

TORNEIO DE JOGOS EM EQUIPES: RELAÇÕES DE TRABALHO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA POR MEIO DAS METODOLOGIAS ATIVAS

Gustavo de Paula Silva¹
Mariana de Fátima Ferreira Passos²
Mateus Rodrigues Tinoco³
Andreia dos Santos⁴

RESUMO

Metodologias ativas são recursos de transposição didática que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, enquanto proposta metodológica que diversifica as dinâmicas da sala de aula. Dentre as inúmeras possibilidades de uso para a educação, passíveis de uso em todos os níveis, apresenta-se aqui uma discussão teórica por meio de jogos. Neste trabalho busca-se por meio do Torneio de Jogos em Equipes (TGT), uma estratégia de ensino para o tema de precarização no trabalho no ensino de Sociologia. Os objetivos do trabalho são: a partir de uma disciplina na licenciatura de Ciências Sociais na PUC Minas, compreender a dinâmica da aplicação das metodologias ativas por meio da elaboração e aplicação de um jogo desenvolvido com a técnica TGT, em duas escolas do Ensino Médio em Belo Horizonte. A metodologia do trabalho foi desenvolvida levando em consideração o conhecimento da temática escolhida na proposição do jogo, com base nas discussões de TGT e na aplicação em duas escolas da rede pública de ensino de Belo Horizonte. A aplicação do TGT foi realizada em três turmas, quando pode-se observar a cooperação entre os alunos para que pudessem compreender e “acertar” as alternativas propostas para a metodologia ativa, revelando que além da cooperação a competição também foi observada. Dessa forma, notou-se que o aprofundamento de conhecimento na temática escolhida de precarização do trabalho foi alcançado. Destaca-se que a metodologia ativa é uma relevante ferramenta de ensino-aprendizagem, enquanto proposta de incentivo para o raciocínio crítico e autônomo dos alunos, e de sua capacidade de interação.

Palavras-chave: Metodologias Ativas, Ensino-Aprendizagem, Precarização do Trabalho.

INTRODUÇÃO

¹ Graduando do Curso de Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica De Minas Gerais - MG, gustavo.paula.silva.22@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica De Minas Gerais - MG, marianaffpassos@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica De Minas Gerais - MG, matteustinoco@gmail.com;

⁴ Professor orientador: Doutora em Sociologia pela UFMG; Professora do curso de ciências sociais da PUC Minas. andreiasantos@pucminas.br

As metodologias ativas vêm se tornando cada vez mais discutidas e utilizadas nos espaços escolares e em salas de aulas. Tais inclusões acontecem diante das mudanças que envolvem todas as relações sociais entre os agentes nas escolas.

Diante dessas mudanças ocorridas na escola, é que surge a necessidade de repensar novas metodologias de ensino, como a de Torneio de Jogos em Equipe (TGT)⁵. Trata-se de uma metodologia ativa baseada na cooperação e competitividade, além de ensino-aprendizagem, possibilitando que os estudantes sejam desafiados a investigar, explorar e descobrir conceitos por si mesmos, por meio de atividades práticas, resolução de problemas e trabalhos em grupo.

Nesse sentido, o presente trabalho visa apresentar a construção de uma dinâmica desenvolvida ao longo do 1º semestre de 2023 por alunos(as) do 7º período do curso de Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. A proposta partiu da disciplina de laboratório de metodologias ativas, ofertada aos licenciandos que tanto cursaram a disciplina quanto participavam do programa do Governo Federal, Residência Pedagógica. A disciplina foi ofertada pela professora Andreia dos Santos, que a partir das discussões em torno das metodologias ativas, escolheu-se uma delas para que se pudesse elaborar uma atividade de transposição de didática que fosse levada às escolas e alunos em que o Programa Residência em Sociologia da PUC Minas estivesse atuando. Neste sentido, foi possível apresentar a proposta em duas escolas⁶ de atuação do programa e com a cooperação dos professores preceptores das escolas, pode-se realizar a proposta de TGT, aqui desenvolvida.

O tema escolhido para a preparação da transposição foi sobre precarização do trabalho: terceirização e uberização. Esse conteúdo estava em consonância com as atividades realizadas e desenvolvidas pelos professores preceptores e pode-se observar uma adesão dos alunos do Ensino Médio participantes a proposta.

