

APRENDENDO NO JOGAR: O JOGO COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA AS AULAS DE SOCIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO¹

José Luciano Martins da Silva²
Orientadora: Jordânia de Araújo Souza³

RESUMO

Nos últimos anos o ensino de Sociologia tem sido cada vez mais objeto de análises, porém, no que se refere aos princípios metodológicos, a ludicidade, mas especificamente o jogo pedagógico, parece não ter sido preocupação dos estudos de metodologias de ensino voltadas à disciplina de Sociologia. Poucas são as produções referentes a esse material que tem sua utilização muito explorada por outras disciplinas. Nessa perspectiva, propomos uma discussão sobre a importância do jogo como ferramenta didática voltada a tarefa de potencializar a compreensão de conteúdos pelos estudantes num sentido mais dinâmico. Nossa proposta parte da realização de atividades de observação em uma escola de ensino médio, na ocasião, realizamos análises dos diários de classe da disciplina de Sociologia e constatamos que, nos 14 (quatorze) anos de funcionamento da escola, nenhum professor que passou pela disciplina fez menção ao jogo como ferramenta metodológica nos registros de suas aulas. A partir dessa constatação confeccionamos um jogo de tabuleiro, com a pretensão de avaliar a recepção dos estudantes sobre a utilização desta ferramenta nas aulas de Sociologia. Após a aplicação do jogo elaboramos um questionário buscando entender como os estudantes perceberam e avaliaram o jogo como ferramenta didática. Os dados coletados mostram que os estudantes jogam no dia a dia e que o uso do jogo na sala de aula é algo de seu interesse, além disso, apontam que o jogo como ferramenta didática os ajudou na absorção dos conteúdos e que gostariam de vivenciar esta experiência mais vezes nas aulas de sociologia.

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino Médio; Sociologia; Jogo Didático; Metodologia de Ensino.

INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos, sobretudo os avanços das interações proporcionadas pelas redes sociais, é uma realidade vigente e dominante no contexto atual. É através dela que milhares de indivíduos se integram, interagem e conectam-se de forma simultânea em qualquer parte do mundo. Além disso, as informações estão cada vez mais acessíveis através de uma variabilidade de mídias que podem ser, e são, consumidas diariamente através dos

¹ A análise aqui construída a partir da observação de campo oriunda das experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado em Ciências Sociais e da disciplina Projetos Integradores da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, desenvolvida na Escola Estadual Professora Judith Nascimento da Silva, localizada no município de Messias-AL.

² Aluno do curso de Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas.

E-mail: lucianomartins22@hotmail.com

³ Professora do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas. E-mail: jordania.souza@ics.ufal.br.

múltiplos meios de comunicação. Soma-se a isso a grande variedade de entretenimento cultural que está disponível a todo e a qualquer indivíduo que dela queira se servir.

Deste modo, é possível afirmar que a figura do professor já não é mais aquela emblemática detentora de todos os saberes, assim também como a escola não mais ostenta o *status* de único ponto de referência educacional e de conhecimento, pois “numa sociedade onde se desenvolveram tecnologias capazes de difundir informações e conhecimentos e de compartilhar experiências entre diferentes lugares e sujeitos diversos, não se sustenta o referido mito da exclusividade da escola” (BRENNER; CARRANO, 2014, p. 1230).

Dentro desse espectro, o jovem⁴ se vê rodeado de formas dinâmicas e descontraídas de passar o tempo, de consumir conteúdos, se conectar com outros jovens e de criar uma atmosfera mais convidativa, seja através de músicas, filmes, dança e tantas outras possibilidades que, talvez, lhe dê sentido de pertencimento e atribua esses sentidos aos seus anseios cotidianos, pois “existe uma esfera de autonomia juvenil caracterizada pelas inúmeras atividades realizadas fora da escola” (*ibid.*, 2014, p. 1238).

Esse cenário parece se lançar como dois grandes desafios a ser superado e incorporado pela educação, evidentemente, também pelas instituições escolares. O desafio de ter um novo papel na busca de novas práticas, de ficar atento para as novas formas de aprendizagem que se apresentam para os jovens de forma mais atraente e, deste modo, fazer com que as aulas possam se tornar mais próximas do estudante e não um momento desconectado de sua realidade.

