



7º ENESEB

8 a 10 de julho de 2021

Evento online

GT 14: O ensino de Sociologia na educação básica e as metodologias ativas de aprendizagem

**A experiência da 1ª Olimpíada Estadual de Sociologia do Rio de Janeiro**

Julia Polessa Maçaira

UFRJ

Gustavo Cravo de Azevedo

UFRJ/PUC-Rio

Joana da Costa Macedo

UFRJ/PUC-Rio

Thiago de Jesus Esteves

CEFET-RJ

**Resumo:** O presente texto é um relato de experiência da primeira olimpíada de sociologia do estado do Rio de Janeiro. Realizada no dia 8 de outubro de 2019, seu principal objetivo foi o de promover a familiarização de estudantes do Ensino Médio com os conceitos, categorias, temáticas e autores das Ciências Sociais. A olimpíada também visava contribuir para a consolidação e expansão da Sociologia como disciplina escolar, promovendo reflexões e debates acerca de estratégias lúdicas e criativas para o seu ensino. A I Olimpíada de Sociologia foi pensada como um torneio entre equipes de distintas instituições educacionais, porém estimulando as práticas colaborativas intraescolas. Com esta iniciativa buscou-se chamar atenção das redes públicas e privadas, dirigentes, docentes, público em geral, e principalmente dos estudantes, em sua maioria jovens, para a relevância do pensamento sociológico na atualidade.

**Palavras-chave:** Ensino de Ciências Sociais; Jogos didáticos; Olimpíada de Sociologia.

### **The 1st Sociology Olympiad in Rio de Janeiro**

**Abstract:** This text is an experience report and will present, in a descriptive way, the 1st Sociology Olympiad in the state of Rio de Janeiro. Its main objective is to promote the familiarization of high school students with the concepts, categories, themes and authors of Social Sciences. Its purpose is to contribute to the consolidation and expansion of Sociology as a school discipline, promoting reflections and debates about playful and creative strategies for its teaching. The 1st Sociology Olympiad was conceived as a tournament between teams from different educational institutions, but encouraging intra-school collaborative practices. This is intended to draw the attention of public and private networks, leaders, teachers, the general public, and especially students, mostly young people, to the relevance of sociological thinking today.

**Keywords:** Social Sciences Teaching; Educational games; Sociology Olympics.

## **INTRODUÇÃO**

A Olimpíada funcionou como uma ferramenta de mobilização de metodologias de ensino sobre jogos didáticos pensados para mobilizar conhecimentos das Ciências Sociais. O principal objetivo da 1ª Olimpíada de Sociologia do estado do Rio de Janeiro foi chamar atenção para a qualidade e a relevância da oferta da disciplina no Ensino Médio no Estado do Rio de Janeiro, bem como promover a familiarização de estudantes do Ensino Médio com os conceitos, categorias, temáticas e autores das Ciências Sociais. Foram também objetivos: (a) inserir a disciplina Sociologia na dinâmica das Olimpíadas Escolares; (b) integrar os estudantes, dirigentes, docentes de Sociologia atuantes no Estado do Rio de Janeiro; (c) mobilizar a comunidade escolar e acadêmica em torno da Sociologia no Ensino Médio; (d) apresentar e experimentar novas metodologias de ensino; (e) contribuir para a formação e atualização dos docentes; (f) popularizar a Sociologia; (g) familiarizar os estudantes com a linguagem sociológica.

A I Olimpíada de Sociologia do Rio de Janeiro foi uma iniciativa do Laboratório de Ensino de Sociologia da Faculdade de Educação da UFRJ (LabES/UFRJ), em conjunto com a unidade regional do Rio de Janeiro da Associação Brasileira de Ciências Sociais (ABECS-RJ). Tratando-se de um projeto de extensão da UFRJ, que teve como principal objetivo congrega os colégios públicos e privados, do Estado do Rio de Janeiro, em torno de atividades lúdicas e didáticas, concernentes ao ensino de Sociologia na educação básica. A Olimpíada foi organizada em parceria com: a Pontifícia Universidade Católica do Rio de

janeiro (PUC-RJ), o Colégio Estadual André Maurois (CEAM) e o Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca CEFET-RJ.

A ação destinou-se aos docentes em exercício do magistério e aos estudantes regularmente matriculados no Ensino Médio das instituições educacionais das redes públicas e privada do território fluminense. Seu principal objetivo foi promover a familiarização de estudantes do Ensino Médio com os conceitos, categorias, temáticas e autores das Ciências Sociais. E sua finalidade foi contribuir para a consolidação e expansão da Sociologia como disciplina escolar, promovendo reflexões e debates acerca de estratégias lúdicas e criativas para o seu ensino.

