

## O USO DE JOGOS EM AULAS DE SOCIOLOGIA

*Estela Sabrina de Freitas*<sup>ID<sup>1</sup></sup>, *Mayra Prachedes Queiroz*<sup>ID<sup>2</sup></sup> e *Célia Regina de Carvalho*<sup>ID<sup>3</sup></sup>

**Resumo:** O uso de jogos em aulas de Sociologia é uma prática que contribui para o desenvolvimento intelectual dos estudantes do Ensino Médio e por isso merece espaço nas práticas pedagógicas. O objetivo deste estudo se debruça no sentido de compreender como os jogos e aplicativos podem auxiliar na construção do conhecimento de conteúdos da Sociologia. O levantamento bibliográfico foi realizado com base em diversos estudos relacionados a jogos PRADO (2018); CRUZ (2021), ensino de Sociologia FRAGA, LAGE (2003); BNCC (2018); AZEVEDO, NASCIMENTOS (2015) e as contribuições das TIC na educação SANTOS (2019). O presente trabalho é de natureza qualitativa ao qual se obteve os dados por meio de uma proposta de intervenção pedagógica referente a aplicação de dois jogos – tabuleiro e aplicativo *Kahoot* – abordando o mesmo conteúdo em ambos e questionário na plataforma *Google Forms*, disponibilizados para uma turma de estudantes do Ensino Médio, de uma escola da rede estadual, localizada na cidade de Curitiba – Paraná. Os dados coletados foram devidamente analisados por meio das impressões durante a aplicação dos jogos e de acordo com os depoimentos dos estudantes relatados no questionário. Dessa forma, foi evidenciado que os jogos contribuem para o aprendizado de conteúdos da Sociologia, tornando a aula mais dinâmica e o aprender mais prazeroso, além de garantir maior interação e participação nas dinâmicas propostas. Compreende-se então a necessidade de atualizar as práticas pedagógicas, considerando também ferramentas tecnológicas que compõem o cotidiano de muitos estudantes, trazendo para o processo de construção do conhecimento as mais diversas possibilidades inovadoras que tenhamos a disposição da educação.

**Palavras-chave:** Prática Pedagógica; Aprendizagem; Ensino Médio; Ensino de Sociologia.

## THE USE OF GAMES IN SOCIOLOGY CLASSES

**Abstract:** The use of games in Sociology classes is a practice that contributes to the intellectual development of High School students and, therefore, should have space in pedagogical practices. The present study aims at understanding how games and applications might help in the construction of knowledge of Sociology contents. The bibliographical survey was carried out based on several

<sup>1</sup>Especialista em Ensino de Sociologia pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), professora da rede estadual de educação básica do Paraná. E-mail: [freitasestela97@gmail.com](mailto:freitasestela97@gmail.com).

<sup>2</sup>Mayra Prachedes Queiroz. Especialista em Ensino de Sociologia pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). E-mail: [mayrapraq@gmail.com](mailto:mayrapraq@gmail.com).

<sup>3</sup> Doutora e Pós-Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Professora Adjunta da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, campus de Naviraí – MS. E-mail: [celia.carvalho@ufms.br](mailto:celia.carvalho@ufms.br).



studies related to games, PRADO (2018); CRUZ (2021); teaching of Sociology, FRAGA, LAGE (2003); BNCC [National Common Curricular Basis of Brazil] (2018); AZEVEDO, NASCIMENTOS (2015); and the contributions of ICT in education, SANTOS (2019). This Study has a qualitative nature, and the data were obtained through a proposal of pedagogical intervention relating to the implementation of two versions of the same game – one as a boardgame and the other in the *Kahoot* applicative – as well as a survey on the Google Forms platform made available to a group of High School students from a state school located in the city of Curitiba – State of Paraná. The data collected were fully analyzed through impressions during the usage of games and according to the statements of students reported in the survey. Thus, we were able to understand that the games contributed to the learning of Sociology contents, making the class more dynamic, and the learning more pleasant, as well as assuring wider interaction and participation in the proposed activities. It is therefore understood that the pedagogical practices need to be updated, taking into account the technological tools that are part of the daily routine of many students, bringing a myriad of innovative possibilities that are available in education to the process of knowledge construction.

**Keywords:** Pedagogical Practice; Learning; High School.

## 1. Introdução

A Sociologia como disciplina no Ensino Médio no Brasil, sofreu e ainda sofre com os impactos que vive em relação a sua obrigatoriedade no ensino regular e, conseqüentemente, torna-se complexa a construção de metodologias de ensino alternativas, como forma de aprofundar os conteúdos relacionados aos conhecimentos a serem adquiridos.

Como consequência dessa intermitência, compreendemos que se torna cada vez mais urgente que novas alternativas sejam inseridas como metodologia de ensino dos conteúdos da Sociologia, considerando que essa é uma disciplina que apresenta grande caráter teórico e por isso, muitas vezes, ainda parece distante da realidade dos alunos, pois fica incumbido ao professor a práxis (ALVIM *et al.*, 2018).

Pensando então, mais especificamente na Sociologia, em relação ao uso de jogos, consideramos que essa é uma prática inovadora, uma vez que, de acordo com o levantamento bibliográfico realizado, ficou nítido que há poucos estudos que apontam nessa direção: TORRES (2021); CRUZ (2021) e outras contribuições que se debruçam no sentido de compreender sociologicamente o mundo dos *games*, bem como seus usuários e essa cultura: TOYAMA *et al.*, (2020), ALBUQUERQUE e KERN (2019), e outros.

Torres (2021) apresenta diversas metodologias ativas utilizadas em aulas de Sociologia, demonstrando o esforço de professores da disciplina em desenvolver atividades diversificadas junto de seus alunos, entretanto os jogos não se apresentam com a mesma força que outras ferramentas expostas pela autora. Deste modo, expomos como os jogos podem ser utilizados nas aulas de

Sociologia a fim de contribuir para tornar a disciplina mais atrativa para os estudantes apreenderem os conteúdos desta área.

