma importância, cada esforço e cada dificuldade como uma aquisição de conhecimento.

3.3 JOGO 3 “VIDAS QUADRADAS”

O jogo didático “vidas quadradas” foi criado objetivando-se trabalhar a problemática do suicídio de forma mais dinâmica junto aos alunos do ensino médio na disciplina de sociologia. A escolha do assunto para ser trabalhado com o jogo pela equipe deu-se nas reuniões realizadas após a observação participante na sala de aula, já que o assunto estava sendo trabalhado pela professora da disciplina. Além disso, a professora pediu que fosse dado ênfase ao tópico tendo em vista o índice muito significativo de alunos com distúrbios psíquicos (depressão, ansiedade etc.), assim como os altos índices de suicídio na

população jovem brasileira e, em especial, piauiense³.

O jogo recebeu esse nome por ser um jogo de quebra-cabeças de seis peças por personagens, no qual suas peças formam a vida de um personagem em três campos sociais – família, escola e amigos. As escolhas da vida pelos seus jogadores e sua construção psicológica determinam se ao final os seus personagens morrerão ou sobreviverão. A proposta do jogo foi mostrar para a turma que o suicídio não é simplesmente uma escolha individual, mas algo que se encontra exterior ao indivíduo, conforme ilustrou Émile Durkheim (2008) em seu famoso estudo sobre o tema em que o sociólogo parte da ideia de que os suicídios estavam relacionados com fatores sociais.

O jogo foi construído com quatro personagens, um para cada uma das quatro equipes, que teriam seus nomes dados por seus jogadores, tendo como dinâmica uma proposta mais social, pois não é apenas uma construção de um quebra-cabeça. Cada equipe tinha que construir, com base nas relações sociais de seus personagens, um perfil psico-sociológico de seu personagem e justificar suas escolhas com base nos seus meios sociais onde se encontravam inseridos.

O objetivo do jogo foi trazer para o debate da sala de aula do ensino médio questões do meio deles, como o suicídio, porém trabalhada em outro formato que seria colocado em prática nessa abordagem sociológica, no caso, o jogo. Colocar por meio de um jogo compreensível de quebra-cabeça de seis peças uma discussão sociológica de um tema tão difícil de abordar era nosso desafio.

O jogo possui a seguinte dinâmica:

1. a sala de aula deve ser dividida em quatro grupos, sem quantidade determinada já que o jogo tem como proposta uma discussão entre eles para a continuidade da história de seus personagens;
2. o tempo de aplicação é de 40 minutos;
3. o nome dos personagens deve ser dado por cada equipe e escrito no quadro como

³ O Piauí apresentou uma taxa de suicídio 57% maior que a nacional, nos últimos levantamentos. “Taxa de suicídio no Piauí é 57% maior que a nacional”. Disponível em: <<https://www.portalodia.com/noticias/saude/taxa-de-suicidio-no-piaui-e-57-maior-que-a-nacional-306160.html>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

- forma de controle dos aplicadores;
4. após a escolha dos nomes ser realizada, cada equipe recebe suas peças e começa a montagem dos três campos sociais em que seus personagens se encontraram inseridos;
 5. após a escolha dos nomes e da distribuição das peças, cada equipe começa a selecionar os três campos sociais onde seu personagem estará inserido (exemplo: escola–militar). Com base nessas escolhas, a equipe parte para a criação das justificativas e explicações para a sobrevivência ou não de seu personagem, cada justificativa/explicação deve passar pelos três meios sociais de seu personagem;
 6. o compartilhamento do fim de seus personagens deve ser realizado quando todas as equipes tiverem finalizado suas justificativas/explicação.

3.4 AS IMPRESSÕES SOBRE O JOGO

Com o acompanhamento de quatro aulas e de quatro conversas com a professora da disciplina na escola, começamos a pensar em um jogo que se encaixasse na realidade da turma. Após conversarmos com a professora identificamos que um tema estava precisando ser debatido de forma mais aprofundada na sala de aula e este era o suicídio, seja porque é sabido que se trata de um mal presente dentre os jovens brasileiros e, em especial piauienses, bem como pela presença constante de males psicológicos como depressão e ansiedade dentre esses mesmo jovens.

