

## **O uso de jogos como recurso didático por professores de Sociologia em Minas Gerais**

## **The use of games as a didactic resource by Sociology teachers in Minas Gerais**

Andreia dos Santos<sup>1</sup>, Karina Junqueira Barbosa<sup>2</sup>

### **Resumo**

---

O presente artigo se apresenta como um desdobramento da experiência da disciplina de Laboratório de Pesquisas e Práticas Educacionais do curso de licenciatura em Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas) e da realização de uma pesquisa financiada pela PUC Minas (FIP/PUC Minas). Nesse contexto, este artigo tem como objetivo analisar a aplicação de jogos didáticos por professores de Sociologia de escolas da rede pública estadual em Minas Gerais, buscando compreender os jogos didáticos enquanto uma estratégia lúdica de ensino e aprendizagem. Para tanto, foi realizada uma pesquisa *online* com aplicação de questionário estruturado via Google Forms, buscando traçar o perfil dos professores e a utilização ou não de jogos como instrumento de ensino-aprendizagem. Concluiu-se que embora a minoria dos professores utilize os jogos como ferramenta pedagógica, a totalidade dos respondentes reconhece a potencialidade e importância desse instrumento.

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem; Jogos; Sociologia.

### **Abstract**

---

This article presents itself as an unfolding of the experience of the Educational Research and Practices Laboratory discipline of the degree course in Social Sciences at Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas) and the carrying out of research financed by PUC Minas (FIP/PUC Minas). In this context, this article aims to analyze the application of didactic games by Sociology teachers at state public schools in Minas Gerais, seeking to understand didactic games as a playful teaching and learning strategy. To this end, an online survey was carried out using a structured questionnaire via Google Forms, seeking to outline the profile of teachers and whether or not they use games as a teaching-learning instrument. It was concluded that although a minority of teachers use games as a pedagogical tool, all respondents recognize the potential and importance of this instrument.

**Keywords:** Teaching-learning; Games; Sociology.

<sup>1</sup> Doutorado em Sociologia pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. Professora do Curso de Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas), Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. *E-mail:* andreiasantos@pucminas.br

<sup>2</sup> Doutorado em Serviço Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas), Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. *E-mail:* karinajunqueira@pucminas.br

## Introdução

Este artigo apresenta os resultados do projeto de pesquisa FIP/PUC Minas – “Quem aprende Sociologia? Jogos didáticos em Sociologia no Ensino Médio em Minas Gerais”. Este projeto teve como objetivo analisar a aplicação de jogos didáticos por professores de Sociologia em Minas Gerais, buscando compreender os jogos didáticos enquanto uma estratégia lúdica de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, foi pesquisado de que maneira os jogos podem ser uma forma de aprendizado em sala de aula e de interação entre os alunos do ensino médio, que são o público-alvo do ensino da disciplina.

A presente proposta se apresentou como um desdobramento da experiência da disciplina de Laboratório de Pesquisas e Práticas Educacionais do curso de licenciatura em Ciências Sociais. Nessa disciplina, desde a sua implantação (2010), propôs-se que os alunos possam criar materiais que facilitem a transposição didática dos conteúdos de Sociologia. Entre esses materiais, alguns foram adaptados como jogos didáticos de ensino de Sociologia. Nesse contexto, os alunos são desafiados semestralmente a desenvolverem um jogo que possa representar a complexidade de conceitos, seja da Ciência Política, Antropologia ou Sociologia. Durante esses anos, os alunos criaram jogos, com base em regras de jogos já existentes, buscando desenvolver habilidades de aprendizado com esse instrumento. Dessa maneira, as competências de aprender a ensinar iam se desenhando a partir do desafio proposto, sendo que vários jogos interessantes foram sendo construídos pelos alunos, de maneira individual ou coletiva. Destacam-se os jogos sobre temáticas desafiadoras, tais como: sexualidade e juventude, jogo da memória indígena, jogo das cidades, bingo sociológico, jogos de tabuleiro sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), entre outros. Mais de 20 jogos foram criados nesses anos, quando novos desafios foram sendo propostos.