Para tanto, se faz necessário compreender o universo dos estudantes do Ensino Médio, de modo a conseguir fazer com que haja alcance efetivo da participação e absorção de conceitos e conteúdos relacionados à disciplina de Sociologia.

## 2. Referencial teórico

### 2.1 O ensino de Sociologia no Brasil

Pensar na Sociologia como disciplina presente no currículo do Ensino Médio é refletir primeiramente que esta é uma ciência que tem como objeto de estudo a sociedade e, por isso, muitas são as contribuições desta para a educação, possibilitando que os alunos desenvolvam senso crítico em relação à realidade que vivem e de seu entorno (ALVIM *et al.*, 2019).

Em consequência disso, nota-se que a Sociologia como disciplina possui uma história marcada por intermitências, interferindo na definição consensual dos tópicos necessários no ensino da disciplina, assim como a organização curricular marcada pela dificuldade de estrutura de um saber adequado (ALVIM *et al.*, 2019).

Marcada por uma característica elitista, mesmo que em 1942 tenha se mantido apenas no curso normal, a Sociologia segue em expansão em “espaços de pesquisa e ensino nas universidades e centros de investigação que foram criados e patrocinados pelos governos estaduais e federais e por agências internacionais” (SILVA, 2010, p. 21).

Os passos seguintes na história da disciplina de Sociologia na Educação Básica, são dados de maneira independente, a partir da década de 1980, com o final da ditadura militar no Brasil, as Secretarias de Educação de cada estado tornaram a Sociologia como disciplina obrigatória no Ensino Médio, “de modo que seja consolidada sua presença nos currículos” (BRASIL, 2006, p.103).

O caminho percorrido até a nova LDB de 1996, denota que a Sociologia foi, gradativamente, conquistando espaço dentro dos currículos, mas que ainda tinha um longo percurso a realizar, na busca pela sua real institucionalização, uma vez que a mesma ainda não se encontrava obrigatória em todo território nacional. Assim, na Lei nº 9.394/96 a Sociologia aparece da seguinte maneira no Artigo 36:

§ 1º A organização das áreas de que trata o caput e das respectivas competências e habilidades será feita de acordo com critérios estabelecidos em cada sistema de ensino. [...]

III - domínio dos conhecimentos de Filosofia e de Sociologia necessários ao exercício da cidadania.

Nesse sentido, de acordo com o exposto, fica evidente que há possibilidades diversificadas de compreender o Artigo 36, e por isso apesar de parecer um passo adiante, não garantiu de fato a obrigatoriedade da disciplina, uma vez conteúdos abordados na mesma, encontram-se em outras disciplinas de maneira transversal (BRASIL, 1996).



Esse ponto justifica, inclusive, que a Sociologia possui conteúdos específicos de sua área a serem tratados para o exercício da cidadania e, por conseguinte, necessita de espaço garantido dentro dos currículos escolares, como forma de democratizar o acesso à compreensão de estudos relacionados à sociedade.

Entretanto, considerando que alguns estados já haviam implementado sua obrigatoriedade, demandas foram surgindo, tais como:

necessidade de diretrizes e orientações para seleção de conteúdos e métodos de ensino, de materiais didáticos, de professores capacitados, de incremento nas licenciaturas dos cursos de Ciências Sociais, de espaços de formação continuada nas universidades, de elaboradores de questões para as provas de vestibulares, de concursos públicos para professores da disciplina, de professores de Sociologia para as burocracias educacionais, entre tantas outras demandas e desafios que se multiplicaram a partir dessa expansão crescente após 1996 (SILVA, 2011, p. 28).

Sendo assim, a Sociologia como disciplina, passou por instabilidade desde o seu início, as diversas tentativas de incluí-la no ensino regular como disciplina obrigatória e também na formação docente para a mesma. Com a aprovação da Lei 11.684 de 2008, pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), a Sociologia finalmente é compreendida como caráter necessário e obrigatório, sendo inclusa nos currículos do ensino médio de todas as escolas que abarcam essa etapa de ensino, a partir de 2008 (BRASIL, 2008).

Por um período de mais de cem anos de momentos nebulosos vivenciado pela disciplina de Sociologia, que foram ocasionados por fatores culturais, políticos e econômicos, entramos agora em um período de mudança com o Novo Ensino Médio (NEM), no qual a partir de 2022 a disciplina de Sociologia não é mais obrigatória em todos os anos do Ensino Médio no estado do Paraná, o que torna o cenário desfavorável para os profissionais da área, bem como para o processo de construção e estabilidade que a disciplina estava conseguindo se manter (PARANÁ, 2021).

Essa organização curricular no estado do Paraná, encontra-se de acordo com a Lei 13.415 de 2017 a qual trata acerca da Reforma do Ensino Médio. Dessa forma fica exposto que

[...] cabe aos estados e municípios adequar seus currículos à Reforma e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os currículos devem conter “estudos e práticas” de Sociologia (e de Filosofia, Arte e Educação Física), mas a manutenção da Sociologia como disciplina específica e obrigatória depende da mobilização em cada estado e município durante o processo de implementação da Base Nacional Comum, pois cada unidade da federação poderá fazê-lo de forma distinta (ABECS, 2018, n. p.).

Pelo exposto até o momento, vemos a necessidade de contribuir com este artigo, no sentido de expor alternativas que podem ser utilizadas como ferramentas para professores que lecionam no Ensino Médio, de maneira mais



lúdica e divertida, tendo em vista que a Sociologia possui uma base extremamente teórica e por vezes, complexa.

De acordo com a definição de Luckesi (2000, p. 97) a ludicidade “[...] é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”, portanto trabalhar com jogos propicia uma relação com o saber de forma diferenciada, por integrar o conhecimento a uma vivência que dialoga com o universo dos alunos por meio da atividade proposta.

Salientamos ainda que a Sociologia possui grande contribuição para o desenvolvimento social e econômico, por se tratar de uma ciência que busca compreender fenômenos sociais, sendo a escola um *lócus* profícuo nesse sentido, é que a escola, trata-se da produção do saber, seja do saber sobre a natureza, seja do saber sobre a cultura, isto é, o conjunto da produção humana (SAVIANI, 2005).

