

UNIVERSIDADE ESTADUAL VALE DO ACARAÚ -  
UVA PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO -  
PRPPG

**SOCIOGAME: CONSTRUINDO MATERIAL  
DIDÁTICO NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO EM  
TEMPO INTEGRAL WALDIR LEOPÉRCIO.**

**Cícera Géssica Chaves Rocha<sup>1</sup>**  
**Rosângela Duarte Pimenta<sup>2</sup>**

**Resumo:** A produção de material didático na educação básica exige comprometimento docente com a pesquisa, criatividade, análise crítica e reflexiva. O presente projeto é uma continuação da intervenção pedagógica batizada de Sociogame, que se realiza na Escola Waldir Leopércio, situada em Varjota, Ceará. Tem por objetivo a criação e utilização de jogos didáticos, confeccionados pelos estudantes, a partir dos conteúdos do livro didático, visto que a disciplina de sociologia dispõe de poucos materiais de apoio ao livro didático, principalmente atividades, que proporcione maior interação e interesse dos estudantes. Atualmente, o objeto de pesquisa é uma turma de primeiro ano. O foco do trabalho é a participação dos estudantes em todo o processo criativo e de execução dos jogos, bem como buscar melhorar a transposição didática da disciplina. Essa pesquisa constitui material que podem ser utilizados por docentes que lecionam sociologia, e também pode inspirar professores para também criarem seus próprios jogos.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos, sociologia, transposição didática.

### **INTRODUÇÃO E OBJETIVO(S)**

O objeto de pesquisa da intervenção pedagógica Sociogame perpassa pela construção de material didático para as aulas de sociologia, que dá continuidade ao projeto de construção de jogos como mecanismo de transposição didática, iniciado no ano de 2022.

É sabido, que a disciplina de sociologia é uma matéria predominantemente teórica, contudo, os estudantes sempre questionam sobre a utilização prática da mesma, além da dificuldade que alguns têm em entender alguns conceitos. Outro ponto importante se refere ao aluno não estar acostumado com o linguajar científico que é próprio da disciplina, bem como a pouca disponibilidade de material para aulas mais dinâmicas. Por esse motivo, materializar o conteúdo em forma de jogos didáticos é ao mesmo tempo uma forma de aproximar o estudante dos conceitos e teorias, além de criar para professores materiais didáticos acessíveis, e de interesse dos jovens; bem como incentivar a partir das ideias propostas, outros professores que tenham interesse em criar seus próprias jogos didáticos.

Os alunos que estão participando do processo criativo, são os alunos da primeira série A, eles foram

---

<sup>1</sup> Cícera Géssica Chaves Rocha Mestrado Profissional em sociologia, PROFSOCIO, CCH, UVA; E-mail: gessica14chaves@hotmail.com

<sup>2</sup> Rosângela Duarte Pimenta, Doutora em Sociologia, Professora, PROFSOCIO, CCH, UVA; E-mail: rosangelapimentinha@gmail.com.



escolhidos. De fato, de estarem tendo os primeiros contatos com a disciplina e apresentarem relativa dificuldade nos conteúdos, no que se refere ao rendimento geral da turma, são vistos pelo corpo docente como alunos indisciplinados, desmotivados, faltosos e de baixo rendimento. Outro fator que dificulta o aprendizado na turma, se refere ao fato de não terem livros didáticos atualizados, utilizamos os livros do PNL D<sup>3</sup> 2013, e devolvemos os livros para a biblioteca ao final da aula, pois a quantidade de livros não dá para distribuição.

A criação do jogo, foi uma forma de tentar incentivar a participação nas aulas e melhorar o rendimento desses alunos que tem pouco contato com o livro de sociologia, e que apresentaram baixo rendimento na disciplina. Após a prática de confecção do material os alunos os utilizarão para seu próprio aprendizado, além de deixarmos para a escola um material extra para as futuras aulas de sociologia. Ao confeccionar os jogos, os alunos já estarão construindo o aprendizado pela cultura *maker* (faça você mesmo) metodologia ativa que visa maior engajamento do educando no processo de absorção do conhecimento. Para Santos (2006) as metodologias ativas

Podem ser uma forma de engajar os alunos, promover a interação e a troca de informações, além de proporcionar uma aprendizagem mais significativa. O professor pode participar desses grupos, orientando e estimulando a discussão, ou pode designar um aluno para ser o moderador do grupo.