Assim, uma questão que sempre norteou as ações em sala de aula transformou-se em proposta de pesquisa. De que maneira os professores poderiam usar essa transposição didática? Ou ainda, os professores de Sociologia para o ensino médio estariam utilizando essa estratégia de ensino? Desse forma, surgiu a proposta de compreender quem são os professores de Sociologia e como estariam ou não utilizando essa técnica de ensino. Portanto, esta proposta tem como objetivo compreender como os jogos são metodologias importantes para o processo de ensino e aprendizagem de Sociologia, bem como analisar os jogos didáticos enquanto uma estratégia neste processo. Nesse sentido, foi pesquisado de que maneira os jogos podem ser uma forma de aprendizado em sala de aula e de interação entre os alunos do ensino médio, que são o público-alvo do ensino da disciplina.

Para a consecução desses objetivos, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, além da aplicação de um questionário *online* via Google Forms, cujos resultados são apresentados no presente artigo.

## Jogos e Sociologia

Há, atualmente, uma contínua pesquisa e produção acadêmica sobre o ensino de Sociologia por meio de jogos<sup>3</sup>, consistindo em um espaço de investigação importante de ser desenvolvido, uma vez que os jogos sérios têm ganhado cada vez mais espaço no âmbito da educação, tendo amplo alcance por falar a língua nativa da “*game generation*”, da qual fazem parte os estudantes do ensino médio.

Os alunos do ensino médio são adolescentes e jovens que querem conhecer e aprender, mas que a escola, muitas vezes, não consegue atender às demandas de aprendizagem e que, por essa dificuldade, acaba excluindo os jovens do processo de ensino (Carmo; Correa, 2014)<sup>4</sup>. Muitas vezes há uma desconexão entre a realidade do estudante e o conteúdo das aulas e, segundo Silva (2020, p. 15),

<sup>3</sup> Cita-se especificamente os trabalhos desenvolvidos por Freitas, Queiroz e Carvalho (2022); Silva (2020), entre outros.

<sup>4</sup> Jogos sérios são um gênero específico de jogos que têm como objetivo uma experiência de aprendizado agradável, sustentada e autoguiada, envolvendo educação e entretenimento. Para ser considerado como sério, um jogo não pode ter o entretenimento como seu objetivo principal, embora seja uma de suas dimensões (Ratan; Ritterfeld, 2009).

nesse contexto, o uso de jogos como ferramenta didática poderia ser um facilitador, aproximando o conteúdo da Sociologia da “bagagem social do estudante e de suas explicações do mundo”. Isso porque, conforme pesquisa realizada pelo autor, por meio do uso de jogos em sala e posterior aplicação de questionário para os alunos, os estudantes jogam no cotidiano e percebem o uso de jogos em sala de aula de maneira positiva, de modo que gostariam que fossem utilizados com mais frequência. Assim, por meio dos jogos, é possível aproximar o aluno da sua realidade, desenvolvendo “[...] um ensino que traduza o conhecimento de cada aluno em sala de aula, fazendo com que os mesmos também sejam transmissores do conhecimento, e se sintam respeitados e valorizados” (Covos *et al.*, 2018, p. 65). O aluno como ator ativo, agente do conhecimento.

Dessa forma, dentro do cenário de formação de professores e com os desafios de formação em foco, propõe-se, dentro da Sociologia, uma nova forma de conhecimento que permita, ao mesmo tempo, conhecer as teorias e aprender, por meio da metodologia inovadora que é a aprendizagem por meio dos jogos. A formação de professores tornou-se um desafio em muitas áreas de conhecimento e a Sociologia sofre com o impacto desse processo, já que os alunos que procuram um curso superior, muitas vezes, não procuram a licenciatura como uma primeira opção, e nem a universidade está preparada para ensinar estratégias didáticas alternativas, como são os jogos. Se muitos professores não estão preparados para ensinar com esse método, por meio de uma prática profissional lúdica, há ainda resistência da sociedade, que estipulou outro método de ensino enquanto padrão ouro (Covos *et al.*, 2018).