Segundo Fraga e Lage (2003) pensar sociologicamente é único, seja qual for o tema a ser estudado. Por isso, desenvolver nos alunos um olhar sociológico é dotá-los de um modo de enxergar a realidade que é típico da Sociologia e, com isso, contribuir para a formação discente com algo específico para além das demais disciplinas.

Nesse sentido, pensar sociologicamente é procurar eleger o social como esfera privilegiada de explicação da realidade, é buscar a compreensão científica dos fenômenos sociais, por isso nosso objetivo como professor de Sociologia, é tentar aproximar mais a temática a ser trabalhada com a realidade do estudante (FRAGA; LAGE, 2003).

## 2.2 As contribuições das tecnologias digitais na educação

Para pensarmos nas tecnologias digitais na educação se faz necessário primeiramente compreender como esta é uma relação possível na atualidade e, por isso o ciberespaço define-se como “um conjunto plural de espaços mediados por interfaces digitais, que simulam contextos do mundo físico das cidades, suas instituições, práticas individuais e coletivas já vivenciadas pelos seres humanos ao longo de sua história” (SANTOS, 2019, p. 30).

Nesse contexto, o ciberespaço é um ambiente que necessita de ser inserido nas escolas por meio de aparelhos tecnológicos que permita essa vivência pelos alunos, considerando que cada vez mais o mundo encontra-se conectado com o uso de tecnologias. É nesse mesmo sentido que a disposição do uso de internet nas escolas públicas, por exemplo, é instrumento de inclusão social – e também cultural, conforme apresentamos a seguir.

Essa conexão em massa pode ser caracterizada como “*cibercultura*”, termo que Santos (2019, p. 30) explica como sendo “toda produção cultural e fenômenos sociotécnicos que emergiram da relação entre seres humanos e objetos técnicos digitalizados em conexão com a internet, rede mundial de computadores, caracterizam e dão forma à cultura contemporânea”.

O uso de diferentes tecnologias na educação pode tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas, para isso é necessário pensar na utilização de metodologias ativas, a qual Rodrigues (2016, p. 25) conceitua como “as

metodologias ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos”.

Neste momento colocando o estudante como protagonista no processo de aprendizagem, por meio de projetos, estudo de casos, gamificação, entre outros possíveis, incentivando assim o estudante a se desenvolver tanto no sentido acadêmico como pessoal

Pensar, realizar, agir, posicionar-se e escrever cientificamente são aprendizagens que precisam ser melhor desenvolvidas na educação básica, especialmente entre os alunos menos favorecidos. Prega-se a necessidade de desenvolver o “capital científico” nos alunos, não só para uma cidadania ativa, como também para se envolverem e desejarem as carreiras científicas. (KOWALSKI *et al.*, 2021, p. 38).

Dessa maneira, sabe-se que a Sociologia é uma disciplina que abarca conteúdos complexos, devido ao seu objeto de estudo – sociedade e seus fenômenos – e por isso consideramos importante abranger novas metodologias de ensino, como ferramentas diversificadas para explicar, exemplificar e fixar teorias presentes no universo sociológico.

É nesse sentido que os jogos ganham espaço na educação, contribuindo com o processo ensino e aprendizagem, uma vez que

dentre as habilidades específicas descritas na BNCC está a necessidade da inclusão dos jogos e games, por já fazerem parte das práticas letradas dos estudantes, recomendando a inclusão dessas mídias nas práticas escolares, da educação infantil ao ensino médio, nos diversos campos de conhecimento ali descritos. Uma prova simples de que os jogos digitais estão incorporados na BNCC é o fato de que a palavra “game” aparece 44 vezes no documento (CRUZ, 2021, p.161)

Para além da necessidade da práxis no ato de ensinar conteúdo da Sociologia, “[...] fazer com que as aulas possam se tornar mais próximas do estudante e não um momento desconectado de sua realidade” (SILVA, 2019, p. 14), torna-se uma tarefa rodeada de desafios para o próprio profissional da disciplina, mas também um movimento necessário e urgente, considerando que o professor, na sociedade contemporânea, já não possui mais a característica de detentor do saber, pois as tecnologias se encontram disponíveis e acessíveis<sup>1</sup>.

Corroborando com a questão entorno das tecnologias e o acesso por parte dos jovens, a Pesquisa TIC Kids Online Brasil, aponta que

<sup>1</sup> Tratamos aqui como acessível, considerando que na atualidade temos um número de acessos à internet e seus serviços oferecidos, considerável, já que não nos propomos a realizar a discussão relacionada as diferenças socioeconômicas que refletem no acesso à internet e seus serviços.

[...] a proporção de usuários de Internet de 9 a 17 anos passou de 79%, em 2015, para 89%, em 2019. Dados coletados pela TIC Domicílios evidenciam que o uso da rede foi ainda maior em 2020: 94% dos indivíduos de 10 a 17 anos eram usuários de Internet no Brasil (CGI, 2020, p. 4)

Conforme observado em sala de aula, a realidade dos estudantes da turma que aplicamos a atividade, há uma parte considerável deles que fazem uso de jogos no seu dia a dia, jogos esses que são na maioria *online*. Esses jogos são vistos como um momento de lazer e descontração, um espaço onde eles podem interagir com seus colegas e se divertir. Nosso desafio como profissionais da educação é atrair a atenção e tornar os jogos que usamos em sala de aula, atividades com objetivos pedagógicos sem dispensar a diversão.

Partindo das possibilidades de aplicação de jogos em aulas de Sociologia, compreendemos os jogos de tabuleiro como uma forma de captar o universo dos estudantes, uma vez que “em meio ao jogo o indivíduo precisa lidar com conflitos e se organizar em meio a diálogos e argumentos” (PRADO, 2018, p. 28). Dessa forma, Prado (2018, p. 31) destaca que:

Novos formatos com conceitos e tecnologias inovadores como: jogos de gestão financeira e de recursos, conquista de território, jogos de detetive e de interpretação de papéis, como o RPG, conquistam cada vez mais espaço. Estes são os chamados “Jogos de Tabuleiro Modernos”, os quais apresentam características diferentes dos jogos convencionais e que podem ser aplicadas no processo de ensino/aprendizagem de forma mais evidente, desafiadora, dinâmica e contextualizada.