Cenário de duplo desafio porque, por um lado, este ambiente moderno que liga indivíduos e os conecta as mais variadas formas de construção de relações, se mostram mais atraentes do que o modo como os conteúdos são apresentados nas escolas, visto que o perfil

⁴ Embora se reconheça a diversidade de categorias que permeia a ideia de jovem, principalmente em abordagens sociológicas, nosso intuito aqui é partir de uma abordagem mais geral, como na perspectiva de Brenner e Carrano (2014). Segundo estes autores, no Brasil, jovem é o grupamento social compreendido entre 15 e 29 anos completos. Esta definição passou a vigorar no ano de 2010 com a aprovação da Proposta de Emenda Constitucional n. 65, que ficou conhecida como a PEC da Juventude. O termo jovem foi incorporado, então, ao texto da Constituição Federal. Este grupo é dividido em três subgrupos:

1. O jovem-adolescente, com idade entre 15 e 17 anos;
2. O jovem-jovem, entre 18 e 24 anos; e
3. O jovem adulto, com idade entre 25 e 29 anos. Considerando a ampla faixa de idade, temos no Brasil cerca de 51 milhões de jovens, representando 26% da população brasileira. O público esperado para o

do jovem ingressante no ensino médio é, na maioria das vezes, de alguém que não vê sentido nos conteúdos, no certificado e se questiona como isso irá agregar a sua vida; (MESQUITA; LELIS, 2015).

Por outro lado, essas linguagens operacionadas e acessadas pelos jovens podem ser agregadas às propostas pedagógicas voltadas ao ensino, num sentido de renovação das escolas e de uma reconexão com a vivência cotidiana que atravessam as especificidades humanas, fazendo delas pano de fundo para significar e ressignificar o ensino.

Como a Sociologia se debruça por desnudar as relações sociais que se manifestam nas dinâmicas do cotidiano, apresentar essa cotidianidade para o estudante que a vivencia a luz de uma abordagem sociológica parece ser um desafio a ser superado (SOBRINHO, 2007). Quando a disciplina de Sociologia volta a compor os currículos do ensino médio, através da lei 11.684/2008, temos a renovação de um debate em torno da necessidade de pensar as metodologias de ensino desse campo do saber, levantando preocupações entre os profissionais de como colocar em prática uma pedagogia adequada a essa tarefa (BARREIRA, 2014).

Neste ponto Ianni (2011) nos diz que um dos problemas preliminares que se apresenta no trabalho do professor, é como ele irá mobilizar os conhecimentos que estão construídos na percepção dos estudantes, e mais, como, a partir desses conhecimentos, levá-los a outros patamares de novos conhecimentos, pois “seria ilusório um professor trabalhar com seus alunos imaginando que eles não sabem nada ou que nada conhecem” (IANNI, 2011, p. 328).

Desta forma, buscar aproximar os conteúdos de Sociologia partindo da bagagem social do estudante e de suas explicações de mundo, parece ser uma das propostas debatidas dentro do campo das ciências sociais (IANNI, 2011; OLIVEIRA, 2011; BARREIRA, 2014) Além disso, “como e quais conteúdos ensinar” também está dentro das preocupações de diversos autores voltados a estudar a temática (BARREIRA, 2014; MORAES; GUIMARÃES, 2010; LOURENÇO, 2008).

Dentre estas questões, a nosso ver, uma que precisa ser encarada é: como trabalhar/abordar os conteúdos tornando a disciplina de Sociologia um objeto de interesse dos estudantes do Ensino Médio? (BARREIRA, 2014). E mais, como fazer com que estes conteúdos, que visam possibilitar ao estudante um estranhamento e o desenvolvimento do senso crítico, possam se apresentar de forma acessível?

Neste sentido, e considerando a importância de encarar essa discussão, propomos aqui uma reflexão que considera a potencialidade de uma atuação que aciona uma postura lúdica, criativa ou provocativa para as aulas de Sociologia.

POR QUE JOGAR? A IMPORTÂNCIA DO USO DO JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO.

No passado o jogo era apontado como algo que estava em oposição ao trabalho e as atividades consideradas sérias, sendo suas primeiras representações postuladas como recreação, descanso do espírito para o trabalho duro e para o desperdício de energias (KISHIMOTO, 1995). Talvez por isso fosse considerada uma atividade de menor valor, sem importância alguma para a sociedade (CAILLOIS, 1990).

