



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

## EDUCAÇÃO PARA A DIVERSIDADE: JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

Izabela Cristine de Alcântara Sathler, PUC Minas/ izza.sathler@gmail.com  
Fernanda Cristina Pinheiro Chaves, Puc Minas  
Vanessa Carvalho Barbosa, Puc Minas

## EDUCATION FOR DIVERSITY: PLAY GAMES AS A LEARNING TOOL

### RESUMO

Este presente trabalho tem o propósito de discutir as contribuições dos jogos didáticos para o ensino da Sociologia, no Ensino Médio nas temáticas de diversidade. Portanto, é necessário refletir sobre os possíveis recursos didáticos que auxiliem o ensino e que proporcionem aos alunos e professores um processo de aprendizagem dinâmico, o que permite a ampliação dos conhecimentos críticos e reflexivos da realidade social a qual estão inseridos. Os jogos didáticos são uma alternativa viável para a incorporação e reflexão dos saberes. Os jogos lúdicos são encarados na abordagem de Magalhães (2007) como estratégias que se destinam a pensar e exercitar o individual e o coletivo, notadamente na perspectiva das diferenças. A reflexão sobre as práticas de ensino se desenvolverá metodologicamente por meio de: um referencial teórico, o que permitirá a compreensão dos jogos lúdicos como ferramenta de ensino; relatos de experiências de professores que utilizaram algum jogo em sala de aula; das dificuldades encontradas para o ensino da Sociologia, tanto para os alunos, quanto para os professores, e das metodologias utilizadas atualmente. A partir das reflexões indicadas nas referências bibliográficas, foi construído um jogo didático que possa auxiliar nas dinâmicas em sala, que discutam as temáticas de diversidades, de gênero, religião e étnico-raciais.

**Palavras-chave:** Diversidade; Sociologia; Jogos Lúdicos

### ABSTRACT

This paper aims to discuss the contributions of didactic games to the teaching of Sociology, in High School in the themes of diversity. Therefore, it is necessary to reflect on the possible didactic resources that aid teaching and that provide students and teachers with a dynamic learning process, which allows the expansion of the critical and reflexive knowledge of the social reality to which they are inserted. The didactic games are a viable alternative for the incorporation and reflection of the knowledge. Play games are seen in the Magalhães approach (2007) as strategies that are designed to think and exercise the individual and the collective, especially in the perspective of differences. The reflection on teaching practices will be developed methodologically through: a theoretical framework, which will allow the understanding of play games as a teaching tool; reports



of experiences of teachers who used some game in the classroom; of the difficulties encountered for the teaching of Sociology, both for the students, as for the teachers, and of the methodologies currently used. Based on the reflections indicated in the bibliographical references, a didactic game was created that could help in the classroom dynamics that discuss the themes of diversity, gender, religion and ethnic-racial.

**Key words:** Diversity, Sociology, Play Games

## Introdução

O presente trabalho pretende apresentar a experiências de elaboração e aplicação obtida com o jogo lúdico em sala de aula como uma ferramenta de aprendizagem para o ensino da Sociologia no Ensino Médio.

O trabalho foi desenvolvido na disciplina de “Laboratório de Ensino nas Ciências Sociais” do curso de Licenciatura em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, com o objetivo de refletir sobre as metodologias de ensino existentes e proporcionar a implementação e elaboração de ferramentas que podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem nas escolas.

Faz-se relevante diante as dificuldades encontradas pelos educadores em ministrar os conteúdos indicados no Currículo Básico Comum de maneira interativa e lúdica, tendo em vista a crescente recusa às metodologias tradicionais de ensino. Vindo a contribuir para as discussões acadêmicas que buscam transformar a prática docente a fim despertar o interesse dos alunos nos conteúdos ministrados.

Tendo como base o terceiro eixo temático do Currículo Básico Comum de Sociologia direcionado ao 3º ano do Ensino Médio, foi construído um jogo lúdico que visa melhorar o entendimento da sociedade brasileira, abordando temas importantes como gênero, etnia e religião, pautados no enfrentamento as desigualdades e preconceitos existentes.

Os temas a serem discutidos são relevantes, tendo em vista que o preconceito e a discriminação estão presentes também na escola como aponta Deslades (2010), tal como acontece, de maneira mais ampla, na sociedade, sexismo, racismo e homofobia fazem parte do cotidiano escolar. Sendo assim, faz-se necessário estratégias que visam combater as atitudes discriminatórias em prol da promoção de respeito as diferenças.