Já em relação aos jogos com o uso de dispositivos móveis ou computadores/*notebooks*, esses acompanham em muito o momento atual, uma vez que há um crescimento expressivo no ano de 2020, de domicílios da população entre 10 e 17 anos, que possuem *notebooks* 74%, computadores de mesa em 49% e *tablets* 45% (Centro Regional de Estudos - CGI, 2020, p. 4). E por esse crescimento, salientamos a importância de inserir as tecnologias também no espaço escolar e atividades escolares para além de pesquisas que estudantes realizem para o desenvolvimento de trabalhos escolares.

Assim, dispor de uma formação crítica, é também fornecer-lhes as mais variadas possibilidades de acesso a ferramentas que façam parte de seu cotidiano, apresentando novas alternativas no que tange a tecnologias da informação, pois “[...] com esses novos recursos e ferramentas a educação pode ensinar uma aprendizagem significativa, proporcionando que o aluno aprenda de forma mais dinâmica e motivadora” (TAROUCO *et al.*, 2004, p. 4).

### 3. Metodologia

#### 3.1 Caracterização da pesquisa

A abordagem qualitativa, foi escolhida para o desenvolvimento desta pesquisa, tendo em vista que a escola é um ambiente que “[...] é fonte direta para coleta de dados, interpretação de fenômenos e atribuição de significados”



(PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 128), além de entendermos que de acordo com o objetivo de nosso estudo, se faz necessário a exploração com maior profundidade, podendo extrair os significados dos dados coletados.

Dessa maneira, primeiramente realizamos um levantamento bibliográfico acerca da temática abordada neste trabalho, tendo como foco a compreensão acerca de conceitos pertinentes ao nosso estudo, para contextualizar a pesquisa e dar aporte teórico, de acordo com o referencial teórico outrora apresentado (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Seguindo o rigor metodológico necessário, realizamos uma proposta de intervenção pedagógica e o levantamento por meio da "interrogação direta de pessoas" (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 128), sendo os participantes, os estudantes. Posteriormente aplicamos um questionário com o objetivo de levantarmos os dados de modo a nos possibilitar informações, e futura discussões.

Sendo assim, escolhemos uma escola pública estadual, localizada em um bairro de classe alta de Curitiba para aplicação das atividades programadas para este estudo, contando com uma infraestrutura de equipamentos e internet de qualidade que fica à disposição de professores e estudantes. Cada sala de aula conta com um *notebook*, caixas de som e projetor, devidamente instalados. A turma conta com o total de 20 estudantes, de idades diversificadas, sendo todos do 2º ano do Ensino Médio.

### **Quadro 1: Identificação dos participantes.**

<b>Gênero</b>		<b>Idade</b>	
Feminino	10 estudantes	15 anos	09 estudantes
Masculino	7 estudantes	16 anos	05 estudantes
Outro	3 estudantes	17 ou mais	06 estudantes

Fonte: Elaborado pelas autoras (2022).

### **3.2 O desenvolvimento das atividades**

Para elaboração do jogo, pensamos em uma proposta que dispunha de um formato em jogo de tabuleiro, o qual apresenta uma dinâmica diferenciada nas aulas de Sociologia. Para tanto, pesquisamos modelos de tabuleiros na internet e criamos afirmações que poderiam ser categorizadas como "verdadeira" ou "falsa", baseado no conteúdo que corresponde às orientações presentes no Referencial Curricular para o Ensino Médio do Paraná "Objetos de Conhecimento: Sociologia: O racismo no Brasil; Identidade Cultural; Os movimentos sociais" (PARANÁ, 2021, p. 584), o enfoque se deu no tema de movimentos sociais.

Considerando o fato de que as aulas de Sociologia possuem 45 minutos, o jogo de tabuleiro não poderia ser muito extenso e por isso optamos por um jogo que abordasse o conteúdo, de modo simples e eficaz. Escolhemos o jogo no formato de tabuleiro por

Ao se tratar sobre jogos e ludicidade em seu sentido mais amplo, um tipo de jogo se destaca, os jogos de tabuleiro, por promoverem

a interação direta entre um grupo de jogadores, sem exigir meios eletrônicos como mediadores desta interação, favorecendo assim a ação do professor como facilitador do processo de criação do ambiente lúdico (PRADO, 2018 p. 36).

Dessa forma, a organização do jogo elaborado possui algumas casas com afirmações sobre conceitos, objetivos e pautas de movimentos sociais, sendo que os estudantes poderiam atribuir a opção de “verdadeiro” ou “falso” a cada afirmação em que seu pino se encontra após andar as casas. Os movimentos sociais utilizados foram: movimento Negro, LGBTQIA+, Ambiental, Feminista e Movimento Sem Terra, selecionados aleatoriamente.

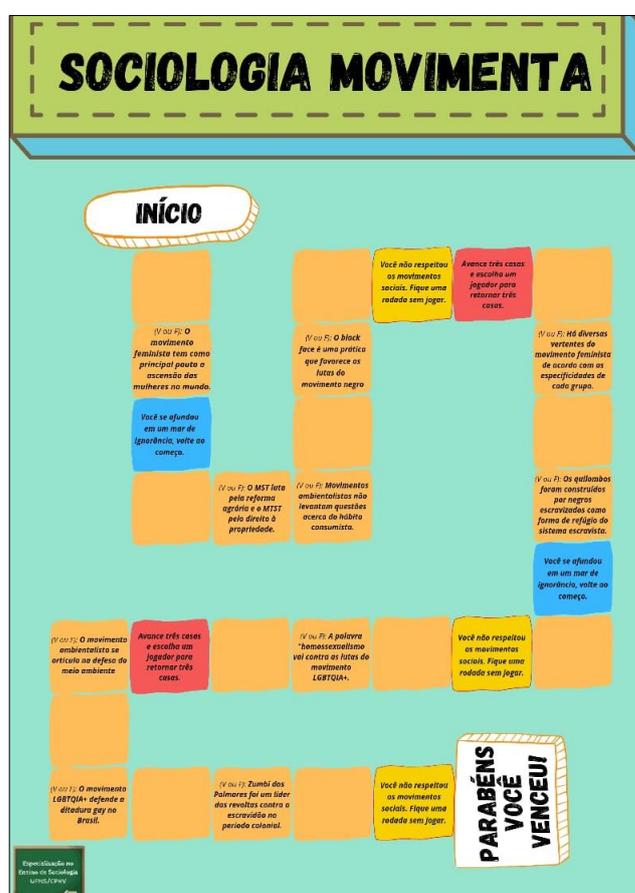


Figura 1: arte do Jogo “Sociologia Movimentista”  
Fonte: elaborado pelas autoras (2022).

