

O JOGO DE TABULEIRO COMO ALTERNATIVA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO ENSINO DE SOCIOLOGIA

Dijaci Nogueira¹
Camila Letícia dos Santos¹
Céu Felipe Dantas Camara¹
Francially Clarissa Melo dos Santos¹
Sydney Junio dos Santos Ribeiro¹
Wellington Santos¹

Universidade Federal de Alagoas¹

EIXO: DOCÊNCIA, CIÊNCIA E DIREITOS HUMANOS

RESUMO

A presente pesquisa possui como objetivo analisar de que forma os jogos de tabuleiro podem contribuir como uma alternativa de ensino e aprendizagem no Ensino de Sociologia. Utiliza-se o método da observação participante presente na pesquisa de campo visando coletar dados importantes através da inserção do pesquisador no ambiente observado. Demonstra-se a importância do uso dos jogos de tabuleiro e de outras ferramentas lúdicas para o desenvolvimento crítico-reflexivo dos estudantes, além de expor como a linguagem apresentada na dinâmica dos jogos opera no aumento da atratividade dos alunos às pautas, temas e questões sociais relevantes na área das Ciências Sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de tabuleiro; Ensino de Sociologia; Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

Ao compreender a importância do ensino de Sociologia como disciplina curricular e Ciência (Brasil, 2008), conforme objetivo descrito na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de agregar o desenvolvimento do protagonismo e a visão crítica da realidade juvenil na compreensão de cidadania (Brasil, 2017), os alunos bolsistas do Pibid¹ desenvolveram o jogo de tabuleiro referenciado nas concepções estudadas sobre o universo da ludicidade à luz das obras de Johan Huizinga (Huizinga, 2008). O jogo elaborado se intitula "Caminho Sociológico" e pretende ser uma ferramenta para o ensino de

Sociologia na Escola Estadual Ozória de Moura Lima, com o auxílio do orientador, residente e supervisor, ambos vinculados ao Pibid.

O “Caminho Sociológico” busca apresentar temas relevantes para o Ensino da Sociologia, visando estimular a criticidade dos alunos. Temas como Desigualdade Social, Movimentos Sociais, além de conceitos e teorias vinculadas aos pensadores sociológicos, como o conceito de “mais-valia” de Karl Marx, dialogando acerca da exploração do trabalho e das disparidades sociais.

Logo, além de despertar o pensamento crítico dos alunos para as questões da sociedade, o jogo auxilia o debate e a reflexão sobre a importância da garantia de direitos sociais como política pública. Além disso, outros temas merecem destaques, como: a luta por igualdade social, a validação do outro enquanto sujeito de direito, a legitimidade do Movimento dos Trabalhadores Rurais sem Terra (MST), dos movimentos antirracistas, feministas e outros. Essas pautas são importantes e merecem ser consideradas.

No que se refere à “mais-valia”, busca-se compreender as disparidades entre a remuneração e o valor produzido pelo trabalho que, no sistema capitalista, não estão equiparados.

2 METODOLOGIA

Na perspectiva da abordagem qualitativa e, referenciada pela observação participante (Becker, 1994), a aplicação do jogo em voga buscou estimular a compreensão acerca dos conteúdos ministrados nas aulas de Sociologia na escola-campo, para, posteriormente, serem analisados os resultados.

¹ Graduandos do curso de Ciências Sociais e bolsistas do Programa de Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), Capes, Brasil.

Ressalta-se que o tabuleiro contém imagens de autores como Marx, Weber e Durkheim cuja realização do jogo ocorreu da seguinte forma: primeiro, formaram-se quatro grupos compostos de quatro a cinco integrantes e, partir dessa formação, o jogo inicia; segundo, os grupos lançam um dado para definir o número da carta selecionada; terceiro, joga-se novamente o dado para indicar a pergunta envolvendo questões sociológicas. Se o participante responder corretamente à questão, ele avança para novas casas; do contrário, se não acertar, passa-se a vez para o outro grupo, que dá continuidade ao jogo.

Vale destacar que as perguntas foram enumeradas com alternativas objetivas ou questões discursivas. Assim sendo, o participante pode escolher dentre as alternativas juntamente com seu grupo ou mensurar o que compreendeu diante de perguntas mais complexas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através da desnaturalização da aula por intermédio do jogo sociológico, os alunos conseguiram obter resultados relevantes, tanto nas atividades avaliativas aplicadas na verificação de aprendizagem quanto na forma como compreenderam a importância de movimentos que legitimam os direitos sociais no mundo em que vivemos.

Nesse sentido, Morán (2015) destaca que a linguagem dos jogos vem sendo comumente encontrada dentro do ambiente escolar. Com as suas dinâmicas que englobam desafios, recompensas e competição positiva, os jogos oferecem uma abordagem mais prática e envolvente para o processo de ensino-aprendizagem. Ao introduzir elementos lúdicos na sala de aula, os professores podem captar a atenção dos alunos de forma mais eficaz, estimulando o pensamento crítico que a Sociologia exige, como também a colaboração entre os alunos e professor na resolução de problemas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo de tabuleiro como ferramenta lúdica de ensino apresenta-se como um material didático significativo, colaborando com a imersão dos alunos no conteúdo.

Graças ao elemento de competição saudável presente na dinâmica de alguns jogos, os alunos são incentivados a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem, buscando superar desafios e alcançar os objetivos propostos.

O jogo proposto não apenas estimulou a participação ativa dos alunos, mas também promoveu uma construção ativa do conhecimento.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://download.basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 06 out. 2023.

BRASIL. **Lei nº 11.684, de 02 de junho de 2008**. Altera o art. 36 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir a Filosofia e a Sociologia como disciplinas obrigatórias nos currículos do ensino médio. Brasília: Diário Oficial da União, 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11684.htm. Acesso em: 06 out. 2023.

BECKER, H. **Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais**. 2 ed. São Paulo: Hucitec, 1994.

HUIZINGA, J. **Homo-ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MORÁN, J. Mudando a Educação com Metodologias Ativas. In: SOUZA, C. A.;

MORALES, O. E. T. (orgs.). Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, v. 2, PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 05 mai. 2024.