O presente texto se divide em seis partes. Se inicia pela presente *Introdução*. A segunda seção se chama *A Sociologia e os jogos didáticos*, no qual vamos apresentar a utilidade e o potencial dos jogos didáticos no ensino de Ciências Sociais. Passamos então para a seção *Etapas Preparatórias do evento*, demonstrando de maneira rápida as ações que antecederam o evento. Na sequência comentamos sobre a atualidade da presença da Sociologia no currículo na seção *A reforma do ensino médio, a BNCC e o ensino de Sociologia*. A quinta seção se chama *O dia da Olimpíada*, no qual explicamos e apresentamos tal evento mencionado e também falamos como os jogos foram utilizados no evento e seus resultados. O texto finaliza com uma *Conclusão*, a qual dá coesão e fechamento para o material apresentado anteriormente.

## **ETAPAS PREPARATÓRIAS DO EVENTO**

A I Olimpíada de Sociologia do estado do Rio de Janeiro se constituiu em um projeto de extensão de muito sucesso, por diversos motivos observados. Na UFRJ, ela serviu não só para mostrar o potencial da disciplina escolar Sociologia entre estudantes e professores dos cursos de Ciências Sociais da UFRJ (bacharelado e licenciatura), mas também como formação didática e pedagógica dos estudantes extensionistas.

Entre as instituições parceiras, a I Olimpíada mostrou a importância do intercâmbio institucional no sentido de promover ações conjuntas em defesa da sociologia na educação básica. Nas escolas públicas e privadas, ela serviu para fazer uma ampla mobilização de toda a comunidade escolar em torno da importância da sociologia na formação dos estudantes do ensino médio.

### Chamada para Inscrições na Olimpíada 1



Fonte: Arte de João Paulo Cabreira

### Chamada para Inscrições na Olimpíada 2



Fonte: Arte de João Paulo Cabreira

### Chamada para Inscrições na Olimpíada 3



Fonte: Arte de João Paulo Cabreira

No momento de escrita deste relato, já enviamos formulários de avaliação da atividade dentre estudantes do ensino médio, estudantes graduandos em Ciências Sociais extensionistas, e professores de Sociologia componentes das equipes participantes. Possivelmente, poderemos acompanhar um aumento no número de Olimpíadas de Sociologia estaduais nos próximos anos. Houve também oito reuniões públicas da ABECS-RJ no ritmo de pelo menos uma reunião ao mês para discutir as pautas da unidade regional Rio de Janeiro e, dentre elas, a construção da Olimpíada. Dentro do possível, tentamos fazer um evento construído coletivamente, inclusive para com isso fortalecer o evento envolver possíveis participantes.

## Etapa preparatória - Reunião Pública



Fonte: ABECS-RJ

A olimpíada foi financiada por contribuições voluntárias recebidas por meio de um website de financiamento coletivo (total de R\$ 3.250,00), doações da comissão organizadora (R\$ 2.000,00) e da Sociedade Brasileira de Sociologia (R\$ 1.500,00). Esse montante foi utilizado para custear a impressão das cartas, peças e demais materiais necessários aos jogos; confecção de camisetas, crachás, souvenirs (*botons*, adesivos e canecas); troféus e medalhas; filmagem e edição de um vídeo documentário registrando o evento.

Sobre os participantes: inscreveram-se 57 equipes de 16 municípios do estado do Rio de Janeiro. Angra dos Reis, Cachoeiras de Macacu, Duque de Caxias, Engenheiro Paulo de Frontin, Itaboraí, Magé, Niterói, Nova Iguaçu, Paracambi, Petrópolis, Queimados, Resende, Rio de Janeiro, São Gonçalo, Seropédica e Volta Redonda, totalizando cerca de 500 estudantes e professores interessados. A inscrição era gratuita.

Após o fechamento das inscrições dos colégios interessados, foi realizado um sorteio para definição dos colégios participantes da I Olimpíada. Foram sorteadas 28 equipes, cada qual composta por até 3 professores, responsável pela equipe composta por um mínimo de 6 e um máximo de 8 estudantes. No dia do evento, compareceram 26 equipes, totalizando 230 participantes. A comissão organizadora contava com 50 pessoas. Como foi a primeira experiência nesse sentido da Sociologia, tivemos bastante trabalho para conseguir os jogos. A próxima seção irá descrever quais foram os jogos utilizados. Importante aqui dizer que nenhum dos jogos utilizados possuem caráter comercial. Não é possível comprar, abrir e jogar. Tivemos que prepará-los manualmente.