Um elemento importante a ser considerado dentro dessa proposta é que as discussões sobre jogos em Sociologia ainda são poucas e tímidas. Em um trabalho recente sobre artigos científicos sobre jogos, Rogerio (2020) levantou, em um quadro, os textos publicados sobre jogos desde 2013 até 2020, sendo que nesses anos apenas nove artigos foram publicados sobre a temática. Ainda que seja uma área recente, é importante dizer que esses

artigos trazem certa superficialidade em torno do tema, apresentando relatos de experiências com os jogos em sala de aula, mas sem análise efetiva sobre como os professores de ensino de Sociologia compreendem essa possibilidade de transposição didática. Não se conhece ainda os jogos utilizados, por quem são criados, e nem como os professores reconhecem que essa estratégia pode ser eficiente para o processo de aprendizagem dos alunos.

Assim, dentro desse cenário de formação de professores e com os desafios de formação em foco, propõe-se, dentro da Sociologia, uma nova forma de conhecimento que permita, ao mesmo tempo, conhecer as teorias e aprender, por meio de uma metodologia inovadora – aprendizagem por meio dos jogos.

Nesse sentido, formar professores que possam fazer a transposição didática de Sociologia tendo os jogos como proposta é um desafio. Entretanto, a brincadeira pode ser um incentivo aos alunos/professores iniciantes em, pelo menos, dois aspectos: se, por um lado, permite o desenvolvimento de novas habilidades, por outro, permite a busca de novas explicações, pois, para as crianças/adolescentes e jovens, é sempre mais agradável trabalhar com situações imaginárias e hipotéticas, seguindo determinadas regras, o que já faz parte do processo de socialização desenvolvido em sociedade.

Além disso, pode-se compreender que a epistemologia do professor (Becker, 2001) se desenvolve quase que totalmente inconsciente, sendo subjacente ao trabalho docente e podendo se manifestar predominantemente apriorista em alguns casos, predominantemente empirista em outros, ou ainda, como uma mistura mais ou menos equilibrada destas posições.

No ensino infantil e fundamental, os jogos e as brincadeiras são utilizados como forma de integração entre os alunos e, também, como fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, com energia para superar os desafios da brincadeira, recriando o tempo, o lugar e os objetos (Roloff, 2020).

Rolloff (2020) aponta que em sala de aula brincar é colocar a imaginação em ação. Além disso, quando o jogo é bom, o aluno-jogador aprende de forma a dominar corretamente os processos, regras e, mais adiante, estimulado, aprende a jogar de forma lógica e desafiadora, de modo também que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação. O objetivo do jogo é, então, desenvolver habilidades e competências, estimulando o raciocínio e a capacidade de resolução de problemas, bem como estimular a interação entre os alunos e o respeito mútuo, compartilhando tarefas em um contexto de regras e objetivos (Covos *et al.*, 2018). Para Kishimoto (2006), “[...] o lúdico possibilita o encontro de aprendizagens, é uma situação comportamental de forte potencial simbólico que pode ser fator de aprendizagem” (Brougère, 1998, *apud* Kishimoto, 2006, p. 10).

Dessa forma, o lúdico tem caráter de liberdade e subversão da ordem que se contrapõe à lógica da produtividade, indicando pistas para definição de papéis sociais e da cultura humana subjetiva. Pode-se concordar que as brincadeiras estabelecem a relação entre o mundo interno do indivíduo – imaginação, fantasia, símbolos – e o mundo externo – realidade compartilhada com os outros. Ao mesmo tempo, as crianças, ao brincarem, vão criando condições de separarem esses dois mundos e de adquirirem o domínio sobre eles.