Em uma das escolas a dinâmica foi aplicada para uma turma mista de alunos do 2º e do 3º ano do ensino médio, 28 alunos participaram e a mediação foi feita por 3 dos graduandos envolvidos no desenvolvimento do trabalho e pela professora responsável pelas aulas de sociologias dessas turmas.

Na outra escola, a dinâmica foi aplicada para uma turma do 2º ano do ensino médio, com participação de 35 alunos, sendo que a mediação foi feita por 1 graduando envolvido no

⁵ De acordo com (LOVATO, MICHELOTTI; DA SILVA LORETO, 2018) o método *Teams- Games-Tournament* -TGT (Torneio de Jogos em Equipe, tradução livre) foi desenvolvido por David Devries e Keith Edwards, em 1972, na Universidade Johns Hopkins.

⁶ Escola Estadual Maestro Villa Lobos e Escola Estadual Professor Moraes.

desenvolvimento do trabalho e pela professora responsável pelas aulas de sociologia dessa turma.

A dinâmica foi elaborada com o intuito de estimular a cooperação e a competitividade entre os alunos e encorajar a autonomia e confiança para resolução das perguntas, além de despertar a curiosidade pelo tema da precarização do trabalho para que os estudantes possam aprofundar no estudo do tema com interesse e motivação. Desenvolver o pensamento crítico e reflexivo por meio do uso de metodologias ativas, que possibilitam aos alunos discutir, compartilhar e problematizar o tema proposto estimulando o trabalho em equipe e a comunicação.

Para isso, foi usado o método TGT para a criação de um jogo de perguntas e respostas de múltiplas escolhas sobre o tema da precarização do trabalho. As perguntas foram elaboradas a partir de uma breve pesquisa bibliográfica sobre o tema que abrange as relações de trabalho e foram criadas determinadas regras para a dinâmica, de modo que ela pudesse ser replicada em múltiplos contextos. Dessa maneira, pode-se realizar as aplicações e produzir relatos sobre cada uma de forma que, foi possível analisar os resultados sob a ótica do processo de ensino-aprendizagem.

A importância de escrever o presente artigo consiste em analisar o uso do TGT em sala de aula, suas contribuições e limitações para o processo de ensino-aprendizagem, bem como a possibilidade de vir a contribuir com novas propostas de metodologias ativas através do diálogo com a comunidade científica.

METODOLOGIA

O Torneio de Jogos em Equipes (TGT) foi a metodologia ativa escolhida para fazer uma atividade de transposição de didática para escolas e alunos em que o Programa Residência em Sociologia da PUC Minas estivesse atuando.

Inicialmente, o trabalho consistiu na realização de uma breve pesquisa, por parte dos graduandos em Ciências Sociais, na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A partir da leitura do documento foi decidido a competência específica e as habilidades que seriam desenvolvidas com o TGT.

QUADRO 1 - COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA BNCC

Competência Específica 4	Habilidades
Analisar as relações de produção, e trabalho em diferentes	(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos, classes sociais e sociedades com culturas distintas diante das transformações técnicas,

Competência Específica 4	Habilidades
territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades	tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços (urbanos e rurais) e contextos.
	(EM13CHS402) Analisar e comparar indicadores de emprego, trabalho e renda em diferentes espaços, escalas e tempos, associando-os a processos de estratificação e desigualdade socioeconômica.
	(EM13CHS403) Caracterizar e analisar os impactos das transformações tecnológicas nas relações sociais e de trabalho próprias da contemporaneidade, promovendo ações voltadas à superação das desigualdades sociais, da opressão e da violação dos Direitos.
	(EM13CHS404) Identificar e discutir os múltiplos aspectos do trabalho em diferentes circunstâncias e contextos históricos e/ou geográficos e seus efeitos sobre as gerações, em especial, os jovens, levando em consideração, na atualidade, as transformações técnicas, tecnológicas e informacionais.

Fonte: (BRASIL, 2018, p. 578).