Posteriormente as propostas lúdicas suscitaram novas perspectivas, vendo-se a brincadeira como algo que poderia favorecer o desenvolvimento da inteligência, além de favorecer e facilitar os estudos. Deste modo, os jogos, mais especificamente os infantis, tornaram-se formas adequadas para o processo de ensino e aprendizagem escolar (KISHIMOTO, 1995).

Diversas literaturas ⁵de áreas distintas apontam, de forma geral, para o caráter inovador do jogo como uma ferramenta lúdica, apontam da mesma forma que o ato de jogar é algo praticado em toda e qualquer sociedade, além de abrir espaço para que conteúdos possam ser repassados de forma envolvente e que estimule a imaginação e criatividade.

Ramos (2013) nos fala que o jogo tem inúmeras contribuições importantes para o desenvolvimento humano, que age no sentido de possibilitar determinadas habilidades ou desempenha uma função específica. Para Pereira (2013) o jogo não é algo que possa ser usado apenas com intuito de entreter, mas, sendo associado a uma atividade com objetivos específicos, ele pode ser um suporte educativo para incentivar os estudantes no processo de aprendizagem.

Oliveira (2016), por sua vez, destaca que o jogo deve ser visto para além de um mero meio de diversão, pois o mesmo têm características imprescindíveis que propõe o desenvolvimento daqueles que estão participando, além disso, o jogo agrega valores condizentes à vida em sociedade e à diversidade cultural.

⁵ Para maiores informações ler: (KISHIMOTO, 1995; CAILLOIS, 1996; ALVES, 2007; HUIZINGA, 2008; RAMOS, 2013; PEREIRA AL, 2013; OLIVEIRA, 2016; LAMAS, 2016;).

Neste sentido, é possível observar a ideia de que o jogo pode criar possibilidades educativas que devem ser potencializadas, podendo contribuir para o desempenho do aprendizado de forma dinâmica, lúdica, dando suporte ao ensino em sala de aula e assessorando o estudante no desenvolvimento de seu raciocínio e conhecimento.

Além disso, com o lúdico exploram-se brincadeiras como forma de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, pode-se também fomentar atividades prazerosas para os estudantes que lhes ajudam a construir um conhecimento mais amplo e de uma forma que os envolvam, pois, é inegável que apenas o fato de trazer o jogo para dentro da sala de aula já desperta a curiosidade e chama a atenção, visto que o jogo não combina com marasmo pelo fato de ser sinônimo de ação (MIRANDA, 2002).

A PROPOSTA DO JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NAS AULAS DE SOCIOLOGIA

Apesar dessa importância da ludicidade e contribuição para o ensino que o jogo possibilita, trata-lo como uma possibilidade pedagógica parece não ter sido preocupação dentro dos estudos que se propõem a pensar metodologia de ensino de Ciências Sociais/Sociologia com ênfase na disciplina no ensino médio. Ao observarmos tal produção notamos que poucas, ou quase nenhuma, são as produções referentes a essa ferramenta que tem sua utilização muito explorada por outras disciplinas.

O reflexo disso também foi percebido na constatação de sua não utilização nas aulas de Sociologia na escola Judith Nascimento da Silva⁶. Nesta escola foram analisados 35 diários de classe das aulas de Sociologia que compreendiam os anos entre 2004 a 2018. O que se constatou foi a pouca utilização da ludicidade e a não utilização de jogos didáticos na sala de aula nesses 14 anos de funcionamento da escola, no que tange ao ensino de Sociologia especificamente.

Diante disto, apresentamos aqui alguns aspectos da elaboração e execução de um jogo nos moldes de tabuleiro confeccionado especificamente para ser utilizado nas aulas de sociologia. Esta proposta se deu a partir da disciplina de Projetos Integradores VII, no curso de Ciências Sociais – Licenciatura, pela Universidade Federal de Alagoas.

⁶ A Escola Estadual Professora Judith Nascimento da Silva é uma instituição pertencente à Rede de Ensino Oficial do Estado está sediada no município de Messias, Alagoas.

O objetivo da aplicação foi o de avaliar o impacto do jogo em aulas de sociologia no ensino médio da escola em questão, visto que o uso da ludicidade se mostrou ausente nestas aulas tendo em vista nossa análise dos diários de classe. Além disso, realizamos a aplicação de questionários⁷ junto aos estudantes que apresentava questões que buscaram entender como os estudantes perceberam o jogo, nossa intenção era ter um *feedback* sobre a percepção que eles tiveram do jogo e avaliar a necessidade de sua adequação.