De acordo com Vinha (2010, p. 23), quando pensamos em jogo, o fazemos a partir da compreensão acadêmica que indica “[...] as atividades com caráter lúdico, realizadas em diferentes situações, organizadas por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho da disputa, requerendo habilidades específicas, estratégias e/ou sorte”. Se essa é a definição acadêmica de jogo, devemos pensar que pelo lado sociológico indica um campo de interações entre sujeitos, que quando apreendido no processo de socialização ensina às crianças o processo de desempenho de papéis sociais.

Ao longo da vida, o processo de socialização continua e se estende a um processo de acumulação

de capital cultural, permitindo que os sujeitos se diferenciem em relação aos processos de acumulação desse tipo de capital. Nesse sentido, podemos dizer que o processo de acumulação cultural se inicia na infância, quando pais diplomados podem criar hábitos de leitura em seus filhos, especialmente quando se trata de classe social mais privilegiada em relação aos estudos. Em nosso país, a dificuldade de ter incentivos para terminar a escola, principalmente o ensino médio, vem comprometendo que os alunos concluam a escola, pois quando precisam escolher entre escola e trabalho, o segundo tem precedência sobre o primeiro. Os desafios são maiores, pois, muitas vezes, o aprendente não quer estar em sala de aula, as aulas são pouco atrativas e os alunos não conseguem compreender a lógica de ensino dos professores, pautado em um ensino punitivo e excludente.

É preciso lembrar que, dentro das discussões teóricas das Ciências Sociais, a Antropologia aponta para sociedades tradicionais, que utilizam o brincar como uma ferramenta do aprendizado, seja por meio de competições como as Olimpíadas Indígenas, já tradicionais entre os povos indígenas no Brasil, seja pela forma de ritualizar as vivências cotidianas. Demonstram com isso a capacidade de desenvolver pelos jogos um conhecimento mais adensado de sua cultura, de buscar padrões por meio da repetição. Repetir também é uma forma de aprender. Jogos, nesse sentido, servem para reforçar os processos de aprendizagem, tendo aquele que aprende um papel ativo nesse processo.

Faustino e Mota (2016) apontam discussões de Vigotsky sobre o processo de aprendizagem de crianças, mostrando que quando a criança aprende o novo ela se desenvolve. Em sociedades tradicionais, as autoras afirmam que os indígenas brasileiros são capazes de aprender com o ambiente em que vivem, assim,

[...] quando viviam nas florestas, os povos indígenas detinham um vasto conhecimento da geografia (do espaço habitado), da biologia – botânica, zoologia –, dos ciclos da natureza, das montanhas, dos rios, dos peixes, dos animais,

do clima. Tinham conhecimentos médicos, identificavam doenças por meio dos sintomas apresentados e conheciam tratamentos, técnicas e medicamentos naturais capazes de combater muitas doenças. Possuíam ainda conhecimentos de agricultura, cientes das épocas de plantio e de colheita, do manejo/conservação das sementes e dos cuidados que se deve ter com a terra” (Faustino; Mota, 2016, p. 402).

Os autores reforçam que o processo de aprendizagem por meio da experiência, interações verbais e não verbais e imitações produzem conhecimentos. Se o fazem em sociedades tradicionais indígenas, podemos indicar que esse processo também é reconhecido em sociedades complexas, e ainda, se estende a processos de desenvolvimento na adolescência e juventude.

Nesse momento, o desafio para os professores em sala de aula é justamente trazer esse cotidiano dos alunos para o espaço da sala, tornando o ensino um instrumento de compreensão e acúmulo de capital cultural e simbólico. Uma das possibilidades de construir esse percurso pode ser os jogos em sala de aula, principalmente no âmbito do ensino de Sociologia, em que o conteúdo envolve ensino e vivência das juventudes, muitas vezes convergindo para um mesmo ponto – projetos de vida e aprendizados de valores sociais. Sabe-se que os espaços virtuais estão sendo utilizados nos espaços de lazer, sendo que alguns jogos são simulacros da vida cotidiana e, nesse sentido, podem ser um diferencial para que a juventude em idade escolar possa aprender de forma rica e profunda, em um contexto estimulante de aprendizagem.