A equipe já estava com o assunto que seria o centro da discussão do jogo didático, o mais difícil da criação do jogo não foi escolher o tema nem muito menos a sua forma de aplicação, mas pensar sobre como a turma iria se comportar na aplicação do jogo e se aceitaria a proposta de uma aula de sociologia mais dinâmica do que o costumeiro. Partindo de uma observação participante, iniciamos a construção do jogo com base nas aulas em que avaliamos o comportamento da sala onde haveria a aplicação do

jogo. Escolhemos a sala que era considerada pelos outros professores, inclusive pela própria professora da disciplina no colégio, como a turma mais indisciplinada como forma de desafio a própria proposta de aplicação de jogos didáticos de propiciar a condição de chamar a atenção dos alunos para o tema da disciplina apelando a ludicidade.

No dia da aplicação do jogo, toda a turma estava presente e os alunos estavam curiosos para saber do que se tratava o jogo. Na formação das equipes não mostraram muita resistência já que a proposta do jogo só seria apresentada depois da organização deles, sendo esta uma forma que avaliamos ser importante para mantê-los interessados na atividade. Após a apresentação do jogo, ficamos surpresos com a animação deles e as suas discussões sobre o perfil dos seus personagens, por fim o que nos causou mais surpresa foi a forma com que contaram e justificaram a escolha de seus personagens, numa riqueza de detalhes construídas em tão pouco tempo já que a escola tinha o horário reduzido pela falta de transporte público naquele período de aplicação do jogo.

A impressão deixada pela aplicação do jogo em sala de aula foi satisfatória para toda a equipe já que o objetivo da discussão de um tema que se fazia muito presente nos campos sociais daqueles adolescentes foi trabalhado em sala de aula de uma forma divertida, desde a escolha dos nomes dos seus personagens até a construção e justificativa de suas escolhas, o que acabou por produzir uma satisfatória mediação didática.

A aceitação do jogo foi tão positiva que a sala procurou a equipe para discutir a possibilidade de disponibilizar o jogo para o uso na feira de ciências da escola no mês seguinte.

4 DISCUSSÃO

O que são jogos didáticos e como eles se diferenciam do material pedagógico? O jogo didático é fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens e sua diferença para o material pedagógico é seu aspecto lúdico, tornando-se assim,

atividade alternativa para a melhora no desempenho dos estudantes em conteúdo em que haja dificuldades (CAMPOS, 2017). A partir desse ponto de partida, acreditamos que é preciso avançar e pensar o jogo didático não apenas como uma ferramenta a ser usada somente no cenário de dificuldades de aprendizagem ou como uma alternativa, mas como um instrumento a ser usado regularmente tendo em vista, conforme já argumentamos, a importância de tirar o aluno da posição de receptáculo do conhecimento e colocá-lo na posição de produtor desse. Ressalte-se que não acreditamos que somente o jogo em si é capaz de realizar tal salto, o conceito e o processo de educação estão acima da ferramenta didática e, portanto, se sobrepõem a ela.

Segundo Johan Huizinga (2000), o jogo consiste em atividade voluntária, que se dá dentro de limites de tempo e espaço, com regras consentidas, mas obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, contendo sentimentos de tensão e de alegria, assim como consciência de ser diferente da vida cotidiana. Antropologicamente, o jogo é um facilitador da comunicação entre os seres humanos, serve-lhes de vínculo, sendo, portanto, uma constante em todas as civilizações. Ademais, refletem os costumes, os valores e os discursos de uma dada sociedade.

Miranda (2001) destaca que mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição, motivação, afeição e socialização. Entretanto, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, realizando um empréstimo da ação lúdica objetivando a aquisição do conhecimento (KISHIMOTO, 1996).