No aplicativo *Kahoot*, o jogo encontra-se em formato de um *quiz*, com as mesmas afirmações presentes no jogo de tabuleiro, como forma de reforçar os conteúdos anteriormente trabalhados. Dessa forma, os alunos contavam com o tempo de 10 (dez) segundos para atribuir verdadeiro ou falso para cada afirmação.



Figura 2: jogo "Kahoot: Sociologia Movimenta"  
Fonte: Print do Kahoot (2022).

### Quadro 2: Roteiro da sequência didática.

Sequência de aula	Tema da aula	Descrição	Recursos
1ª aula (45 minutos)	Apresentação do Conteúdo Movimentos Sociais	Apresentação do conteúdo para os estudantes, com explicação do conceito "Movimentos Sociais", seu surgimento e definições.	Slides; notebook; projetor; quadro, giz;
2ª aula (45 minutos)	Apresentação de alguns Movimentos Sociais	Exemplo de movimentos sociais, abordando como se definem, suas principais reivindicações e história, utilizando vídeos e fotos.	Slides; notebook; quadro; giz; projetor.
3ª aula (45 minutos)	Pesquisa sobre os Movimentos Sociais	Pesquisa dos estudantes como tarefa de casa, seguindo as instruções: pesquisar individualmente e escolher um movimento social de sua preferência, para apresentar sua origem, como se desenvolveu ao longo do tempo e suas principais reivindicações.	Quadro; giz.
4ª aula (45 minutos)	Realização do Jogo e Instrução	Aplicação do jogo de tabuleiro com os estudantes e instruções para baixarem o	Jogo de tabuleiro.

	para uso do aplicativo	aplicativo <i>Kahoot</i> e como jogar.	
5ª aula (45 minutos)	Aplicação do Questionário	Estudantes respondem ao questionário no computador da sala e considerando as atividades desenvolvidas em relação aos dois jogos.	Notebook; projetor.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2022).

#### 4. Resultados e discussões

##### 4.1 A aplicação das atividades

Para introduzir o tema em sala de aula, duas aulas foram utilizadas com explicações acerca do conteúdo, fazendo uso de *slides* com o conceito de movimentos sociais e qual sua função na sociedade, inserindo o contexto nacional do surgimento desses movimentos, pontuando ainda quais são as principais reivindicações que cada qual apresentam. Durante as aulas de Sociologia os estudantes demonstraram interesse, participando e contribuindo por meio de questionamentos.

Considerando a necessidade da multiplicidade no uso de metodologias para a construção do saber, compreendemos a importância de diferentes formas para que os estudantes obtenham os conhecimentos “para responder a essa necessidade, mostra-se imprescindível considerar a dinâmica social contemporânea, marcada pelas rápidas transformações decorrentes do desenvolvimento tecnológico” (BRASIL, 2018, p. 462) e por isso foi solicitado na 3ª aula aos estudantes que realizassem uma pesquisa sobre um movimento social de sua preferência. Considera-se ainda que a pesquisa é uma maneira de incentivar o pensar sociologicamente e deve ser utilizada em sala de aula, pois de acordo com Fraga e Lage (2003, p. 4)

A pesquisa é apontada nas OCNEM como complementar a esses três tipos de recortes no ensino de Sociologia. Ela pode ser realizada depois que os conceitos, temas e teorias forem apresentados, possibilitando a verificação do que foi debatido em sala de aula, ou antes, que isso ocorra, valendo-se dos resultados para dar início à apresentação desses três recortes.

Dando continuidade ao cronograma, na 4ª aula foi utilizada para a aplicação do jogo, com explicação acerca de qual seria a dinâmica programada, separação dos estudantes com 05 integrantes em cada grupo, seguindo a lista de chamada para a divisão, com o intuito de que os grupos fossem heterogêneos e diversos.

A cada rodada do jogo, os grupos tinham um tempo para discutirem entre si em relação à afirmação sobre uma característica e reivindicação de um movimento social, para chegarem a um consenso e atribuir a categoria “verdadeiro” ou falso” conforme disposto a seguir:

### Quadro 3: Afirmações presentes no tabuleiro do jogo.

<b>Movimento Feminista</b>	<b>Movimento LGBTQIA+</b>	<b>Movimento Negro</b>	<b>Movimento sem Terra</b>	<b>Movimento Ambientalista</b>
(V ou F): O movimento feminista tem como principal pauta a ascensão das mulheres no mundo.	(V ou F): A palavra homossexualismo vai contra as lutas do movimento LGBTQIA+.	(V ou F): O Black face é uma prática que favorece as lutas do movimento negro.	(V ou F): O MST luta pela reforma agrária e o MTST pelo direito à propriedade.	(V ou F): Os movimentos ambientalistas não levantam questões acerca do hábito consumista.
(V ou F): Há diversas vertentes do movimento feminista de acordo com as especificidades de cada grupo.	(V ou F): O movimento LGBTQIA+ defende a ditadura gay no Brasil.	(V ou F): Os quilombos foram construídos por negros escravizados como forma de refúgio do sistema escravista.		(V ou F): O movimento ambientalista se articula na defesa do meio ambiente.
		(V ou F): Zumbi dos Palmares foi um líder das revoltas contra a escravidão no período colonial.		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2022).