Além disso, devemos nos lembrar das discussões de Bell Hooks (2017) quando propõe uma pedagogia engajada, “um jeito de ensinar que qualquer um pode aprender”, defendendo uma abordagem transformadora da educação em que professores conseguem ensinar alunos a transgredir barreiras raciais, sexuais, de classe, dentre outras, e atingirem a liberdade. A Sociologia como uma disciplina que convida adolescentes e jovens no ensino médio a conhecerem a si e a realidade

social, que os circunda, tem papel fundamental na formação do indivíduo, como ser e sujeito de sua própria história.

## Resultados da pesquisa

A metodologia utilizada por essa pesquisa foi a aplicação de um questionário estruturado, que devido à pandemia ocasionada pela Covid-19, teve que ser adaptado para o sistema *online* com o auxílio da ferramenta Google Forms.

O questionário “Jogos em Sociologia: aprendizados e ensinamentos” foi desenvolvido com o objetivo de possibilitar um maior entendimento acerca da situação dos entrevistados, no que se refere ao panorama educacional, à compreensão da maneira como entendem os jogos educativos, se possuem experiências prévias com este recurso, além de oferecer, aos participantes, reflexões acerca de sua prática educativa no ensino de Sociologia nas escolas. A participação foi de cunho voluntário e se deu a partir do envio de um formulário. O questionário ficou disponível no período de aproximadamente dois meses, tendo início no mês de agosto e término em outubro de 2021, contando com 27 questões que buscaram traçar um perfil dos entrevistados, seu perfil de atuação e como comprehendem a relação entre jogos e a Sociologia.

A aplicação obteve 57 respostas e, para essa pesquisa, filtramos apenas os respondentes do estado de Minas Gerais, totalizando 51 questionários respondidos. Escolheu-se, para essa análise, apresentar o perfil dos professores respondentes e as respostas de duas questões do instrumento de coleta de dados. A primeira pergunta diz respeito a quais jogos foram utilizados em sala de aula, e a segunda pergunta, quais jogos foram criados e /ou inventados em sala de aula.

Os três primeiros blocos de perguntas foram para traçar o perfil dos professores que lecionam Sociologia no estado de Minas Gerais. Importante ressaltar que, apesar da amostra pequena, os resultados obtidos apontam para um perfil de respondentes

que reproduz o perfil encontrado no Censo Escolar da Educação Básica de 2020<sup>5</sup>.

O primeiro bloco de perguntas buscou traçar o perfil dos entrevistados a partir da faixa etária, do gênero, de raça/cor, escolaridade e o município de atuação. Desta forma, dentro da amostra em questão, é possível observar a predominância de indivíduos nas faixas etárias de 30 a 50 anos. Quanto ao sexo, 56% são do sexo feminino. No âmbito de raça/cor, é perceptível uma maioria de indivíduos brancos, sendo 64% do total. Sobre a formação, há uma prevalência de profissionais formados em Ciências Sociais/Sociologia.

No segundo bloco de perguntas o foco é o perfil de atuação dos docentes nas escolas, para obter uma melhor compreensão acerca do panorama educacional em que os mesmos estão inseridos. Desta maneira, foi observada uma variação entre a atuação no setor de cursinhos, escolas privadas, pública federal e atuação nas duas vertentes de público e privado, tendo destaque a atuação em escolas do estado, sendo 87,7%, em particular na Região Metropolitana de Belo Horizonte (RMBH). São professores que lecionam há pouco tempo, em sua maioria até 10 anos, sendo 47,4% há menos de 5 anos e 22,8% de 5 a 10 anos.