Um fator importante a ser destacado é apontado por Beatriz Santomouro ao argumentar que

Diante de um jogo, crianças e adolescentes dão o melhor de si: planejam, pensam em estratégias, agem, analisam e antecipam o passo do adversário, observam o erro dele, torcem, comemoram – ou lamentam – e propõem uma nova partida. Todo esse interesse faz dele um valioso recurso, que pode ser incluído nas aulas com

dois objetivos: ensinar um conteúdo ou simplesmente ensinar a jogar. (2018, p. 4)

Segundo David Ausubel, a aprendizagem é muito mais significativa à medida que o conteúdo a ser assimilado é incorporado às estruturas de conhecimento do indivíduo e adquire significado para ele a partir da relação com o conhecimento prévio que ele carrega. Neste sentido, como aponta Adriana Pelizzari (2002), para haver aprendizagem significativa são necessárias duas condições: 1. o aluno precisa ter uma disposição para aprender; 2. o conteúdo escolar a ser aprendido tem que ser potencialmente significativo, ou seja, ele tem que ser lógica e psicologicamente significativo.

É aqui que vemos e apontamos o potencial dos jogos didáticos. Particularmente aqueles que aqui apresentamos, focaram nesse pressuposto do conhecimento significativo, bem como se colocaram como estimuladores da disposição para o aprender. As experiências que tivemos foram exitosas no sentido de produzir estímulo para uma matéria que é apontada como desinteressante (FRAGA e HELPES, 2017).

Mas há ainda outro pressuposto pedagógico muito importante que precisa ser considerado, a saber, o da aprendizagem ativa. Valéria Lima afirma que as raízes da utilização de metodologias ativas na educação formal podem ser reconhecidas no movimento escolanovista.

São consideradas tecnologias que proporcionam engajamento dos educandos no processo educacional e que favorecem o desenvolvimento de sua capacidade crítica e reflexiva em relação ao que estão fazendo. Visam promover: (i) pró-atividade, por meio do comprometimento dos educandos no processo educacional; (ii) vinculação da aprendizagem aos aspectos significativos da realidade; (iii) desenvolvimento do raciocínio e de capacidades para intervenção na própria realidade; (iv) colaboração e cooperação entre participantes. (2016, p. 7).

Foi possível perceber esses elementos nas três experiências expostas: embora no jogo Triologia

tenha havido menos ênfase ao aspecto das metodologias ativas, sem haver ausência desta, entretanto, nos jogos Vida Quadrada e Jogo dos Privilégios o engajamento pessoal dos alunos sobre questões específicas de suas realidades foi bastante visível, de forma que podemos seguir aquilo que nos aponta Jerome Bruner quando considera necessário que as metodologias ativas acionem representações que construímos sobre o mundo que, sendo exploradas por meio de narrativas, traduzem a interface entre o indivíduo e o social, propiciando a tão propalada e necessária leitura crítica da realidade por parte do educando.

Existem, porém um aspecto a ser considerado na aplicação de jogos didáticos. É preciso organização e planejamento para a realização destes. Neste sentido, Michelle Ferraz adverte:

Em minha prática pude identificar que a simples aplicação do jogo não garante que os objetivos da aula serão atingidos. Cabe ao professor, a intencionalidade de sua ação elaborando o jogo de acordo com os objetivos pretendidos e tendo a sensibilidade para entender as necessidades de ajuste, a flexibilidade para aceitar novas propostas e a autoridade para intervir nos momentos necessários. (2015, p. 3)

5 CONCLUSÃO

Apresentamos aqui a experiência da aplicação de três jogos didáticos em escolas públicas do município de Parnaíba, no Piauí, na disciplina de sociologia no ensino médio.

A ideia de aplicar os jogos cumpriu um duplo objetivo: primeiro o de propiciar aos alunos licenciandos uma experiência prévia ao estágio de contato direto com a sala de aula e com a realidade da disciplina de sociologia no ensino médio. O segundo foi o de levar a cabo a discussão sobre como dinamizar as aulas do ensino médio numa tentativa de combater a falta de interesse dos alunos em relação a este.

Os dois objetivos foram alcançados, tendo em vista que os alunos puderam de fato “sentir a sala de

aula”, pois o trabalho não consistiu apenas em aplicar o jogo. Os alunos tiveram que ter um contato prévio com as turmas e puderam ter suas primeiras experiências com a sala de aula e, de forma geral, se impressionaram com as dificuldades, particularmente aquelas ligadas à indisciplina e à falta de interesse dos alunos. Em relação à condição dos jogos de propiciar dinamicidade às aulas, o retorno dado pelos alunos foi muito positivo tanto no momento da aplicação dos jogos, quanto posteriormente à aplicação destes.