O objetivo não se limita à construção do conhecimento, mas compreender como a metodologia tradicional acaba por levar e/ou aumentar a discriminação entre as pessoas, quando a



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

mesma reproduz as estruturas da desigualdade. Isto acaba por inviabilizar a construção do conhecimento de maneira coletiva, culminando em grandes índices de reprovação e evasão escolar.

## Discussão Teórica

O principal objetivo do estudo das Ciências Sociais no contexto escolar é despertar o olhar sociológico, onde o papel do professor de Sociologia é desenvolver em sala de aula a capacidade de análise sobre a realidade na qual os alunos estão inseridos para além das construções de senso comum (TOMAZZI, 597, p.2007). Para que a compreensão da realidade individual e social ocorra, são necessários mecanismos que estimulam a reflexão dos próprios agentes. Assim a perspectiva do jogo lúdico pode auxiliar a prática docente no desenvolvimento do olhar sociológico para a realidade social.

A atividade que desperta o olhar lúdico sobre o conhecimento pode gerar experiências inteligentes e reflexivas, e contribui também para tornar o conhecimento mais concreto (MIRANDA 2010). A partir das experiências vivenciadas através do lúdico, o educando pode desenvolver, além do exercício intelectual de aprendizagem o aspecto de socialização, alegria e prazer na construção do conhecimento.

Tendo como base os objetivos estabelecidos para o processo de ensino e aprendizagem, as atividades lúdicas contribuem para que alunos e professores reflitam sobre a natureza humana. Esta natureza que segundo Freire (1979) como seres inacabados ou incompletos em constante construção, pode através da prática pedagógica ensinar e aprender de maneira horizontal, valorizando os conhecimentos tanto do professor quanto o aluno.

O processo educativo não se limita ao desenvolvimento cognitivo, mas também da afeição, Miranda (2010) atenta para a importância de articulação destes dois fenômenos, principalmente por possibilitarem fluidez dos aspectos intelectuais. Diante disso, o processo educativo deve priorizar não somente a incorporação dos conteúdos, mas também o estabelecimento de relações afetivas entre alunos e professores.

A prática docente se depara com diversos desafios que afetam o desempenho profissional, um deles é o desânimo dos alunos diante dos conteúdos a serem lecionados. De maneira a amenizar e promover um comprometimento dos alunos para a construção do conhecimento “os jogos promovem um maior estímulo e interesse a participação na aula, injetando alegria, ânimo e entusiasmo” (MIRANDA,2010).



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

Os jogos lúdicos são atraentes do ponto de vista pedagógico pois envolve uma ação coletiva de todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, tornando o ambiente escolar mais atrativo para crianças e adolescentes através da valorização da criatividade para resolução de problemas cotidianos.

A sociedade brasileira é marcada pelas desigualdades existentes, e evidenciadas em atitudes de preconceito e discriminação. O ambiente escolar é uma extensão da sociedade, portanto, vemos nos discursos e práticas tanto de discentes quanto de docentes a reprodução das desigualdades sociais.

A Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas – FIPE realizou entre os anos de 2005 e 2009 uma pesquisa Aplicada em 501 escolas dos 27 estados do território nacional e respondida por 18.599 pessoas, de cinco diferentes públicos da escola, o foco central desse trabalho foi dirigido a: (1) atitudes que expressam preconceito; (2) distância social, indicando comportamento discriminatório; e, (3) conhecimento de práticas discriminatórias na escola. (DESLADES, 2010, p.2)

O estudo realizado de acordo com Deslades (2010) concluiu que

Com base nesses resultados, os pesquisadores concluem que o preconceito e a discriminação não acontecem de maneira isolada nas escolas e não afetam apenas um ou poucos grupos sociais. Concluem também que há uma *correlação negativa* entre atitudes de preconceito e discriminação e as notas médias obtidas na avaliação da Prova Brasil, nas escolas. Ou seja, quanto *maiores* os índices de preconceito observados na escola, *menores* os resultados obtidos pelos alunos nessa Prova [...] (Deslades, 2010, p.3)

O ambiente escolar se apresenta muitas vezes como reprodutor dos padrões sociais existentes e acaba por legitimar algumas relações de poder estabelecidas. Diante disso, faz-se necessário compreender estes aspectos que diferenciam os sujeitos entre si e valorizar a diversidade existente em todos os ambientes sociais. Assim, como os preconceitos étnico-raciais, de gênero, orientação sexual ou religiosos estão presentes nas relações sociais, é possível percebê-las no ambiente escolar.