Outro ponto importante é a atuação em outras profissões e/ou atividades remuneradas, sendo que foi observado, a partir dos resultados, que 64,9% não atuam em outra atividade, em contraponto com 35,1% que atuam em outra área, cabendo destaque para atuação extraclasses dos docentes em áreas relacionadas à tecnologia, como *marketing* digital e *e-commerce*, bem como outras modalidades de aulas, autônomo, advocacia e com pesquisa. Além disso, é importante destacar que sobre a questão de trabalhar com outras modalidades de aulas, a maioria, de 63,2%, não trabalha com outros conteúdos,

porém, alguns dos professores entrevistados exercem a docência também em áreas como Filosofia, Geografia, História, Ensino Religioso, Projeto de Vida e Inglês.

Quanto ao preparo das aulas, a maioria dos docentes informou ter conhecimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais, da Lei de Diretrizes e Base, da Base Nacional Comum Curricular e do Currículo Básico Comum de Sociologia. Sobre o tempo extraclasse para preparo de aulas, mais da metade dos docentes, sendo 53,6%, informaram que gastam de 3 a 4 horas, 23,2% que gastam mais de 4 horas e 19,6% que gastam de 1 a 2 horas. Ainda restando 3,6% que realizam o preparo de aulas em menos de uma hora. Acerca do recebimento de estagiários, existe uma metade que não recebe, e outra que recebe, sendo 23,3% que, além do recebimento, também fornece orientação aos estudantes. Grande parte dos docentes tem como forma de apresentação de conteúdo aulas expositivas, tendo como materiais e metodologias alternativas o livro didático, vídeos explicativos, mapas mentais, pesquisas, outros recursos e atividades avaliativas. Acerca de jogos, apenas 5 dos entrevistados utilizam essa metodologia com frequência.

O último bloco de perguntas foi destinado ao questionamento acerca dos jogos como ferramenta metodológica de ensino, em que, a partir do meio lúdico, é possível um maior aproveitamento no processo de ensino e aprendizagem. Desta maneira, ao serem questionados sobre o conhecimento de jogos em Sociologia, 66,7% dos entrevistados afirmaram não conhecer esta categoria de jogos. Dentre os 33,3% que conhecem jogos sociológicos, ao serem questionados sobre quais são estes jogos, foi observada a aplicação de *quizzes*, e jogos de tabuleiro como o *Lutas Simbólicas*. Alguns professores, inclusive, criam jogos em plataformas

<sup>5</sup> É um levantamento estatístico anual coordenado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) e realizado em colaboração com as secretarias estaduais e municipais de educação e as escolas públicas e privadas de todo o país. A pesquisa obtém estatísticas das condições de oferta e atendimento do sistema educacional brasileiro na educação básica, reunindo informações sobre todas as suas etapas e modalidades de ensino e compondo um quadro detalhado sobre os alunos, as turmas, os profissionais escolares em sala de aula, os gestores e as escolas. A declaração das informações ao Censo Escolar é obrigatória para todos os estabelecimentos públicos e privados de educação básica no país e deve ser feita com base nos documentos administrativos das escolas e redes de ensino.

digitais, como o *Learning Apps* e *Wordwall*, conforme o debate ou fazem a proposição de uma criação conjunta com os estudantes. A mesma proporção mencionada anteriormente foi observada na pergunta seguinte, que questionou se já utilizaram jogos, sendo que 66,7% nunca utilizaram e 33,3% já tiveram experiências. Em geral, muitos professores utilizam de *quizzes*, gincanas, bingos e dinâmicas, além de resgatarem jogos clássicos, como batata quente. Além disso, os docentes também utilizam algumas plataformas, como Stopots, que é um site de jogar adedanha<sup>6</sup>, também conhecido como *stop*, além da plataforma Kahoot para a criação de *quizzes* educativos. No que tange à criação de jogos sociológicos, 77,2% dos docentes nunca produziram jogos para os alunos, enquanto 22,8% já produziram. A criação destes jogos gera um material de grande importância para o aprendizado, exercendo conhecimentos e absorção de conceitos. Alguns jogos já criados pelos docentes: jogo dos 3 porquinhos, englobando os clássicos das Ciências Sociais – Karl Marx, Émile Durkheim e Max Weber –, *quizzes*, fato ou *fake*, jogos de tabuleiro, roleta, *show do milhão*, caça-palavras, entre outros.