Após a consulta da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ainda foi realizado um recorte dentro dos possíveis temas a serem trabalhados na competência e habilidades escolhidas com o objetivo de melhor delimitar a área de discussão. Nesse sentido, dentro da análise das relações de trabalho propostas pela competência específica 4, escolheu-se abordar as relações de trabalho precarizadas, dando um enfoque maior para a uberização do trabalho. Também essa escolha foi realizada em concordância com o andamento das aulas das professoras nas escolas, em que a atividade seria aplicada.

Adiante, com o tema já definido, iniciou-se o processo de construção de um jogo que permitisse o aprofundamento das discussões em torno da temática. Inicialmente, foi definida a estrutura e regras do jogo, a duração máxima estipulada (50 minutos), com base na duração de uma aula padrão na rede pública de ensino. O jogo foi composto por 3 fases com duração máxima de 10 minutos cada. Dessa forma, ficou definido que, para a aplicação, as turmas deveriam ser divididas em até 4 equipes, a depender do número de alunos em sala, para trabalharem em conjunto. Assim, cada equipe recebeu 3 envelopes no total, um por fase. Cada envelope foi composto por 3 perguntas sobre a temática escolhida. As questões foram elaboradas seguindo 3 diferentes formatos: perguntas de resposta única, perguntas de resposta múltipla e perguntas de asserção e razão, indicadas respectivamente pelas letras A, B e C no quadro de distribuição das questões. No Quadro 2 podemos observar o esquema proposto para a atividade com o tempo e a distribuição dos envelopes com as perguntas.

QUADRO 2 - ESQUEMA DE DISTRIBUIÇÃO DAS PERGUNTAS

	ENVELOPE 1 (10 minutos)	ENVELOPE 2 (10 minutos)	ENVELOPE 3 (10 minutos)
	Tipo	Tipo	Tipo
Pergunta 1	A	A	B
Pergunta 2	A	A	B
Pergunta 3	A	B	C

Fonte: Elaboração Própria.

Dessa forma, as equipes tiveram que se organizar para em conjunto, discutir e chegar a resposta e, em seguida, na folha de gabarito marcar a opção de resposta que acharem correta. Utilizamos como gabarito⁷ uma folha em que os alunos preenchiam as respostas. Os mediadores ficaram responsáveis por cronometrar o tempo de cada fase, para que quando o mesmo acabasse todas as equipes guardassem a folha com as questões dentro do envelope e recebessem o subsequente. A cada envelope a complexidade das questões aumenta. Vence a equipe com maior número de acertos, nesse caso, foi estipulado que a equipe vencedora deveria ser premiada, como forma de incentivo à participação e reconhecimento do esforço.

Ao final do jogo, com todos os envelopes respondidos e o gabarito recolhido, os mediadores montaram um placar para conferência das respostas corretas, as respostas foram discutidas com a turma e houve uma premiação da equipe vencedora.

Por fim, foram realizadas as aplicações do jogo em 2 escolas diferentes da rede pública de ensino em Belo Horizonte, ambas participando do Programa Residência Pedagógica, junto com a PUC Minas, no subprojeto de Sociologia.

REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Metodologias ativas: TGT - uma possibilidade de uso

Ao tratarmos do processo de ensino-aprendizagem, pode-se reconhecer que as aulas expositivas são utilizadas como um recurso frequente para o ensino de sociologia. No entanto, deve-se levar em consideração outras estratégias de ensino que possam fazer frente às demandas de diversificação do ensino. Por isso, sugere-se as metodologias ativas, como

⁷ O gabarito se estruturou em formato de tabela, tendo uma coluna para cada envelope: “Envelope 1”, “Envelope 2”, etc “Envelope 3”, um em sequência do outro. E as linhas eram respectivas às perguntas, na ordem em que apareciam na folha: “Questão 1”, seguida de “Questão 2”, etc.

proposta abordada por inúmeros autores, de ressignificação das dinâmicas entre professor-aluno e aluno-aluno.

As metodologias ativas são as “metodologias nas quais o aluno é o protagonista central, enquanto os professores são mediadores ou facilitadores do processo. [...] O aluno é instigado a participar da aula, por trabalhos em grupo ou discussão de problemas.”(LOVATO, MICHELOTTI, DA SILVA, & LORETTO, 2018, p. 157).