Temos consciência, entretanto, que os jogos didáticos não podem, sozinhos, resolver nenhum tipo de problema, senão amenizar o marasmo cotidiano que, via de regra, toma conta de nossas salas de aula, conforme os próprios alunos estão comprovando agora em suas experiências de estágio ao presenciarem aulas em que muitos professores simplesmente encham o quadro gastando todo o tempo de aula nessa atividade altamente enfadonha e antipedagógica.

As experiências que foram relatadas, somadas a outras que encontramos em nossas pesquisas, mostram que os jogos didáticos têm grande potencial de aproximação do aluno com a matéria em questão, com o professor e com a escola, principalmente porque são capazes de propiciar “aprendizagem significativa” e se colocam no contexto da “aprendizagem ativa”.

Assim, concluímos afirmando como muito positivas as práticas realizadas do ponto de vista de nossas hipóteses iniciais, a saber, o envolvimento dos alunos, o entusiasmo, o despertar da participação mesmo daqueles que normalmente são considerados mal comportados ou não participantes de praticamente nenhuma atividade por parte dos professores.

REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, D.P. **A aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.
- BRUNER, J. **Sobre a teoria da instrução**. São Paulo: PH, 2006.
- DURKHEIM, É. **O suicídio**. São Paulo: Martin Claret,

2008.

CAMPOS, L. et al. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia**: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/blogplec/a-produo-de-jogos-didticos-para-o-ensino-de-cincias-e-biologia-uma-proposta-para-favorecer-a-aprendizagem?qid=cd88b227-152a-4494-be60-ce4a4d3ce962&v=&b=&from_search=11>. Acesso em: 01 set 2017.

FERRAZ, M.M. **Jogo do poder**: uma metodologia lúdica para aplicação do conteúdo de Sociologia. In: SEMINÁRIO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E EDUCAÇÃO BÁSICA: O SENTIDO DAS CIÊNCIAS SOCIAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA, 1., 2015. **Anais...** Rio de Janeiro: [s.n.], 2015.

FRAGA, P.; HELPES, S.S. A dor e a delícia de lecionar sociologia no ensino médio: a experiência de professoras e de professores da rede pública de Juiz de Fora. **Teoria e Cultura**, v. 12, n. 1, 2017.

HENRIQUES, V.B. et al. Editorial convidado: aprendizagem ativa. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 36, n. 4, p. 1–2, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

LIMA, V.V. Espiral construtivista: uma metodologia ativa de ensino–aprendizagem. **Interface–Comunicação, Saúde, Educação**, v. 21, p. 421–434, 2016.

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Ciência Hoje**, v. 28, p. 64–66, 2001.

POUGH, F.H.; HEISER, J.B.; FARLAND, M.C. **A vida dos vertebrados**. 2. ed. Atheneu: São Paulo, 1999.

PELIZZARI, A. et al. Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. **Revista PEC**, v. 2, n. 1, p. 37–42, 2002.

TAXA de suicídio no Piauí é 57% maior que a nacional. Disponível em: <<https://www.portalodia.com/noticias/saude/taxa-de-suicidio-no-piaui-e-57-maior-que-a-nacional-306160.html>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

PROGRAMA incentiva futuros professores de sociologia. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/conteudoImpresso.html?conteudo=1777>>. Acesso em: 20 abr 2018.

SANTOMAURO, B. **Jogos**: quando, como e por que usar. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/3440/jogos-quando-como-e-por-que-usar> – acesso em 24 fev 2018.

SOUSA, J. S. et al. O uso dos jogos como estratégia de ensino de sociologia na escola estadual de ensino médio e profissionalizante Dr. Elpídio de Almeida. In: ENCONTRO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA DA UFCG, 4., 2010, Cuité, PB. **Anais...** Cuité: [s.n.], 2010.

SOUZA, M. G. et al. Relato de experiências: ensino de sociologia através de jogos educativos. In: SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ, 2., 2014. **Anais...** Foz do Iguaçu: [s.n.], 2014.

Recebido em: 02/05/2018

Aceito em: 06/06/2018