O jogo em questão é um jogo de tabuleiro denominado “Sociologia na Trilha” (ver imagem 1), contendo 64 (sessenta e quatro) casas distribuídas ao longo do percurso - que chamaremos aqui de casas BASES - que, ao serem acessadas, gerarão perguntas para os estudante responderem. O objetivo das equipes no jogo é colocar as quatro peças na base final (SOCIOLOGIA).

Imagem 1 – Jogo Sociologia na Trilha⁸.



Fonte: Elaboração própria⁹.

Preferencialmente, sugere-se que sejam montadas entre 2 a 4 equipes para execução do jogo, todas as equipes terão peças¹⁰ de cores diferentes, possuindo quatro peças cada equipe para mover pelo tabuleiro. As perguntas ao longo do trajeto não são permanentemente

⁷ Foram aplicados 70 (setenta) questionários.

⁸ A dinâmica e regras deste jogo inspiradas e adaptadas a partir do jogo Ludo. “O Ludo é um jogo de tabuleiro extremamente simples onde quatro jogadores contam com os números resultantes do lançamento de um único dado para mover as suas quatro peças coloridas da casa de partida, até à meta final.” Público, Ludo, um jogo de números e sorte. Acesso em 13 de junho de 2019. Disponível em: <https://jogolaxia.com/artigos/ludo-jogo-numeros-sorte>

⁹ A impressão feita desta arte e utilizada na experiência relatada neste trabalho foi feita em lona, medido 100 (cem) centímetros por 100 (cem) centímetros.

¹⁰ As peças ficam a cargo da criatividade do professor, nesta experiência foram utilizados peças e dados do jogo WAR.

fixadas¹¹ no tabuleiro, elas foram fixadas em cartas¹² diversas que foram retiradas pelos estudantes a cada rodada. As cartas estavam enumeradas e a numeração indicava qual pergunta seria feita para a equipe da vez. A questão de não fixar¹³ as perguntas no tabuleiro se deu com o objetivo de não limitar o jogo a um assunto específico, podendo ser utilizado para qualquer conteúdo de qualquer série, bastando apenas trocar os cartões de perguntas.

A execução do jogo se deu em quatro turmas dos 1º anos do ensino médio, com estudantes de faixa etária majoritariamente entre 16 e 19 anos, através de minha atuação a partir do estágio supervisionado. Para tanto, foram realizados encontros durante três semanas, três encontros para cada turma, nos dois primeiros encontros foram abordados os conteúdos e no último encontro aplicamos o jogo com questões voltadas aos conteúdos tratados.

Diante do número de estudantes, solicitei que a turma se dividisse em duas equipes e que cada equipe tivesse um nome próprio a critério de escolha dos estudantes. Isto para que desse uma descontração e que criasse um clima de equipe e competição. Colocar os estudantes em competição aqui é algo inteiramente positivo e necessário, visto que ela é indispensável e não se pode de nenhuma forma fugir de seus efeitos, pois, “ao jogar, o indivíduo está em constante estado de disputa, de tensão, até consigo mesmo ou com marcas, tempo, ou seja, de competição” (OLIVEIRA, 2016, p.332).

Contudo, mesmo os estudantes competindo entre si eles estão em uma constante cooperação e, por mais que tenham sido formadas equipes com o intuito de vencer umas às outras, o objetivo principal será compartilhado por todos, visto que o estudante sabendo ou não a resposta, o professor pode aproveitar o momento para discutir a questão e retomar aos conteúdos trabalhados (MELO *et al.*, 2017)

Deste modo, em todas as perguntas e respostas vistas e respondidas, os estudantes têm a oportunidade de aprender e contribuir com elas de forma compartilhada, integrando o objetivo proposto, ou seja, o de apropriação dos conteúdos. Isso foi perceptível nas vezes que cada equipe precisou responder a uma pergunta, momentos nos quais os membros das equipes ficavam conversando entre si para ver a qual seria a possível resposta.

¹¹ É importante deixar claro que isto fica a critério do professor e de suas necessidades, caso o mesmo queira, pode fixar as perguntas nas cartas ou, até mesmo no tabuleiro.

¹² Nesta experiência foram adaptadas cartas de baralhos “tradicionais”.