Inserir o aluno em um contexto estimulante, no sentido cognitivo, e também no quesito lúdico, é o primeiro passo para se alcançar a proposta das metodologias ativas, e para isto, é necessário que o estudante seja colocado como centro da sala de aula, e o mesmo receba dinâmicas na qual é necessário, que por meio de suas capacidades, tome posse dos conhecimentos fomentados em sala e possa instrumentalizá-los durante sua participação nas dinâmicas propostas pelo professor, que agora assume o papel de um mediador, um ajudante na atuação dos estudantes. Nesta ideia, Teixeira (2007) reforça que:

O papel do professor está em despertar os problemas, torná-los sentidos ou conscientes, dar-lhes uma sequência organizada e prover os meios necessários para que os alunos os resolvam, de acordo com o melhor método e os melhores conhecimentos. (TEIXEIRA, 2007, p. 71, apud MURARO, 2017, p. 51).

Neste raciocínio percebe-se que a função do professor é a de auxiliar na dinâmica proposta, na qual o conhecimento fomentado em sala de aula, será ferramenta de solução para seu desenvolvimento, tornando assim, o processo de aprendizagem algo ativo para o aluno. Lovato, Michelotti, Da Silva & Loretto (2018) indicam que Dewey (1859 - 1952), autor de grande relevância na discussão e defesa de práticas de ensino que possam trazer a sala de aula para um lugar mais atrativo, propõe uma crítica ao modelo de ensino pautado na passividade do aluno:

Dewey criticou a cultura de obediência e submissão, enfatizando o seu desgosto mediante a memorização de conteúdos pelos educandos presente nas escolas, a qual para ele era na verdade um obstáculo à verdadeira educação. Ele então postulou que para o progresso da ordem social, deveriam ser buscados os princípios da iniciativa, da originalidade e da cooperação.” (LOVATO, MICHELOTTI, DA SILVA, & LORETTO, 2018, p. 156)

Destaca-se que a utilização das aulas expositivas ainda é necessária, para que as informações sejam instrumentalizadas nas inúmeras dinâmicas utilizadas nas metodologias ativas, bem como possam ser pautadas em discussões previamente estruturadas. A diferença é

a capacidade do mediador de mesclar diferentes metodologias em suas aulas, tornando-as mais interessantes, e eficazes, para seus estudantes.

Percebe-se então como a crítica ao método de absorção de informação passiva é postulada, juntamente com a defesa de uma necessidade de métodos que estimulem a interação entre alunos, sua cooperação durante atividades estimulantes que coloquem seu raciocínio em ação, juntamente enquanto trazem a tona seu protagonismo na compreensão do conteúdo previamente definido pelo professor. Dentro desta discussão pode-se especificar técnicas que permitam a implementação dessas características, e dentre as inúmeros existentes aqui se destaca a utilizada na aplicação das escolas acima abordadas, que é a técnica do TGT.

O método utilizado na elaboração do jogo foi o Torneio de Jogos em Equipes (*Teams-Games-Tournament* – TGT) desenvolvido por David DeVries e Keith Edwards, em 1972, na Universidade Johns Hopkins. A escolha do TGT relaciona-se, principalmente, ao fato de que os jogos representam uma oportunidade para aplicar de maneira recreativa práticas pedagógicas baseadas em metodologias ativas.

Segundo Mórán (2015) para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. Jogos que envolvem competição e colaboração, formados por estratégias e etapas bem definidas, estão se tornando cada vez mais comuns em ambientes de aprendizagem. Visto que, são capazes de combinar trajetórias individuais com participação significativa em grupos, reconhecendo cada aluno enquanto aprendem com a interação. Enquanto, o professor desempenha o papel de articulador entre cada etapa, sendo fundamental em mediar os processos e resultados que surgem ao longo dos percursos de aprendizagem dos alunos.

DeVries, Mescon e Shackman (1975) afirmam que o método TGT está compreendido na técnica cooperativa. Neste método, as equipes são formadas de forma heterogênea nas dimensões de habilidade, sexo e etnia, competindo com integrantes de outra equipe em mesas de torneios. A equipe que obtiver maior desempenho é recompensada (SALAM, HOSSAIN & RAHMAN, 2015, apud, LOVATO, MICHELOTTI, DA SILVA, & LORETTO, 2018, p. 166). O TGT permite que os alunos possam se ajudar mutuamente enquanto competem, dessa forma, estimulando a autonomia e a cooperação durante o processo de ensino-aprendizagem.