O tema da diversidade é vivido plenamente no contexto jovem – escolar, e dentro das suas possíveis ramificações, três em específico serão tratadas neste ensaio. A saber: a diversidade de gênero e sexualidade; a diversidade religiosa e a diversidade étnico-raciais. Essa discussão se faz necessária pelos recorrentes atos de violência motivados por questões de gênero, religiosa ou racial. Violências que se manifestam nas formas física, psicológica e/ou simbólica, traduzidas em lesão corporal, uso de palavras ofensivas, apelidos pejorativos que denigrem a imagem do outro, a prática da segregação e outras tantas formas geradoras de marginalização.



Eradicar os conceitos previamente formados em torno de determinado gênero, religião e raça por meio do acesso ao conhecimento e informação é parte dos objetivos deste trabalho e justificativa da sua realização.

Diante disso, o processo educativo quando imerso em um contexto discriminatório reproduz as desigualdades existentes e causa em alguns momentos o fracasso escolar das minorias políticas. Portanto, faz-se necessário estratégias de intervenção no contexto escolar ,através da disseminação de informação e reflexão sobre as desigualdades sociais.

## “Quiz da Diversidade”

O trabalho de reflexão metodológica sobre as práticas de ensino se na universidade, onde foi proposto pelas professoras responsáveis por uma das disciplinas do currículo da Licenciatura a construção de um material pedagógico que auxiliasse os professores nas discussões sociológicas.

O jogo lúdico foi construído com base em dados e argumentos de senso comum que indicassem a valorização da diversidade social ou discursos discriminatórios a serem revistos e analisados do ponto de vista das Ciências Sociais. O material se constitui em perguntas e respostas sobre diversidade étnico-racial, de gênero, orientação sexual e religiosa. O jogo é constituído por dois tipos de perguntas: verdadeiro ou falso e perguntas de múltipla escolha, com quatro opções de resposta. A cada resposta correta o participante recebe uma palavra que ao fim do jogo forma a frase “O respeito a diversidade anula a violência”, onde a equipe que conseguir formar a frase primeiro vence o jogo.

As cartas que compõe o “Quiz da Diversidade” foram elaboradas por alunos de Licenciatura em Ciências Sociais, contendo além de reflexões sobre o senso comum, dados e acontecimentos relevantes para a história dos grupos minoritários, com o objetivo de instigar a reflexão e a busca pelo conhecimento da temática.

Para a aplicação do jogo no ambiente escolar dividiu-se a turma em dois grupos, formado por afinidade dos alunos com os demais colegas, cada grupo escolheu o seu porta-voz, o responsável por transmitir ao organizador da competição as respostas escolhidas em grupo.

A aplicação do jogo lúdico ocorreu na Escola Estadual Doutor Paulo Diniz Chagas, localizada no bairro Gameleira, situado em Belo Horizonte, Minas Gerais, na qual uma das colaboradoras do presente trabalho desempenha suas atividades de Estágio Obrigatório, com a supervisão do professor de Sociologia, a escolha se deu pela disponibilidade e proximidade a Universidade.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

Foram selecionadas três turmas de Ensino Médio de acordo com a disponibilidade do horário da aplicação. O foco não foi destinado somente aos alunos do terceiro ano, que presumidamente estariam discutindo em sala de aula as propostas do Eixo Temático 3 do Currículo Básico Comum, mas também os alunos dos 1º e 2º ano.

Durante a aplicação do jogo observamos a empolgação dos alunos com a atividade desempenhada, de acordo com os mesmos a empolgação estava diretamente relacionada ao fato de que a utilização deste método não faz parte do cotidiano escolar. A proposta do jogo é de que o porta-voz leia para o grupo o conteúdo da carta, e os mesmos discutam a respeito do tema e cheguem a uma resposta em comum. Na experiência vivenciada o conhecimento construído a respeito do tema proposto aconteceu de maneira descontraída, os alunos eram protagonistas das respostas, e quando certas ou erradas, convidados a debater com os demais.

Como forma de constituir o presente relato, além da experiência das autoras deste artigo, foi realizada uma entrevista qualitativa semiestruturada com o professor de Sociologia da escola.