¹³ Como sugestão, é interessante fazer impressões de frases de autores ou outras que remeta ao assunto abordado no jogo e colocá-las nos balões em branco. Tal ideia dá margem de usos diversos ao tabuleiro, pois tais destaques podem ser atrelados à temática que será abordada na jogada.

Durante quase toda a execução foi perceptível que a maioria dos estudantes estava compenetrada e focada no jogo, talvez isto tenha sido pelo fato de que fosse algo diferente já trazido até então, diferente de tudo que estava ocorrendo naquela escola naquela tarde. O jogo tem esse papel, atrair, é chamativo, coloca o tempo e a vida cotidiana em suspensão, talvez seja isso um dos fatores que atraíam os estudantes, a quebra do cotidiano e a absorção do jogador para sua dinamicidade (HUIZINGA, 2008; KISHIMOTO, 1995; CAILLOIS, 1990).

Essa compenetração e interesse pôde ser visualizada nas respostas dos estudantes, pois 40% deles se mostraram interessados no jogo desde o começo. Além disso, houve uma parcela significativa que mostrou certo desinteresse no início, mas que ao decorrer do jogo ficou interessada (24,3%). Considerando a junção dos estudantes que ficaram interessados desde o começo com os que passaram a se interessar posteriormente, tem-se um número significativos de estudantes com interesses no jogo em questão (64,3%).

É claro que nem todos os estudantes estavam tão envolvidos com o jogo, houve sempre uns ou outros estudantes que estavam dispersos, se mostrando alheios à situação, mas que não atrapalharam o andamento da atividade. Mesmo assim, busquei chama-los para o jogo sem insistir, deixando-os à vontade para que decidissem quando interagir no jogo, pois, antes de tudo, “o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (HUIZINGA, 2008, p. 9).

Durante a execução do jogo algumas dinâmicas não estavam fluindo bem, como por exemplo, estava fazendo perguntas a cada rodada, o que deixou o jogo lento e travado, se desenvolvendo de forma demorada, isto também foi percebido pelos estudantes. Diante disto, conversei com os estudantes e fiz alterações no mesmo instante para que as perguntas fossem feitas apenas nas casas BASES¹⁴, o que foi concordado por todos, dando um pouco mais de fluidez e dinamismo.

Neste ponto há de se ressaltar que as intervenções do professor, caso este sinta que deva fazê-las, é de crucial importância para o andamento das atividades, pois este tem um papel fundamental na condução das atividades lúdicas (MIRANDA, 2002; PEREIRA 2013). Além disso, é importante salientar que na elaboração e na execução, o professor deva ter a inclinação de está sempre flexível a fazer alterações nas regras do jogo, para que este caminhe

¹⁴Casas BASES são casas diferenciadas no tabuleiro, destacadas nas cores vermelha e azul, uma vez acessadas geram perguntas e proteção. As casas que não possuem as cores citadas são casas NORMAIS e que servem apenas para que as peças percorram o trajeto, não geram perguntas nem proteção.

da melhor forma possível, pois, apesar de que as regras do jogo sejam tidas como absolutas e que não permitem discussão (HUIZINGA, 2008),

“não se deve confundir, porém, rigorosidade com imutabilidade. As regras têm que ser rígidas, sim, no sentido de serem válidas para todos que jogam. Mas, se os jogadores de comum acordo decidem alterá-las para o melhor desenrolar do jogo ou para sua adequação a uma situação interveniente, elas podem, sim, ser modificadas, pois o jogo assim o permite. Entretanto, as novas regras também passam a valer com a rigorosidade.” (OLIVEIRA, 2016, p. 339).

É imprescindível destacar que estas aplicações foram às primeiras executadas, por isso a necessidade de se fazer mudanças e adaptações para que o jogo se adequasse melhor a situação da aula. A partir dos dados coletados nos questionários aplicados foi possível observar que os estudantes que não se divertiram com a experiência do jogo somam 7,1%, já 11,4% achou que o jogo foi pouco divertido, o que atribuo, em alguma medida, aos problemas citados durante a execução (tempo escasso e jogo demorado). Ainda assim, em sua execução, o jogo se mostrou divertido para a maioria (65,7%) dos estudantes.