No Brasil, o uso de técnicas cooperativas em sala de aula é bastante recente, visto que os estudos a respeito do tema e experiências isoladas, ainda possuem pouca popularidade. No Ceará, o Programa de Educação em Células Cooperativas (PRECE) foi realizado baseado no método de aprendizagem cooperativa e aplicado entre alunos de escolas públicas do Ceará

através do Projeto Estudante Cooperativo da Coordenadoria de Protagonismo Estudantil da Secretaria de Educação do Governo do Estado do Ceará (PACCE, 2023). “Com o objetivo de melhorar a qualidade de vida de jovens com pouca ou nenhuma perspectiva de escolaridade, com uma faixa etária diferente da maioria dos estudantes do Ensino Fundamental e Médio” (BITU, 2020, p 142), o projeto contribuiu para a entrada de diversos jovens e adultos em universidades. “Na visão do PRECE, cada cidadão passa a ser um protagonista autônomo e cada comunidade um espaço de cooperação e desenvolvimento igualitário” (ANDRADE NETO; MAZZETTO, 2006, p. 10).

Adiante, uma vez apresentada a base de sustentação da utilização da metodologia ativa enquanto técnica de incremento na qualidade do ensino, apresenta-se aqui também a temática que foi utilizada na dinâmica, que foi a precarização do trabalho: terceirização e uberização, e o recorte feito para abordar-se o tema. Lembrando que a proposta da dinâmica permite que se utilize-a, trabalhando diversos temas.

2.2 A temática de ensino: precarização do trabalho

Segundo COLMAN DUARTE; DALA POLA, (2009), Marx analisa a economia capitalista, em que “o trabalhador é reduzido a mero produtor de valor de troca, o que implica a negação de sua existência natural, ou seja, significa afirmar que o trabalhador e, conseqüentemente, a sua produção estão determinados totalmente pela sociedade”. COLMAN DUARTE; DALA POLA, (2009, p. 5).

Com o passar dos anos muitas intercorrências surgiram no capitalismo, uma delas foi o processo reconhecido como uberização do trabalho, reconhecido por duas perspectivas conflitantes. De um lado, há quem acredite que seja a forma de flexibilização do trabalho mais atuante no mercado de trabalho. Por outro lado, reconhece-se que seja uma das formas de exploração do trabalhador, retirando os direitos de ganho do mesmo, reforçando a tese sustentada por Marx de que no sistema de produção capitalista o trabalhador vende a sua força de trabalho como mercadoria, concentrando a renda em uma minoria da população, enquanto parte da outra imensa maioria é subordinada a trabalhos precários (COLMAN DUARTE; DALA POLA, 2009).

Segundo Abílio (2020) a uberização faz parte da discussão que, está representada pelos trabalhadores de plataforma digitais sendo que “se refere a processos que não se

restringem a essa empresa nem se iniciam com ela, e que culminam em uma nova forma de controle, gerenciamento e organização do trabalho.” (ABÍLIO, 2020, p. 2).

As empresas que detém os aplicativos contratam os trabalhadores para que estes possam vender sua força de trabalho, com os seus próprios meios de produção, como carro, celular e gasolina, por exemplo. Tudo é propriedade do trabalhador e ele deve arcar com todos os riscos incluindo a sua própria saúde. Não existe, como parece, uma mediação entre a empresa que detém as plataformas digitais e os trabalhadores. Na realidade, o trabalhador uberizado tem que se autogerenciar, providenciando os meios de produção para seu trabalho, regulando a quantidade de horas que deve trabalhar, para poder alcançar determinada remuneração, que muitas vezes ainda é incerta devido às mudanças jornadas de trabalho. Diante desse contexto, o trabalhador uberizado, no seu tempo “livre” que agora já se confunde com o tempo de trabalho, acaba trabalhando mais horas para conseguir uma maior remuneração. Nesse sentido, a uberização do trabalho acaba levando o trabalhador a gerenciar todo o seu trabalho, porém esse permanece subordinado às empresas que detém as plataformas digitais, pelos fato de serem elas que detém, como afirma Silva: “a propriedade dos recursos sociais de produção” (SILVA, 2019, p. 5).