Mesmo que nem todos os respondentes já tenham trabalhado com jogos no ambiente de sala de aula, 100% deles reconhecem o jogo como uma boa opção no processo de ensino e aprendizagem, por compreender que este instrumento aumenta a interação em sala, estimula o exercício da capacidade crítica dos estudantes, podendo ser um fator de articulação entre teoria e prática, é um grande aliado se considerarmos que pode proporcionar uma maior absorção dos conceitos estudados. Grande parte dos docentes considerou que exercitar o lado lúdico de seus alunos apenas agrava mais valor à disciplina de Sociologia. Outro ponto bastante citado é a aproximação com o universo dos alunos, pois estes já nasceram em meio à tecnologia e muitos jogam em seu cotidiano, logo, um jogo educativo poderia aproximar o ambiente

escolar da realidade destes, aumentando o interesse acerca da disciplina.

Conclui-se que há interesse por parte desse grupo de professores respondentes nos jogos, como estratégia de ensino de Sociologia, sendo que a dificuldade está na produção do material, haja vista que são muitas horas de trabalho em sala de aula. Assim, a produção e divulgação de jogos pode ser uma estratégia interessante para que os professores possam utilizar mais os jogos como uma forma de ensino de Sociologia.

## Considerações finais

O processo de ensino e aprendizagem na educação brasileira vem se tornando alvo de diversas críticas, principalmente em relação à forma como os professores escolhem suas metodologias para o ensino. Muitas vezes, os professores são acusados de utilizarem estratégias de ensino que são consideradas tradicionais, ou seja, que não são atrativas para os alunos, que já têm uma série de distratores em sala de aula, inclusive o telefone celular. Ao buscar a metodologia de ensino por jogos, o ensino de Sociologia busca inovar em relação às metodologias de ensino para que possa, por meio da ludicidade, ensinar aos alunos do ensino médio um conhecimento que é abstrato, mas fundamental na formação de cidadania.

Dessa forma, esse trabalho teve por objetivo conhecer como os professores do ensino médio do estado de Minas Gerais estão utilizando estratégias de ensino por meio de jogos e, também, quais são os jogos mais utilizados.

Destaca-se que os jogos podem gerar dúvidas em relação ao processo de ensino. Será que realmente ensinam? E como os alunos e professores podem ter a certeza de que o processo de aprendizagem está fixo a partir do ensino por jogos? Essas questões, que povoam a cabeça de professores e alunos, muitas vezes são deixadas de lado quando

---

<sup>6</sup> Jogo que foi popularizado no estado de Minas Gerais, que indica que os participantes devem, numa folha de papel, colocar nome, cidade, cor, entre outros aspectos – que deve começar com uma determinada letra do alfabeto.

o lúdico, que é um processo já instituído culturalmente, entra em cena. A aprendizagem se faz nas relações estabelecidas em sala de aula, na discussão dos jogos, nas práticas e trocas que são realizadas à medida que o jogo é jogado.

Na pesquisa realizada, ainda com poucos professores respondentes, pode-se perceber que há uma tendência de uso dos jogos em sala de aula, tanto jogos criados pelos professores de Sociologia, quanto a utilização de jogos prontos e disponibilizados nas redes sociais, como é caso do *Lutas Simbólicas*. Ainda que muitos jogos produzidos sejam na forma de *quiz*, ou seja, perguntas e respostas, pode-se observar que são utilizados e produzidos pelos próprios professores. Para além das tarefas e afazeres diários dos docentes, a dedicação de preparar jogos para o ensino e avaliação dos alunos revela uma prática diferenciada de ensino.