A utilização dos jogos pode tornar o processo de mediação entre o linguajar cotidiano e o linguajar sociológico algo mais lúdico e mais acessível para o estudante, tornando-se mais fácil o processo de transposição didática, bem como se constitui como uma metodologia ativa, onde os alunos participam ativamente do processo de construção do conhecimento.

O jogo que está em processo de produção é o cara a cara sociológico, que tem como inspiração um jogo de tabuleiro chamado cara a cara, que é jogado em dupla, e tem como objetivo a adivinhação de um personagem que está no tabuleiro, a partir da eliminação de características dos personagens. Já o cara a cara sociológico, tem por objetivo que o aluno descubra quem é o sociólogo que seu colega tem na carta a partir de citações de produções, e ou teorias dos mesmos. O jogo contém 20 figuras de alguns sociólogos; abaixo delas os principais trabalhos, conceitos e ou militâncias desses estudiosos. Os alunos irão jogar em dupla e, tentarão descobrir qual sociólogo foi tirado pelo colega, a partir de perguntas que eles elaborarão olhando as informações sobre os sociólogos que estão abaixo das suas figuras, o colega responderá com sim ou não, a partir disso, ele vai baixando as figuras do tabuleiro que não têm as características citadas até restar apenas uma figurinha. O objetivo principal do jogo é que os alunos de primeiro ano tenham os primeiros contatos com os sociólogos, suas teorias, livros, conceitos e linhas de pesquisa. Dessa forma, os alunos passarão a conhecer um pouco sobre alguns sociólogos de forma lúdica e interativa.

Pretendo produzir mais alguns outros jogos com a turma, porém como eles ainda estão se adaptando a criação de jogos, e o cara a cara é um jogo que tem muitas peças, o processo criativo se torna um pouco mais demorado, de forma que os alunos ainda estão na etapa de produção, e ainda não jogaram. Atualmente, temos 3 tabuleiros prontos e os outros em processo de montagem; utilizamos momentos livres dos alunos dentro da escola para a construção dos jogos. Durante a produção os alunos são divididos em equipes, cada equipe se responsabiliza por uma parte do processo de construção dos jogos; nesse momento, o papel do professor é orientar o que os alunos devem fazer, bem como tirar alguma dúvida que surja. Até o momento a maior dúvida da turma se refere a forma

<sup>3</sup> Programa nacional do livro didático.

como alguns nomes de sociólogos são pronunciados.

### **MATERIAL E MÉTODOS**

A *cultura Maker* foi o método escolhido para trabalhar na intervenção pedagógica, por se tratar de uma metodologia ativa de ensino, que visa a participação do indivíduo na resolução de algum problema. No caso da produção de jogos, em específico o cara a cara sociológico, esse processo produtivo já faz parte do processo de aquisição do conhecimento, pois ao passo que os estudantes estão cortando as figuras com os rostos dos sociólogos e colando nas suas respectivas teorias, já estão tendo os primeiros contatos com a introdução à sociologia.

O material utilizado para a confecção do tabuleiro foram: caixa de papelão cortada em formato retangular, e.v.a azul, cartolina dupla face verde, impressões das fotos e teorias dos sociólogos em tamanho de figurinha, cola de isopor e cola quente. O primeiro passo foi à escolha dos sociólogos, depois pesquisamos no google caricaturas ou fotos deles e suas respectivas teorias e trabalhos, para que pudessem ser utilizadas no processo de realização do jogo. Depois cortamos as figurinhas, colamos na cartolina dupla face, juntamente com o texto que continha as características sociológicas. Em seguida, com os papelões cortados, colamos e.v.a azul neles. Estamos no processo de montagem das figuras no tabuleiro, processo mais demorado, pois todos os tabuleiros devem apresentar a mesma ordem de sociólogos e são mais de dez tabuleiros que estão sendo confeccionados. Por estar em processo de conclusão, só podemos avaliar o que ocorreu durante o processo de montagem das partes que já estão prontas. esse foi o momento em que os alunos conheceram os rostos de alguns sociólogos e que na hora de pronunciar o nome deles não conseguiam por não conhecer. Utilizei desse momento para ensinar os nomes dos sociólogos dos jogos e mostrar as suas principais teorias.