Sendo essa questão recente e que afeta os jovens inseridos no processo de estudo do Ensino Médio, viu-se que a temática é pertinente em sala de aula, ainda mais quando se analisa o documento orientador de ensino BNCC (Brasil, 2018). A proposta de perguntas que pudesse orientar o TGT foi embasada nessa temática, que sendo ensinado em sala de aula necessitou de uma atividade de fixação proporcionada pelos residentes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos com a aplicação do TGT em sala de aula serão apresentados e analisados aqui para que se possa compreender sua efetividade enquanto prática de ensino a ser utilizada em sala de aula, mesmo com outras temáticas.

QUADRO 3 - PRINCIPAIS PONTOS OBSERVADOS EM CADA APLICAÇÃO

Aplicação	Nº de alunos	Principais dificuldades	Análise	Possíveis melhorias
-----------	--------------	-------------------------	---------	---------------------

E. E. Professor Morais	28	Explicação inicial das regras; Organização dos grupos; Organização da turma num geral	Grande autonomia e cooperação das equipes; Confiança dos alunos na resolução das questões; Comunicação e discussão efetivas do tema apresentado.	Reforçar a atenção ao tempo destinado a cada fase do jogo; Antecipar a possibilidade de alterar o tempo destinado a cada etapa.
E. E. Maestro Villa Lobos	35	Explicação inicial das regras; Organização da turma no geral; Interpretação das questões de asserção e razão por parte de alguns alunos	Diálogo entre os alunos; Estímulo da cooperação entre as equipes; Dúvidas e interesse pelo tema do jogo.	Reorganização do tempo destinado ao jogo; Revisão das questões.

Fonte: Elaboração Própria.

Inicialmente, destaca-se a dificuldade de organização do momento inicial para explicação da proposta da dinâmica. Se tratando de um jogo, a proposta possui um fator cativante que dá foco aos alunos, entretanto, o momento de explicação das regras tende a ser caótico e fomentar a dispersão. Em outras palavras, simplicidade nas regras e clareza e objetividade em sua explicação são essenciais.

Segundamente, é necessário compreender que a proposta desta dinâmica, e qualquer outra pautada nas metodologias ativas, nunca estará “finalizada”. Se tratando de um jogo interativo, sempre haverá questões levantadas pelos estudantes participantes, ou observadas pelos mediadores, que servirão de base para propor adaptações para aprimorar a proposta. Desta forma, aqueles que se proponham a aplicar a dinâmica deverão estar cientes de seu papel enquanto observantes atentos.

Terceiramente, se tratando de uma metodologia ativa, é necessário ceder autonomia aos grupos. Permitir que as equipes se nomeiem, definam seus modos de se organizar para responder às questões, entre outros fatores, são importantes para trazer confiança e apropriação do conhecimento por parte dos mesmos, assim como trazer a centralidade aos alunos, reforçando assim uma das principais propostas das metodologias ativas.

Além disso, embora seja uma metodologia primariamente cooperativa, fato é que premiações e competitividade entre as equipes amplifica a qualidade da dinâmica, então elaborar o jogo já pensando em determinadas premiações é vantajoso para o estímulo dos estudantes. Ademais, para as equipes que não venceram, possíveis reaplicações do jogo, com

outros temas, podem ser compreendidos como uma “revanche”, o que pode se tornar como mais um fomentador para a cativação dos mesmos.

Ainda sobre a competitividade do jogo, é necessário considerar a possibilidade de empates na dinâmica. Essa questão foi levantada antes da aplicações nas duas escolas, e a partir disso considerou-se os seguintes possíveis critérios de desempate:

- Menor tempo de resolução de cada fase;
- Utilizar uma pergunta aberta para ser respondida de forma oral;
- Permitir que o empate de fato aconteça e premiar todas as equipes que empataram;
- Sorteio da premiação.

Dentre as opções apresentadas acima, a que fora considerada para utilizar-se caso fosse necessária era a de aplicar uma questão aberta para resposta oral, e avaliar qual equipe melhor a responderia. Entretanto, como não houve casos de empate nas aplicações, essa proposta não foi utilizada, desta forma, não se sabe ainda sua efetividade na prática.

