

## RELATO DE EXPERIÊNCIA: PROCESSO DE ELABORAÇÃO DO JOGO DIDÁTICO “O JOGO DE CLASSES”

Eric de Oliveira Pinto <sup>1</sup>  
Nicholas dos Santos Faria Corrêa <sup>2</sup>  
Venâncio Lázaro Batalhone Neto <sup>3</sup>

### RESUMO

Este trabalho tem por objetivo apresentar o processo de elaboração do jogo didático “O Jogo de Classes”, desenvolvido na disciplina Prática de Ensino do curso Licenciatura em Ciências Sociais da UFRJ. O tema dos jogos didáticos tem atraído um crescente interesse, como testemunham sua inclusão como verbete no Dicionário do Ensino de Sociologia e a realização da I Olimpíada de Sociologia do Estado do Rio de Janeiro em 2019. Segundo Radamés Rogério (2020), denomina-se jogo didático o uso de atividades lúdicas tendo por objetivo a aprendizagem ou aquisição do conhecimento. O autor observa que a produção científica sobre jogos no ensino de Sociologia ainda é escassa. Soma-se a este cenário o histórico de reintrodução recente da disciplina, resultando no incipiente desenvolvimento da transposição didática do conhecimento científico para o escolar. Neste contexto, os jogos podem ser relevantes ferramentas no processo de ensino-aprendizagem e na participação ativa dos estudantes. “O Jogo de Classes” mobiliza conceitos da teoria marxista, baseando-se principalmente no “Manifesto do Partido Comunista”. Inicialmente, realizou-se a revisão bibliográfica sobre jogos didáticos e experiências de desenvolvimento e aplicação, além da apropriação do conceito de transposição didática. O jogo baseia-se no *Monopoly*, jogo de tabuleiro que consiste na compra e venda de propriedades, ganhando o jogador que obtiver mais ou que não falir. O “Jogo de Classes” tem uma dupla dinâmica, competitiva e colaborativa, e os jogadores poderão ser burgueses ou proletários. Os burgueses competem entre si e com os proletários buscando maiores ganhos para adquirir empresas; já os proletários, embora joguem separadamente, têm o mesmo objetivo, a revolução do proletariado via acúmulo de pontos de consciência de classe que permitem o desenvolvimento de sindicatos e a coletivização de empresas. O número de jogadores é flexível, necessitando de no mínimo dois, podendo adaptar em função do número de alunos e tempo disponível. Em função da pandemia de covid-19, ele foi adaptado para ser jogado remotamente. O tabuleiro foi

---

<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, graduando em Licenciatura em Ciências Sociais, pardo, homem cisgênero, Rio de Janeiro – RJ. E-mail: ericoliveiraop@gmail.com.

<sup>2</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, graduando em Licenciatura em Ciências Sociais, branco, homem cisgênero, Rio de Janeiro – RJ. E-mail: nicholassantos2017@gmail.com.

<sup>3</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, graduando em Licenciatura em Ciências Sociais, branco, homem cisgênero, Rio de Janeiro – RJ. E-mail: venancio.batalhone@gmail.com.

desenvolvido no programa *Microsoft Excel*, programando-se botões com “macros” que simulam a retirada de cartas e o ato de jogar o dado. A aplicação é via plataforma de videoconferência, projetando-se o tabuleiro, com um mediador conduzindo e realizando as ações. O desenvolvimento encontra-se em fase final de teste, com a expectativa de jogá-lo com estudantes em abril de 2021, o que permitirá refletir sobre a experiência e identificar mudanças para aperfeiçoá-lo. Espera-se, ao final do processo, contribuir com a discussão do uso de jogos didáticos no ensino de Sociologia, além de disponibilizá-lo para todas e todos interessados em utilizá-lo.

ROGÉRIO, Radamés. **O ensino de Sociologia e os jogos didáticos**. In: BRUNETTA, Antonio; BODART, Cristiano; CIGALES, Marcelo (Orgs.). *Dicionário do Ensino de Sociologia*. Maceió, AL: Editora Café com Sociologia, 2020.