As discussões sobre jogos e produção de jogos por parte de docentes não param por aqui. Deve-se buscar esmiuçar ainda mais os campos de aprendizagem por meio dos jogos, tanto os produzidos quanto os prontos. A validação de aprendizagem por meio de jogos pode ser um caminho interessante no processo de aprendizagem, já que se sabe que somente as metodologias de ensino tradicionais não devem ser as únicas utilizadas em sala de aula. A diversidade de ensino e de sua prática são uma forma de metodologia ativa que pode inovar o espaço de sala de aula e expandir a capacidade criativa de ensino.

## Referências

- BECKER, Fernando. *Educação e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.
- BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação*, São Paulo, v. 24, n. 2, jul. 1998. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007>.
- CARMO, Helen Cristina do; CORREA, Licinia Maria. O ensino médio no Brasil: desafios e perspectivas. In: CORREA, Licinia Maria; ALVES, Maria Zenaide; MAIA, Carla Linhares (org.). *Cadernos temáticos: juventude brasileira e Ensino Médio*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2014.
- COVOS, Jaqueline Sardela; COVOS, José Fernando; RODRIGUES, Fernanda Ribeiro; OUCHI, Janaina Daniel. O novo perfil de alunos no ensino superior, e a utilização de jogos lúdicos para facilitação do ensino aprendizagem. *Saúde em Foco*, São Paulo, p. 62-74, 2018. Disponível em: [https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2018/06/007\\_O\\_NOVO\\_PERFIL\\_DE\\_ALUNOS\\_NO\\_ENSINO\\_SUPERIOR.pdf](https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2018/06/007_O_NOVO_PERFIL_DE_ALUNOS_NO_ENSINO_SUPERIOR.pdf). Acesso em: 17 out. 2024.
- FAUSTINO, Rosangela Célia; MOTA, Lucia Tadeu Mota. Crianças indígenas: brincadeiras, aprendizagem e desenvolvimento. *Acta Scientiarum Education*, Maringá, v. 38, n. 4, p. 395-404, out./dez. 2016. DOI: 10.4025/actascieduc.v38i4.27968.
- FREITAS; Estela Sabrina de; QUEIROZ, Prachedes Mayra; CARVALHO, Regina de. O uso de jogos nas aulas de sociologia. *Perspectivas em Diálogo*, Naviraí, v. 9, n. 21, p. 270-289, nov. 2022. DOI: <https://doi.org/10.55028/pdres.v9i21.15459>.
- HOOKS, Bell. *Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade*. Trad. de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 2017.
- KISHIMOTO, Tizuko M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- RATAN, Rabindra; RITTERFIELD, Ute. *Classifying serious games*. Los Angeles: University of Southern California, 2019. Disponível em: <http://spartan.ac.brocku.ca/~tkennedy/COMM/Ratan2009.pdf>. Acesso em: 15 set. 2020.
- ROGERIO, Radamés de Mesquita. Verbete: o ensino de sociologia e os jogos didáticos. In: BRUNETTA, Antônio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; CIGALES, Marcelo Pinheiro (org.). *Dicionário de ensino de sociologia*. Maceió: Café com Sociologia, 2020.
- ROLOFF, Eleana Margarete. *A importância do lúdico em sala de aula*. Porto Alegre: PUCRS, 2020. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 15 set. 2020.
- SILVA, José Luciano Martins da. Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de sociologia do

ensino médio. *Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais*, Maceió, v. 3, n. 2, p. 11-25, 2020. Disponível em: <https://cabecs.com.br/index.php/cabecs/article/view/186>. Acesso em: 17 out. 2024.

VINHA, Marina. Jogo de tabuleiro como prática educativa intercultural. In: GRANDO, Beleni Saléte (org.). *Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola*. Cuiabá: Editora da UFMT, 2010.

*Recebido em: 10 jun. 2024*

*Aceito em: 17 out. 2024*