Por fim, um dos fatores centrais é o tempo para a aplicação do jogo. É necessário definir limites de tempo, previamente, para cada momento do jogo, mas também, estar preparado para executá-las em menores períodos, uma vez que, considerando os 50 minutos padrões das aulas do ensino básico, a tendência é que seja sim “corrido”, entretanto, é plenamente possível realizá-la no tempo estipulado. Destaca-se também que ajudantes para a aplicação do jogo são muito benéficos e facilitam o controle do tempo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do TGT em sala de aula forneceu um material de análise do qual foi possível analisar e chegar a algumas deduções, tais como: a qualidade da proposta do TGT em estimular a cooperação e a competitividade, utilizar diferentes competências e habilidades a partir do documento orientador de ensino BNCC (Brasil, 2018), a capacidade de adaptar o jogo do TGT a múltiplos contextos, com suas especificidades e particularidades locais. Entretanto foi possível observar algumas limitações, como em relação ao tempo, que se mostrou como o principal obstáculo para a plena aplicação do jogo. Juntamente a este percebeu-se a necessidade de manter uma observação atenta durante a aplicação do jogo de forma a compreender as manifestações dos alunos(as) e a partir destas propor alterações para futuras aplicações.

REFERÊNCIAS

ABÍLIO, L. C.; ABÍLIO, L. C. Uberização: a era do trabalhador just-in-time?1. Estudos Avançados, v. 34, n. 98, p. 111–126, 1 abr. 2020.

ANDRADE NETO, Manoel; MAZZETO, Selma Eliane. Mútua Cooperação entre estudantes como estratégia de inclusão através da educação. PerCursos, Florianópolis, v.7, n.1, 2006.

BITU, C. B. . A aprendizagem cooperativa na escola estadual de educação profissional Alan Pinho Tabosa em Pentecoste (CE). Pesquisa e Debate em Educação, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 138–154, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/RPDE/article/view/31931>. Acesso em: 28 jul. 2023.

COLMAN DUARTE, E. E.; DALA POLA, K. Trabalho em Marx e Serviço Social. Serviço Social em Revista, v. 12, n. 1, p. 179, 15 jul. 2009.

LOVATO, Fabricio; MICHELOTTI, Angela; DA SILVA, Cristiane; LORETTO, Elgion. Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma Breve Revisão. **Acta Scientiae**, v.20, n.2, mar./abr. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.17648/acta.scientiae.v20iss2id3690>. Acesso em: 25 de jul. de 2023

MORÁN, José. Mudando a Educação com Metodologias Ativas. **Convergências Midiáticas: Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Vol. II, Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: <https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.> Acesso em: 25 de jul. de 2023

Muraro, D. N. (2017). A prática reflexiva e professor em formação. *Filosofia E Educação*, 9(2), 48–70. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/rfe.v9i2.8649622>. Acesso em: 07 de ago. de 2023.

PACCE. Programa de Aprendizagem Cooperativa em Células Estudantis. Disponível em: <<http://www.pacce.ufc.br/pacce/metodologia>> Acesso em: 28 de jul. de 2023

PRECE. Programa de Educação em Células Cooperativas. Histórico. Disponível em: <<http://eideia.ufc.br/pt/tag/prece-ufc/>>. Acesso em: 28 jul. 2023

SILVA, A. M. DA. A UBERIZAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE NO BRASIL: UMA TENDÊNCIA DE PRECARIZAÇÃO NO SÉCULO XXI. Revista Trabalho Necessário, v. 17, n. 34, p. 229, 27 set. 2019.

RATAN, Rabindra; RITTERFIELD, Ute. Classifying serious games. 2019. Disponível em:<<http://spartan.ac.brocku.ca/~tkennedy/COMM/Ratan2009.pdf>>.

SILVA, Luciano. Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio. Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais , Vol.3, nº.2 , p. 11-25 , jul./dez. 2019.

BRASIL, **LEI Nº 11.684, DE 2 DE JUNHO DE 2008**, disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ Ato2007-2010/2008/Lei/L11684.htm. Acesso em 17 de agosto, 2023.