### Imagens da Etapa Preparatória



Fonte: Imagens do acervo próprio

## **A REFORMA DO ENSINO MÉDIO, A BNCC, E O ENSINO DE SOCIOLOGIA**

A Lei nº 13.415/2017 (BRASIL, 2017), conhecida como lei da reforma do ensino médio, faz três grandes modificações no ensino médio nacional: (1) implementa as escolas de tempo integral; (2) altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN); (3) altera o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB). Em síntese, a reforma altera profundamente a organização do ensino médio. Ele deixa de ser composto por três séries e passa a ser composto por duas etapas, organizadas por percentuais da carga horária total na escola. De forma que 60% do tempo será utilizado para conteúdos comuns, obrigatórios a todos os alunos, e 40% para que o aluno escolha um dentre os cinco itinerários formativos sugeridos: (1) Linguagens; (2) Ciências da Natureza; (3) Ciências Humanas e Sociais; (4) Matemática e (5) Ensino Profissional. A MP coloca apenas as disciplinas de Português, Matemática e Inglês como obrigatórias. A lei da reforma delega à Base Nacional Curricular Comum (BNCC) as características específicas dos conteúdos a serem trabalhados, bem como o formato e disposição destes – se de maneira disciplinar ou não. Caberá, ainda, à BNCC, definir os conteúdos obrigatórios e o espaço optativo.

A Olimpíada de Sociologia, realizada em 2019, ocorreu em um momento de muitas incertezas. Os estados brasileiros estavam, e estão, em um momento de disciplinarização dos currículos estaduais. Para a Sociologia, o desafio é conseguir espaço tanto na base comum quanto nos itinerários formativos, sobretudo no itinerário Ciências Humanas e Sociais. Se esse que é melhor cenário ocorrer, os professores de Sociologia ativos tanto nas redes pública e privada poderão manter carga horária e com isso não serem tão prejudicados com as mudanças em termos de carga horária. Já houve no estado do Rio de Janeiro a campanha “Nenhuma disciplina com menos de 2 tempos”, campanha encampada por professores e com muita pressão sairia vitoriosa.

Mas o momento agora é outro. Se há mudanças curriculares que parecem iminentes, é melhor estarmos organizados e pensando coletivamente em propostas de qualidade. A Sociologia no ensino

médio vem em um crescente desde sua implementação obrigatória com a Lei nº 11.684/2008 (BRASIL/2008), que colocou as disciplinas Sociologia e Filosofia como obrigatórias no ensino médio em todo o território nacional e com três tempos cada. Nesse movimento crescente, a disciplina participou de importantes programas como o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e o Plano Nacional do Livro Didático (PNLD). Houve importantes iniciativas em termos de formação continuada de professores com destaque para o Programa Mestrado Profissional em Rede (ProfSocio), além do expressivo aumento da produção acadêmica da área Ensino de Sociologia (HANDFAS e MAÇAIRA, 2014).

## **O DIA DA OLIMPÍADA**

A Olimpíada de Sociologia foi realizada no dia 08 de outubro, no Colégio Estadual Antônio Prado Junior (CEAPJ), localizado na Praça da Bandeira, zona norte e próximo à região central da cidade do Rio de Janeiro.

O credenciamento das equipes teve início às 12h e logo após a cerimônia de abertura da I Olimpíada, as equipes foram encaminhadas para as salas onde foram realizados os jogos.

A I Olimpíada de Sociologia foi pensada como um torneio entre equipes de distintas instituições educacionais, porém estimulando as práticas colaborativas intraescolas. Com isto pretendeu-se chamar atenção das redes públicas e privada, dirigentes, docentes, público em geral, e principalmente dos estudantes, em sua maioria jovens, para a relevância do pensamento envolto nas ciências sociais na atualidade.

A disciplina Sociologia fortaleceu sua presença nas redes pública e privada a partir de 2008, quando se tornou obrigatória nacionalmente em todas as séries do Ensino Médio. Desde então, os docentes do estado do Rio de Janeiro já tiveram que defender os dois tempos semanais na campanha “Nenhuma disciplina com menos de dois tempos”.

As atividades da I Olimpíada de Sociologia do Estado do Rio de Janeiro pretendiam também incentivar os docentes atuantes na Educação Básica a terem contato com novas metodologias de ensino. Reforçamos o esforço integrativo da iniciativa.

A Olimpíada foi construída durante o ano de 2019 por uma Comissão Organizadora e contando com o apoio de estudantes graduandos extensionistas e também por meio de reuniões abertas mensais da unidade Rio de Janeiro da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais (ABECS-RJ).

