



O USO DOS JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DE SOCIOLOGIA NA ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO MÉDIO E PROFISSIONALIZANTE DR. ELPÍDIO DE ALMEIDA

Josemário da Silva Sousa (UFCG); Eliete Alves de Sousa (UFCG); Mary Elenn Campos Soares (UFCG); Thayse Sonally Silva Porto (UFCG)

Resumo: Este trabalho tem como base apresentar a experiência em andamento dos bolsistas do Subprojeto Sociologia que atuam na Escola Estadual de Ensino Médio e Profissionalizante Dr. Elpídio de Almeida. Sentimos a necessidade de dinamizar nossas intervenções em sala de aula, de acrescentar inovações em relação às aulas tradicionais, de facilitar a compreensão e de estimular os alunos para estudarem Sociologia, disciplina essa que sofre rejeição por parte dos alunos secundaristas. Sendo assim escolhemos trabalhar com o uso de jogos didáticos, já que estes permitem alcançar os objetivos anteriormente descritos, levando em consideração esse fatores, temos inseridos nas nossas aulas os jogos, inicialmente o de tabuleiro e o de perguntas e respostas. Até o presente momento percebemos que essa técnica tem produzido resultados positivos e tem sido proveitosa tanto para os alunos secundaristas como para os alunos bolsistas, já que atende aos objetivos da utilização deste recurso didático.

Palavras-chave: jogos didáticos; experiência; estímulo ao aprendizado.

RELATO DO USO DE DOS JOGOS DIDÁTICOS NAS AULAS DE SOCIOLOGIA

Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência inicial dos alunos do PIBID de Sociologia da Universidade Federal de Campina Grande sobre o uso da ferramenta dos jogos didáticos. No momento em que adentramos na realidade escolar,

percebemos que a referida disciplina sofre uma grande rejeição por parte dos alunos, a partir dessa percepção sentimos a necessidade de tornar a disciplina atrativa assim como também motivá-los a compreenderem os assuntos das aulas e mostrá-los a importância da disciplina tanto no ambiente escolar como para a vida prática, tendo em vista que um dos papéis da sociologia é formar cidadãos críticos e capazes de discernir as várias alternativas que eles possam ter, para dessa forma poderem exercitar a sua cidadania.

Platão já dizia: Deixem as lições tomar forma de jogo. Assim começamos, então, a inserir os jogos didáticos nas aulas de sociologia Inicialmente ministramos as aulas regulares conforme plano de curso. A partir das aulas ministradas, escolhemos as aulas sobre Karl Marx, Émile Durkheim e Max Weber (assunto ministrado na turma do 3° C) e a aula sobre “As formas de organização do trabalho nas sociedades capitalistas: taylorismo, fordismo e toyotismo” (assunto ministrado no 2° A), por percebermos que esses temas deveriam ser mais bem enfatizados. A proposta de trabalhar esses assuntos a partir do uso dos jogos didáticos funcionou como um exercício de fixação do que foi estudado, dentro de uma perspectiva sociológica.

A Sociologia, como espaço de realização das Ciências Sociais na escola média, pode oferecer ao aluno, além de informações próprias do campo dessas ciências, resultados das pesquisas as mais diversas, que acabam modificando as concepções de mundo, a economia, a sociedade e o outro, isto é, o diferente – de outra cultura, “tribo”, país, etc.” (EDUCAÇÃO M. BÁSICA E. S. 2006, p. 105)

Realizamos até o presente momento dois tipos de jogos, o de “Perguntas e respostas” e “Jogo de tabuleiro”. Que respectivamente funcionaram da seguinte forma: Foi ministrada a aula sobre “As formas de organização do trabalho nas sociedades capitalistas: taylorismo, fordismo e toyotismo”, ao final da aula a bolsista informou aos alunos que no próximo encontro em sala de aula eles deveriam se dividir em dois grupos, cada um, representado por uma cor. No encontro destinado a atividade os grupos se uniram e as perguntas iam sendo feitas de forma intercalada e respondidas ou não pelos grupos, quando não respondidas, a bolsista fazia as intervenções necessárias os estimulando a responderem ou reexplicando o assunto. (Ver figuras 1 e 2).

O segundo jogo, o de tabuleiro, que possui regras pré-estabelecidas, se deu da seguinte maneira, a turma foi dividida em quatro grupos, cada equipe representada por uma cor e com o auxílio dos dados o jogo ia seguindo o seu percurso, cada grupo no momento da sua jogada avançava as casas que poderiam conter perguntas sobre o conteúdo estudado, no caso os três clássicos da Sociologia, “Karl Marx, Émile

Durkheim e Max Weber”, outras continham “punições”, como por exemplo, “volte três casas”, definições, informações, dentre outras particularidades. (Ver figuras 3 e 4).

Esse é um plano de trabalho que foi iniciado e que queremos dar continuidade, pois percebemos que essa técnica produziu resultados satisfatórios, foi proveitosa tanto para os alunos como para os bolsistas do PIBID. Percebemos que a inovação nas aulas tradicionais foi bem aceita, a compreensão do conteúdo estudado foi facilitada e os alunos foram instigados a prestarem atenção nas aulas, realizarem anotações e se prepararem para a saudável competição que lhes foi proposta.

O jogo é um suporte de aprendizagem que permite desenvolver: - competências de socialização, por meio do respeito às regras, da descentralização necessária, do desenvolvimento da autonomia, da cooperação [...] competências disciplinares e didáticas [...] competências e capacidades tais como memorização, criatividade, imaginação, concentração, atenção, escuta, aplicação de regras, verbalização, comunicação, confrontação de pontos de vista, habilidade motora. (PERRENOUD, P. et al. p. 55. 2005.)

ANEXOS:

REGISTROS FOTOGRÁFICOS DOS JOGOS:

(Figura 1)



(Figura 2)



(Figura 3)



(Figura 4)



- 1) (Jogo de perguntas e respostas – Time azul)
- 2) (Jogo de perguntas e respostas – Time vermelho)
- 3) (Alunos participando do jogo de tabuleiro)
- 4) (Jogo de tabuleiro enfatizando assuntos da sociologia)

REFERÊNCIAS:

PERRENOUD, P. et al. A Escola de A a Z: 26 maneiras de repensar a educação / Porto Alegre: Artmed, 2005. 144p. ; 23cm.

Ciências humanas e suas tecnologias / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. 133 p. (Orientações curriculares para o ensino médio; volume 3).