É importante apontar para este caráter essencial da diversão e do entretenimento que o jogo deve proporcionar, pois, mesmo que o jogo tenha um objetivo pedagógico, “o divertimento, a felicidade, a satisfação, a alegria tornam o ambiente pedagógico muito favorável às aprendizagens” (OLIVEIRA, 2016, p. 337). Esta observação é corroborada por Leite *et al.* (2005, p. 8), quando os mesmos afirmam que “o entretenimento deve ser visto como uma ferramenta útil nos processos de socialização, comunicação, de aquisição de conhecimento e habilidades, conseqüentemente, de humanização do indivíduo”

As aulas e execuções do jogo se fizeram pertinentes e possibilitou ter uma percepção de como se dava a aplicabilidade de um jogo como ferramenta didática, além disso, o que pôde ser notado ao final dessas aulas foi que o jogo atraiu a atenção dos estudantes para a aula, e que o uso da ludicidade tem potencialidade de facilitar a compreensão de conteúdos.

Destaco isso a partir dos questionários aplicados, pois 97,1% dos estudantes afirmaram que o uso de jogos pode ajudar no aprendizado escolar de forma geral e, especificamente, 88,6% acreditam que ajudaria nas aulas de Sociologia. Outros dados também se mostram pertinentes aqui, como por exemplo, para 64% dos estudantes¹⁵, o jogo aparece como ferramenta que eles gostariam que fosse utilizada nas aulas de Sociologia.

¹⁵ Esta pergunta foi feita com “caixa de seleção” contendo várias opções para que os alunos pudessem elencar, quantos itens quisessem, quais eles queriam que fossem utilizadas nas aulas de Sociologia.

Os estudantes jogam no seu cotidiano pois 38,6% apontaram que o fazem às vezes; 27,1% apontaram que jogam com frequência; 25,7% raramente; e 5,7% informaram que não jogam. Mesmos estes que apontaram não jogar indicaram, a partir de respostas em outras perguntas, que praticam alguma categoria de jogo, no fim das contas, de alguma forma, todos¹⁶ os estudantes consultados se utilizam do jogo.

Visto dessa forma, é correto afirmar que o jogo está no cotidiano dos estudantes, eles jogam no seu dia a dia. Desta forma, sendo isto verdade, então o jogo por fazer parte da vivência e dos prazeres dos estudantes, pode se transformar em um aliado fundamental nas práticas pedagógicas. Isto também é possível nas aulas de Sociologia e deve ser incorporada nas práticas dos professores dessa disciplina, pois 52,9% dos estudantes gostaram de jogar o jogo “Sociologia na Trilha” e 82% apontam que gostaria de vivenciar esta experiência nas aulas de sociologia ou em outras disciplinas.

Este interesse pelo jogo também é notório nas falas dos estudantes, evidencio isso a partir das falas¹⁷ registradas por eles no questionário, quando solicitados a darem sua opinião sobre o uso do jogo nas aulas de Sociologia:

“Bom, eu joguei o jogo e gostei, queria que tivesse de novo, ou outra brincadeira que nos divertisse muito como no jogo, a experiência foi muito boa ajuda no desenvolvimento e no interesse das pessoas.” (J. S. 16 anos, 2º “D”).

“Uma maneira melhor de aprender por que você brinca e aprende no mesmo tempo que as aulas sejam mais divertidas com jogos.” (V. S. V. 17 anos, 2º “C”).

“Bem legal, e poderia ser com mais frequência.” (A. A. 17 anos, 2º “B”).

“Muito bom pois ajuda no desenvolvimento, e também se torna mais divertido e deixa os alunos mais interessados em jogar, pois é um momento de descontração.” (R. N. S. 16 anos, 2º “A”).

“Queria que sempre tivesse esse jogo porque a gente aprende mais jogando.” (K. S. S., 16 anos, 2º “D”).

“Eu acho que tem que ter jogos sobre a disciplina de sociologia por que acho que nós entendemos muito mais.” (N. F. S. 16 anos, 2º “A”).

“Acho muito importante para o aprendizado da turma, tem pessoas que precisam disso para se desenvolver. Eu gostei do jogo e queria que todos alunos da escola jogassem.” (M. E. S. 15 anos, 2º “A”).

¹⁶ Todos os 70 (setenta) alunos apontaram que jogam alguma categoria de jogo.

¹⁷ Falas transcritas fielmente, havendo apenas correções de palavras escritas incorretamente.