Durante esses momentos de troca entre os participantes dos grupos, observamos que a base dos argumentos utilizados para a defesa de suas ideias acerca da afirmação presente no tabuleiro, partiam de conhecimentos adquiridos durante as aulas e, por vezes, de representações do senso comum. Por isso, ao longo do jogo, as possibilidades de reforçar o conteúdo anteriormente trabalhado em sala de aula, foi garantindo de maneira descontraída.





Figuras 3, 4 e 5: alunos jogando jogo de tabuleiro "Sociologia Movimentada"  
Fonte: Foto tirada durante a aplicação do Jogo Sociologia Movimentada

Ao final da 4ª aula, utilizamos o telefone celular<sup>1</sup>, todos os estudantes possuíam celular, orientando que baixassem o aplicativo gratuito *Kahoot*, que tinha por objetivo reforçar o conteúdo abordado em sala de aula durante o jogo de tabuleiro. Para tanto, as afirmações utilizadas no aplicativo, foram as mesmas que se encontravam no jogo de tabuleiro.



Figura 6: aplicativo *Kahoot*  
Fonte: Print da tela do celular das pesquisadoras. Uso do aplicativo *Kahoot* (2022).

Salientamos que na escola escolhida para a realização das atividades, o uso de celulares é proibido durante as aulas<sup>1</sup>, entrando em contradição com a 5ª competência da BNCC:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 9).

Trata-se então da dificuldade de introduzir, verdadeiramente, as TIC no espaço escolar para atividades pedagógicas que contribuem com um processo de reinvenção da sala de aula, além da criticidade no uso das informações que se encontram disponíveis em rede, como expõe SANTOS (2019, p. 53) “para transformarmos informações em conhecimentos, é preciso saber selecionar o que é pertinente para cada praticante cultural em seu contexto sociocognitivo e político-cultural”.

Na última aula conversamos com os estudantes sobre os jogos, alguns comentaram que gostaram, outros perguntaram se na aula do dia haveria mais alguma atividade diferenciada, o que deixa nítido o interesse no jogo de tabuleiro, bem como no aplicativo *Kahoot*.

Em seguida, aplicamos um questionário misto com questões abertas e fechadas, disponibilizado na plataforma *online Google Forms*. O formulário foi composto por 10 perguntas, sendo quatro para a identificação do estudante, três perguntas fechadas e três perguntas abertas abordando a opinião dos alunos a respeito das atividades envolvendo os jogos.

O objetivo deste questionário consistiu em levantar dados de modo a nos possibilitar informações, colaborando para responder a intenção estabelecida para o desenvolvimento desta pesquisa. Desta forma, o questionário apresentava perguntas relacionadas a experiência do aluno na atividade proposta e suas concepções a partir dos jogos nas aulas de Sociologia.

Assim, considerando a disponibilidade do *notebook* instalado em sala de aula, cada estudante respondeu separadamente, um após o outro.

**Quanto a experiência de participar de um jogo ou aplicativo para aprender ou reforçar o conteúdo das aulas de Sociologia:** 11 estudantes responderam não, 09 responderam que já tinham participado. Esse dado evidencia que o uso de ferramentas alternativas em aulas de Sociologia nessa escola se faz presente<sup>2</sup>, o que nos faz questionar se as possibilidades de acesso a atividades como essas são mais frequentes em escolas de bairros mais nobres.

No que se refere ao **trabalho com jogos e aplicativos tornar a aula mais dinâmica**, obtivemos respostas referente ao aprendizado do conteúdo: “Sim, pois permite que a turma aprenda o conteúdo de maneira divertida e diferenciada” (E1); “Com certeza. Com 6 aulas no dia no final você vai lembrar mais da que mais se divertir e aprender vira mais uma consequência do que

<sup>1</sup> Foi pedida a autorização à direção da escola para o uso do celular durante a aula.

uma obrigação” (E20). Estas respostas corroboram com o pensamento de Silva (2019), pois denota que as brincadeiras contribuem e facilitam a compreensão de conteúdos e o desenvolvimento intelectual.

Há ainda respostas de alguns estudantes que salientam em relação à interação entre seus colegas de turma e a professora: “Sim, pois a turma inteira interage com a professora” (E2); “[...] a interação ajuda a entender melhor” (E3). Neste sentido, compreendemos que esse é um momento em que os estudantes trocam informações entre si e por isso constroem o saber de maneira colaborativa, por meio da interação (CRUZ, 2021).

Duas respostas que nos chamaram a atenção apontam para o fato da superação do ensino tradicional. Conforme E11 aponta “Sim, apoio fazer isso mais vezes! Acho que até ajuda a aprender mais do que as formas tradicionais”. Para tanto, é necessário adotar metodologias de ensino e cabe ao profissional, pesquisar e estudar para “encontrar respostas para as estratégias que os professores irão adotar para desenvolver as novas habilidades” (CRUZ, 2021, p.161).

Sobre as **dificuldades apontadas pelos estudantes para responder às questões**, a maioria revelou que não teve dificuldade durante os jogos: “não, a professora ensina muito bem” (E8); “Na realidade não, eram perguntas que já haviam sido conversadas em aula e no trabalho” (E10); “Não, porque a professora fez um ótimo trabalho em ensinar o conteúdo antes da aplicação do jogo” (E18). Essas respostas encontram-se em acordo com toda a preparação das atividades, os conteúdos abordados em sala de aula e todas as etapas citadas no quadro 2, respeitando o passo a passo de cada aula, para posteriormente trabalharmos os jogos.