Vanessa, coautora do presente artigo, afirma:

“A aplicação do jogo referente as diversidades que são inerentes à vida humana, teve um caráter positivo tendo em vista a importância dos assuntos abordados para a formação individual e coletiva dos alunos, a aplicação do jogo trouxe a tona reflexões e aprendizado sobre questões essenciais para a formação dos cidadãos. O jogo deixou os alunos bem envolvidos pelo fato de ser algo mais descontraído e lúdico, houve uma grande reflexão por parte dos alunos nas questões dadas. É importante ressaltar as peculiaridades vivências de cada indivíduo que influenciou bastante em suas respostas. Em geral foi de extrema importância e significação trabalhar assuntos tão pertinentes de forma leve, fluida e organizada”(VANESSA, 2018).

Diante disso, é importante salientar que as temáticas abordadas são de grande relevância para o contexto escolar, e que quando abordadas de maneira lúdica e divertida permite maior a compreensão e reflexão sobre as desigualdades sociais e da própria realidade na qual os sujeitos estão inseridos.

Na perspectiva do professor o jogo didático auxiliou muito na discussão da temática, gerando maior envolvimento da turma ao conteúdo lecionado, uma vez que as perguntas geraram questionamentos e reflexões por parte dos alunos, que buscaram constituir juntos um novo conceito a respeito do tema abordado. A discussão referente a diversidade social existente é relevante do ponto de vista do professor pois visa combater as discriminações oriundas de marcadores sociais.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

## Considerações Finais

É assegurado na Constituição Federal de 1988 a universalização da educação para todos os cidadãos em território nacional, o que deveria garantir o acesso e a permanência dos alunos no ambiente escolar. Diante da sua universalização, a realidade educacional deveria se apresentar como um ambiente propício a diversidade, nesse faz-se necessário que o trabalho pedagógico desempenhado nas escolas valorize a mesma e garanta o direito a educação para todos.

Contudo, trabalhar com a temática da diversidade, buscando garantir a todos os envolvidos um processo de reflexão constante não é uma estratégia de fácil execução, tendo em vista a complexidade dos problemas sociais.

O sistema educacional pode utilizar de diferentes metodologias para estimular a reflexão sobre as desigualdades sociais existentes, como por exemplo a utilização do “Quiz da Diversidade”. Este contribuiu para a reflexão sobre as metodologias de ensino, evidenciando a necessidade de incluir no ambiente escolar propostas lúdicas e interativas, e de acordo com os participantes se mostram mais interessante para a discussão dos conteúdos lecionados, e para a desconstrução do senso comum sobre as diferenças sociais.

O objetivo do presente artigo constituiu-se em evidenciar a importância da utilização de métodos lúdicos para o ensino da Sociologia em sala de aula. Buscando o reconhecimento das diferenças existentes e valorizando as potencialidades de cada indivíduo. Por meio do uso desta ferramenta é possível visualizar uma oportunidade de desconstrução de estereótipos sociais, que compreendem desigualdades de gênero, étnico-racial e religiosa.

Portanto faz-se necessária a construção de mecanismos de transformação social que tenham como objetivo a diminuição da evasão dos alunos do ambiente escolar, muitas vezes causada por desigualdades sociais; e que garantam direitos constitucionais.

## Referências Bibliográficas

BRASIL, **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Imprensa Oficial, 1988.

DESLANDES, Keila. **Gênero e Diversidade na Escola: como verificar o impacto da formação de professor/as?** In: Anais do Fazendo Gênero 9 - diásporas, diversidades, deslocamentos, Florianópolis, 2010.

FREIRE, Paulo. **A educação e o processo de mudança social**. In: **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Educação e mudança. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p.27-41.



# VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS  
VI SEMINÁRIO DO PIBID  
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18  
FORTALEZA - CE

MAGALHÃES, Cleidilene R. **O jogo como pretexto educativo: educar e educar-se em curso de formação em saúde.** Interface – Comunicação, Saúde, Educação, v.11, n.23, p. 647-54, 2007.

MIRANDA, S. de. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender.** Ciência hoje. V.28, n. 168. Jan/fev. 2002, p.64-66.

MOREIRA, Marco Antônio. **O que é afinal aprendizagem significativa?** Disponível em: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/oqueeafinal.pdf>

TOMAZZI, Nelson Dacio. **“Conversa sobre Orientações Curriculares Nacionais (OCNs)”.** Revista Cronos, UFRN, v.8, n.2, Natal, jul/dez, 2007.