Lançamos um edital público com regras para a inscrição de equipes de professores e estudantes de escolas públicas e privadas que ofertam o ensino médio no estado. Por meio de votação em reunião pública, decidimos resguardar o maior número de vagas de equipes dentre as escolas públicas estaduais. Cada equipe poderia contar com até três docentes responsáveis e até oito estudantes, sendo seis participantes dos jogos e dois suplentes. Os seus estudantes participantes se dividiram em três equipes de dois estudantes para cada jogo. Permitimos que as escolas trouxessem pessoas para além da equipe oficial, como torcida.

A Olimpíada funcionou como uma ferramenta de mobilização de metodologias de ensino sobre

jogos didáticos pensados para mobilizar conhecimentos das Ciências Sociais. Utilizamos três jogos: (a) Quiz Antropológico; (b) Lutas Simbólicas; (c) Jogo da República.

O primeiro jogo buscava levar os estudantes a mobilizarem conhecimentos da Antropologia. O segundo e o terceiro eram relativos à Sociologia e à Ciência Política, respectivamente. Abaixo, disponibilizamos um resumo sobre cada um dos jogos.

Para vencer o jogo Lutas Simbólicas é preciso acumular cartas de capitais. O jogo é inspirado na teoria do autor Pierre Bourdieu e lembra um jogo clássico, de *cards*, chamado *Magic*. Ganha o jogo a equipe que somar primeiro determinado percentual de pontos de dois dos três tipos de capital disponíveis: cultural, social e econômico.

#### Logomarca do Jogo Lutas Simbólicas



Fonte: Imagem retirada do site Ludopedia

Os jogadores vão recebendo cartas e pontos, em que as cartas ilustram eventos da sociedade e da vida do ente, ilustrando como há desigualdades sociais nos poderes da sociedade e como tais elementos vão se acumulando. Em alguns termos o jogo se assemelha com outros jogos de tabuleiro como o próprio Jogo da vida, que possui uma jogabilidade similar.

O objetivo do jogo Quiz Antropológico é que os estudantes acertem as respostas a partir das dicas dadas. As perguntas são sobre autores famosos da antropologia, ou elementos que também orbitam tal universo de estudos.

São 20 *cards* e o desafio é adivinhar a resposta com o menor número de dicas possíveis, demonstrando assim, maior conhecimento no tema. As respostas das cartas pertencem a uma das cinco categorias: (1) autor; (2) conceito; (3) manifestação cultural; (4) lugar; e (5) povos do Brasil. Ao final de 20 rodadas, correspondendo ao número de *cards* existentes, ganha a equipe que somar mais pontos.

### Imagem de voluntário extensionista passando instruções



Fonte: Elaboração própria

No República em Jogo, um jogo similar a dinâmica de *War*, os times representam um partido, que tem que conseguir mais bairros, eleitores e projetos. Logo ganha quem conseguir cumprir o que está na carta objetivo.

O território em disputa pelos diferentes participantes é a cidade do Rio de Janeiro. Em cada rodada, as duplas poderão disputar bairros com as outras duplas. Todas as duplas, ao final de sua jogada, ganham uma carta de projeto de lei. Elas devem ler o projeto em voz alta e negociar com as demais duplas a aprovação da lei. Para aprovar qualquer projeto, a dupla precisa de apoio suficiente para garantir metade dos votos na câmara.

Ao final das duas primeiras rodadas, é feita uma contagem de eleitores. Com base nisso, são feitas as mudanças na câmara de vereadores. Essa recontagem é então feita a cada rodada. A dupla que tiver conquistado um bairro, ao final da rodada, ganha uma carta de educação ou saúde, que servem para fazer escolas ou hospitais. Essas peças também fazem parte do jogo eleitoral em disputa que se dá no território da cidade do Rio de Janeiro. Vence o jogo quem cumprir o objetivo dado na carta logo no início do jogo.

### Logo do República em Jogo



Fonte: Dissertação do Prof. Rafael Santana, criador do jogo

Os integrantes de cada equipe foram espalhados entre os jogos, de modo que todas as equipes jogaram todos os jogos. Ao final de cada partida do jogo foram somados os pontos que em seguida foram somados ao cômputo geral, indicando os vencedores.

Foram premiados com troféus, medalhas e livros, os 1º, 2º e 3º lugares. Registramos que houve empate nos 1º e 2º lugares. Além disso, os integrantes de todas as equipes foram contemplados com medalhas e livros.

Troféus com a logo da Olimpíada e as colocações



Fonte: Imagem do acervo próprio

## CONCLUSÃO

Como vimos no presente relatório o campo de ensino de Sociologia e Ciências Sociais passa por um momento de ruptura e de reelaboração de suas práticas diante de um momento em que se mudou o perfil dos jovens e da escola, diante de um possível esgotamento do modelo clássico de ensino, diante de uma geração de redes sociais e de centralidade de dispositivos eletrônicos.