Foi pedido aos estudantes citarem **algum conteúdo que aprenderam durante a aplicação dos jogos**, alguns discorreram sobre pautas específicas do movimento LGBTQIA+: “Sobre o homossexualismo. Antigamente, tudo que acabava com “ismo” considerado doença. Não sabia disso” (E9); “Com os erros aprendi sobre homofobia, quando foi iniciado o movimento LGBT” (E10); “[...] que não é legal chamar homossexualismo pessoas da comunidade que possuem essa orientação sexual” (E13), e do Movimento Feminista: “A questão do movimento feminista defender igualdade e não superioridade de um dos gêneros” (E19); “Um pouco mais sobre o feminismo [...]” (E13). Ambos os movimentos sociais citados de maneira específica por alguns estudantes, possuem pautas que recebem críticas diversas pela incompreensão do que realmente defendem e por isso

o conhecimento deve ir além da classificação, definição, descrição e estabelecimentos de correlações dos fenômenos da realidade, explicando problemáticas sociais concretas e contextualizadas, de modo a desconstruir pré-noções e preconceitos que dificultam uma melhor compreensão e atuação política no mundo em que vivemos (CESMAG-PPP, 2009, p. 170).

Sendo assim, as respostas relacionadas a essa pergunta nove estudantes citaram os movimentos sociais de maneira geral, cinco, o movimento feminista

e outros cinco estudantes responderam aprender sobre o movimento LGBTQIA+.

Ao final do questionário deixamos um espaço em aberto, para que os estudantes tivessem a oportunidade de realizar algum comentário de livre escolha. Os depoimentos que se destacam são os seguintes: “Muito legal, deveria ter mais jogos e dinâmicas como essa” (E4); “Foi bem legal e foi diferente” (E12); “Foi bem legal ter participado, mas a gente deveria ter ganhado né, brincadeira, é muito mais fácil aprender assim” (E13); “Achei o jogo muito bom, despertou muito interesse na turma por se tratar de um jogo divertido e ao mesmo tempo educativo” (E17).

Pelo exposto em relação aos comentários livres, nota-se que a construção do conhecimento em conjunto, de forma lúdica, com objetivos bem traçados e interativos, relaciona-se com a união de “[...] práticas sociais do cotidiano com as que ocorrem com objetivos específicos de aprendizagem [...]” (CRUZ, 2021, p.161).

De maneira geral, os estudantes reagiram de forma positiva em relação aos jogos, fazendo comentários que evidenciaram como os jogos tornam conteúdos complexos da Sociologia em algo divertido e simples, além da interação e aproximação entre todos, fatores que dispõem da aprendizagem significativa.

## 5. Considerações finais

Considerando o objetivo traçado para nossa pesquisa era de compreender como os jogos e aplicativos podem auxiliar na construção do conhecimento de conteúdos da Sociologia, percebe-se que os jogos e as tecnologias digitais, contribuíram no sentido de tornar a aula mais dinâmica, divertida e interativa, conforme os estudantes citaram durante o questionário.

O jogo de tabuleiro foi um processo de construção que exigiu estudo e adaptação de conteúdos que podem ser compreendidos como complexos, mas possíveis de serem transpostos em uma linguagem mais acessível aos estudantes. Assim, a aula se tornou mais dinâmica, com conteúdo de fácil compreensão, conforme os próprios estudantes expuseram em respostas ao questionário e durante conversa em sala de aula.

Nessa proposta, percebemos a relevância do uso das TIC em sala de aula, e por isso salientamos a necessidade de, no contexto atual, termos a disposição de estudantes e professores equipamentos e internet de qualidade, pois assim podemos utilizar do potencial que a tecnologia oferece à educação, impactando tanto na atuação profissional do professor como no processo de formação crítica do estudante. O jogo que desenvolvemos é uma atividade que pode ser replicada em outras escolas públicas, com outros temas e disciplinas, respeitando cada contexto.

Percebemos ainda que muitos professores encontram dificuldades com o uso de tecnologias digitais, ao mesmo tempo em que existe a dificuldade de a escola dispor de equipamentos eletrônicos para cada aluno, o que muitas vezes impede a realização de atividades diferenciadas.

A experiência de podermos planejar e executar as atividades propostas foi um processo que contribuiu para a aquisição de novos conhecimentos, rompendo, assim com alguns paradigmas presentes na Sociologia, no que tange à dificuldade de transpor conteúdos complexos de maneira mais dinâmica, rompendo com o tradicionalismo presente na educação e conseqüentemente no ensino de Sociologia.

Dentre as evidências encontradas, destacamos que ao adotar o uso dos jogos como ferramentas possíveis para o processo de construção do conhecimento, os estudantes apresentaram facilidade na compreensão do conteúdo e maior interação entre os grupos, uma vez que o jogo de tabuleiro exigia a troca de informações.

Após a aplicação do jogo e análise do questionário, verificamos que o resultado da proposta foi proveitoso, pois observamos que os estudantes conseguiram relacionar o conteúdo trabalhado nas aulas anteriores com os jogos e desenvolveram o senso crítico ao longo das aulas, contudo algumas dificuldades foram enfrentadas ao longo da realização da prática pedagógica uma vez que os jogos necessitam de maior tempo para aplicação, mas devido ao número reduzido de aulas por turma, percebe-se que propostas mais elaboradas, dificultam a execução pedagógica diferenciada.

Por meio deste trabalho esperamos contribuir com outros professores e profissionais da educação, como uma ferramenta didática que torna o aprendizado mais estimulante para os estudantes, tendo em vista que o desenvolvimento do mesmo colabora com a construção do conhecimento científico acerca de ferramentas tecnológicas para trabalhar conteúdos diversificados.

## Referências

ABECS, Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais. **Vai ter Sociologia no Ensino Médio?** São Paulo, 2018. Disponível em: <https://abecs.com.br/vai-ter-sociologia-no-ensino-medio/>. Acesso em: 28 jan. 2021.

ALBUQUERQUE, R. M. de; KERN, C. Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância. **ETD - Educação Temática Digital**, [S. l.], v. 21, n. 3, p. 662-673, 2019. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8649928>. Acesso em: 10 dez. 2021.

ALVIM, Adriano Simioni *et al.* A importância da Sociologia para o desenvolvimento do aluno no Ensino Médio. **Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online**, [S.l.], v. 7, n. 1, mar. 2019. Disponível em: [http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais\\_linguagem\\_tecnologia/article/view/15024](http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/15024). Acesso em: 15 dez. 2021.