É claro que outras aplicações se fazem necessárias para colher resultados mais precisos, além de permitir possibilidades de aprimoramento desta ferramenta, visto que o jogo pode funcionar de forma distinta em outras situações visto que não existe uma receita pronta, sendo necessário está atento para a dinamicidade e diversidade das turmas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A confecção e aplicação do jogo “Sociológica na Trilha” nos permitiu perceber e evidenciar que os estudantes se interessam pelo uso do jogo em sala de aula, pois é algo que os atraem e representa uma abordagem diferente nas aulas de Sociologia, uma vez que a utilização exclusiva do giz e apagador, em todas as aulas, é um modelo monótono que pouco tem atraído à atenção do estudante.

Deste modo, o presente texto objetiva sinalizar a importância de agregarmos novas metodologias para o ensino, acionando elementos que também façam parte do universo do estudante e, neste sentido, como demonstrado, o jogo é algo que pertence ao cotidiano dos estudantes. Nas aulas de sociologia no ensino médio não podem nem devem ser diferentes, tratar o jogo como ferramenta nestas aulas aumenta o leque de possibilidades disponíveis para o professor trabalhar. Neste sentido, o jogo junta-se as outras formas lúdicas que já foram aceitas, debatidas e incorporadas no conjunto de recursos didáticos para as aulas de Sociologia ao qual o professor pode lançar mão.

REFERÊNCIAS

BARREIRA, Irllys A. F. O Ofício de ensinar para iniciantes: contribuições ao modo sociológico de pensar. In: **Revista de Ciências Sociais**. Fortaleza, UFC, 2014, p. 63-86.

BRENNER, Ana Karina; CARRANO, Paulo Cesar Rodrigues. Os sentidos da presença dos jovens no Ensino Médio: representações da escola em três filmes de estudantes. **Educ. Soc.** [online]. 2014, vol.35, n.129, pp.1223-1240.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens. Lisboa: A Máscara e a Vertigem**. Cotovia, 1990.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Traduzido por João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008. (Coleção Estudos. Dirigida por J. Guinsburg).

IANNI, Octávio. O Ensino das Ciências Sociais no 1º e 2º graus. **Cad. CEDES** [online]. 2011, vol. 31, n.85, pp.327-339.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, p. 105-128 (1995)

LEITE, Maria Margarida M. *et al.*, **O Lúdico como motivador no desenvolvimento da aprendizagem das séries iniciais**. Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em pedagogia – formação de professores para as séries iniciais do ensino fundamental - Professor Nota 10, Faculdade de Ciências da Educação – FACE, Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Brasília-DF, 2005.

MELO, Ana Carolina Ataidés, *et al.* **UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UM RELATO DE CASO**. Rio de Janeiro RJ.: Ciência Atual, vol. 9 , 2017.

MESQUITA, Silvana Soares de Araujo; LELIS, Isabel Alice Oswaldo Monteiro. Cenários do Ensino Médio no Brasil. **Ensaio: avaliação de políticas públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 89, p. 821-842, dez. 2015. Disponível em <http://www.scielo.br>.

MIRANDA, Simão. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, Brasília, v. 8, n. 14, p. 21-34, jan./jun. 2002.

MORAES, Amaury César; GUIMAÃES, Elisabeth Fonseca. Metodologia de ensino de Ciências Sociais: relendo as OCEM-Sociologia. *In: Sociologia: Ensino Médio*. Coleção explorando o ensino. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da Educação Básica, 2010. Cap. 1. p. 45n 62.

OLIVEIRA, Amurabi. Sentidos e dilemas do ensino de Sociologia: um Olhar Sociológico. **Inter-Legere** (UFRN), v.9, p. 25-39, 2011.

OLIVEIRA, Rodrigo Falcão Cabral, *et al.*. Analisando o jogo a partir da conceituação de professores de educação física. Belo Horizonte MG.: **Educação em Revista** v. 32, n. 4, out/dez. 2016, p. 323-343.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. 2º Ciclo de Estudos em Ensino de História e Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e Secundário. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. Faculdade de Letras Universidade do Porto, 2013, pp 15-30.

RAMOS, Daniela Karine. Jogos Cognitivos Eletrônicos: Contribuições à Aprendizagem no Contexto Escolar. Santa Catarina, Florianópolis **Ciências e Cognição**, 2013, vol. 18, pp 19-32.

SOBRINHO, Helson Flávio da Silva. “Eu odeio/adoro Sociologia”: sentidos que principiam uma prática de ensino. Recife Pernambuco, **XIII Congresso Brasileiro de Sociologia**, GT09: Ensino de Sociologia, 1 de junho 2007.