Enquanto um evento que aportou sucesso, como demonstrado, somando diferentes instituições, atores sociais etc., temos a expectativa de que a experiência do presente evento seja a base para eventos futuros que sigam a mesma linha. Em um desejo por mais Olimpíadas do gênero e da inserção gradativa de tal campo de estudo e trabalho dentro das lógicas de olimpíadas escolares.

O evento utilizou jogos diferentes com o objetivo de mobilizar conceitos, autores e eventos clássicos das três grandes áreas das Ciências Sociais. Assim conceitos e aportes da Sociologia, Antropologia e Ciência Política foram trabalhados e reforçados pelos jovens participantes, que se mobilizaram na participação de tal competição de natureza competitiva e colaborativa.

## REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. *Questões de Sociologia*. São Paulo: Annablume, 2007.

BRASIL. Congresso Nacional. *Lei nº 11.684*, 2 de junho de 2008. Altera o art. 36 da Lei n 9.394, de 20 de dezembro de 1996 para incluir a Filosofia e a Sociologia como disciplinas obrigatórias.

\_\_\_\_\_. *Lei nº 13.415/2017*. Altera substancialmente o ensino médio. Brasília, 2017.

\_\_\_\_\_. *Medida Provisória 746 de 22 de Setembro de 2016*. Altera substancialmente o ensino médio. Brasília, 2016.

\_\_\_\_\_. *Lei nº 11.494, de 20 de junho de 2007*. Cria o FUNDEB. Brasília, 2007.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. *Lei 9394/1996*. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.

\_\_\_\_\_. *Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid)*. Brasília.

\_\_\_\_\_. *Programa Nacional do Livro Didático (PNLD)*. Brasília.

\_\_\_\_\_. *Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (ProfSocio)*. Fortaleza.

\_\_\_\_\_. *Base Nacional Comum Curricular (3ª versão)*. Brasília, 2018.

ESTEVES, Thiago de Jesus. OLIMPÍADAS DE SOCIOLOGIA, o ensino de Sociologia e as:. In: BRUNETTA, Antonio Alberto (org); BODART, Cristiano das Neves (org); CIGALES, Marcelo Pinheiro (org.). *Dicionário do Ensino de Sociologia*. 1. ed. Maceió, AL: Editora Café com Sociologia, 2020.

HANDFAS, Anita; MAÇAIRA, Julia Polessa. O estado da arte da produção científica sobre o ensino de sociologia na educação básica. *BIB. Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais*, São Paulo, v.2, n. 74, 2014, p. 45-61.

MACEDO, Joana da Costa. A socialização política nos livros didáticos: uma discussão curricular em perspectiva comparada. *CABECS - Revista da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais*, vol.3, nº2, p.26-47, jul./dez., 2019.

MAÇAIRA, Julia Polessa. *O Ensino de Sociologia e Ciências Sociais no Brasil e na França: recontextualização pedagógica nos livros didáticos*. Tese defendida no Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia. Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGSA/UFRJ). Rio de Janeiro, 2017.

ROGÉRIO, Radamés de Mesquita. Jogos didáticos. In BRUNETTA, Antonio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; CIGALES, Marcelo Pinheiro. *Dicionário de Ensino de Sociologia*. Maceió, AL: Editora Café com Sociologia, 2020.

SILVA, Rafael Santana da. *República em jogo* / Rafael Santana da Silva, Rogerio Mendes deLima, Christine Sertã Costa. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Colégio Pedro II, 2017. 55 p.

Outras Fontes:

CARVALHO, Ana Paula Soares de. *Quiz Antropológico*.

MAÇAIRA et al. Olimpíadas RJ. *Abecs*. Disponível em:

<https://abecs.com.br/i-olimpiada-de-sociologia-do-rj-2019/>. Acesso em 26/10/2020. MAÇAIRA et al. Edital Olimpíadas RJ. *Abecs*. Disponível em: <https://abecs.com.br/olimpiadadesociologiarj/>. Acesso em 26/10/2020

MAÇAIRA et al. Página do Facebook Olimpíadas RJ. *Facebook*. Disponível em: <https://www.facebook.com/olimpiadadesociologiarj/>. Acesso em 26/10/2020.

DOMINGOS, Emilio. Vídeo da 1ª Olimpíada RJ. *Youtube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CbHH2I98bKM>. Acesso em 26/10/2020. VALENTIM, Daniel et al.

*Lutas Simbólicas*. Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/lutas-simbolicas>. Acesso em 01/11/2020.