AZEVEDO, Gustavo Cravo de; NASCIMENTOS, Thais Barbosa Valdevino do. O discurso de apoio à Sociologia no Ensino Médio nos anos 30/40 e nos anos 90/00: apontamentos sobre os dois períodos. **Revista Café com Sociologia**: Dossiê História do Ensino de Sociologia, v. 4, n. 3, dez. 2015. Disponível em: <https://revistacafecomsociologia.com/revista/index.php/revista/article/view/529>. Acesso em: 15 dez. 2021.



BRASIL. Ministério da Educação. Orientações curriculares para o ensino médio – Ciências Humanas e suas tecnologias. **Secretaria de Educação Básica**. v.3, Brasília, 2006. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_03\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf). Acesso em: 15 dez. 2021.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC\\_EnsinoMedio\\_embaixa\\_site\\_11\\_0518.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_11_0518.pdf). Acesso em: 4 fev. 2022.

CGI. Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, 2020. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/resumo-executivo-pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2020/>. Acesso em: 4 fev. 2022.

CRUZ, Dulce Márcia. Jogar, analisar, criar jogos e refletir sobre seu uso em práticas pedagógicas. In: **Revista da FAEBA: educação e contemporaneidade**. Salvador, v. 30, n. 64, out./dez. 2021. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeaba/issue/view/610/579>. Acesso em: 27 nov. 2021.

FRAGA, Alexandre Barbosa; LAGE, Giselle Carino. **Dilemas e Perspectivas da Sociologia na Educação Básica**. Rio de Janeiro: E-papers, 2012. Disponível em: <http://cp2.g12.br/ojs/index.php/PS/article/view/596/509>. Acesso em: 27 dez. 2021.

LUCKESI, Cipriano. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: LUCKESI, Cipriano (Org.). **Ensaio de ludopedagogia**, n.1, Salvador UFBA/FACED, 2000.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Referencial Curricular para o Ensino Médio do Paraná. Curitiba: SEED/PR, 2021. Disponível em: [https://www.educacao.pr.gov.br/sites/default/arquivos\\_restritos/files/documento/2021-08/referencial\\_curricular\\_novoem\\_11082021.pdf](https://www.educacao.pr.gov.br/sites/default/arquivos_restritos/files/documento/2021-08/referencial_curricular_novoem_11082021.pdf). Acesso em: 5 fev. 2022.

PRADO, Laís Lima do. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: pandemic e o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 02, 2018. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/download/1485/1522/5632>. Acesso em: 10 fev. 2022.

PRODANOV, Cleber Cristiano.; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2ª. Ed. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2013. Disponível em: [https://aedmoodle.ufpa.br/pluginfile.php/291348/mod\\_resource/content/3/2.1-E-book-Metodologia-do-Trabalho-Cientifico-2.pdf](https://aedmoodle.ufpa.br/pluginfile.php/291348/mod_resource/content/3/2.1-E-book-Metodologia-do-Trabalho-Cientifico-2.pdf). Acesso em: 20 jul. 2020.

RODRIGUES, Glaucemaria da Silva. Análise do uso da metodologia ativa problem based learning (pbl) na educação profissional. **Periódico Científico Outras Palavras**, vol. 12, n. 2, 2016.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: EDUFPI, 2019. Disponível em: [http://www.edmeasantos.pro.br/assets/livros/Livro%20PESQUISA-FORMA%C3%87%C3%83O%20NA%20CIBERCULTURA\\_E-BOOK.pdf](http://www.edmeasantos.pro.br/assets/livros/Livro%20PESQUISA-FORMA%C3%87%C3%83O%20NA%20CIBERCULTURA_E-BOOK.pdf). Acesso em: 30 jan. 2022.

SAVIANI, Dermeval. **A pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 9ª. Ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

SILVA, Ileizi Luciana Fiorelli. O ensino das ciências sociais/Sociologia no Brasil: histórico e perspectivas. In: MORAES, A. C. (Org.). **Coleção explorando o ensino de Sociologia**.



Brasília: MEC, 2010. Disponível em:  
[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=7843-2011-sociologia-capa-pdf&category\\_slug=abril-2011-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=7843-2011-sociologia-capa-pdf&category_slug=abril-2011-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 15 dez. 2021

SILVA, José Martins da. Aprendendo a jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio. **Revista Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais. CABECS**, v.3, n. 2, p.11-25, 2019. Disponível em:  
<http://cabecs.com.br/index.php/cabecs/article/view/186>. Acesso em: 27 dez. 2021.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas; Konrath, Mary Lúcia Pedroso; GRANDO, Anita Raquel. **Objetos de Aprendizagem para M-learning**. 2004. Disponível em: [http://www.cinted.ufrgs.br/CESTA/objetosdeaprendizagem\\_sucesu.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/CESTA/objetosdeaprendizagem_sucesu.pdf). Acesso em: 11 dez. 2021.

TORRES, Ana Carolina Silva. A aprendizagem significativa de sociologia a partir de metodologias ativas. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2020. Disponível em:  
[https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/57516/5/2020\\_dis\\_acstorres.pdf](https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/57516/5/2020_dis_acstorres.pdf). Acesso em: 10 dez. 2021.

TORRES, Patrícia Lupion; KOWALSKI, Raquel Pasternak Glitz; FERRARINI, Rosilei. Formação de professores: metodologias ativas e TDIC com uso de REA, permeadas pela RRI. *In: **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade***. Salvador, v. 30, n. 64, p. 36-59, out./dez. 2021. Disponível em:  
<https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeaba/issue/view/610/579>. Acesso em: 27 nov. 2021.

TOYAMA, Miriam Costa; FERRATI, Gustavo Mendonça; CÔRTEZ, Mauro Rocha. O mercado de games: gênese, transformações e tendências. **Estudos de Sociologia**, v. 25, n. 49, p. 523-539, Araraquara, 2020. Disponível em:  
<https://periodicos.fclar.unesp.br/estudos/article/view/13415>. Acesso em: 10 dez. 2021.

Recebido em: 30 de março de 2022.  
Aceito em: 20 de maio de 2022.  
Publicado em: 11 de dezembro de 2022.