### **RESULTADOS E DISCUSSÃO - GRÁFICOS**



I- Imagem: jogo cara a cara sociológico produzido pela primeira série A.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS ou CONCLUSÃO**

Ao colocar os próprios alunos para criarem os jogos, experienciamos alguns recursos, dentre eles as metodologias ativas gamificação e cultura *maker* e a utilização dos jogos em si. Muitas vezes podemos ser induzidos ao erro de entender jogos e gamificação como sinônimos. Entretanto, a aprendizagem baseada em jogos é um método de ensino no qual o conteúdo é apresentado dentro de um jogo, enquanto a gamificação usa elementos do jogo para motivar o aluno a aprender o conteúdo. Apesar de muitos professores de sociologia, principalmente os que têm contato com a academia,



buscarem a utilização de jogos como metodologia, ainda encontramos poucos materiais didáticos em forma de jogo acessível ao professor do ensino médio. Pressupõe-se que a partir das atuais discussões acerca das metodologias ativas, e das possíveis formas para repensarmos o ensino tradicional, cada vez mais os jogos sejam vistos como instrumento didático. E que a aquisição de materiais dessa natureza se torne mais acessível.

Chevallard (2005) define a transposição didática como a forma pela qual o saber científico é transferido para o conhecimento construído em sala de aula. A transposição didática se refere diretamente à acessibilidade, pois o docente munido dos conhecimentos e termos acadêmicos, “traduzirá” para o discente os conteúdos de acordo com a série que o mesmo está situado. Nesse processo, o professor ocupa um lugar muito importante, já que é ele a figura que fará essa mediação entre ciência e aluno. Além de ser o incentivador para que o aluno crie autonomia para a construção de seus próprios pensamentos. Para que esse processo de transposição ocorra de forma exitosa, a didática do professor é fundamental.

Por mais que os cursos de formação para professores trabalhem métodos e metodologias a serem levados para a sala de aula, a didática será algo construído de forma pessoal, levando em conta todas as particularidades que envolvem os processos de formação e vivências de cada professor. Sabemos que as condições dadas aos professores brasileiros, principalmente os de escolas públicas, não corroboram para que estes tenham meios e mecanismos para estarem em constante processo de aperfeiçoamento das práticas pedagógicas. Mesmo assim, vemos diariamente inúmeros professores buscando novas formas de melhorar o processo de ensino aprendizagem de seus alunos.

Como afirma Libâneo (2017, p. 22) os processos educativos estão sujeitos à subordinação social. Isso não difere da prática docente, que é dotada de uma intencionalidade e deve seguir os padrões e exigências pré-estabelecidas. Sobre isso, temos o aporte do Ministério da Educação, que defende a utilização dos jogos nas aulas como uma forma de aliar educação com diversão.

O lúdico como ferramenta educacional ajuda a criar emoções positivas no processo de aprendizagem. Ao utilizarmos a metodologia de gamificação há uma probabilidade de o aprendizado ser mais efetivo.

Grübel e Bez, 2006 enxergam os jogos didáticos como ferramentas de extrema eficácia no processo de aquisição de habilidades e conhecimento pois, consideram como recursos riquíssimos para desenvolver conhecimentos e habilidades.

Um dos principais diferenciais dos jogos didáticos se refere ao nível de interesse dos alunos. Geralmente, quando o professor leva para a sala de aula jogos, o nível de participação e interação aumenta. Principalmente na disciplina de sociologia, que tem alguns conceitos que não são tão conhecidos, os jogos podem ser utilizados como forma de torná-los mais familiares.

Portanto, os jogos podem ser utilizados em sala de aula como aliados aos professores, já que de acordo com Huizinga (1938) o jogo é uma atividade inata aos sujeitos, além de ser algo desperta o interesse da maioria dos jovens. A partir desse processo espera-se que a disciplina de sociologia se torne mais atrativa para os estudantes do primeiro ano A, além de incentivar os estudantes a aprenderem de forma mais autônoma, a partir da construção dos jogos, que serão produzidos junto com eles, e buscar melhorar a socialização dos alunos, bem como desenvolver habilidades de resolução de problemas de forma criativa.

## REFERÊNCIAS

CHEVALLARD, Yves. (2005). **La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado**. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.



FERNANDES, Naraíne Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. Local? Editora?, 2010.

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).

LIBÂNIO, José Carlos. **didática**. Cortez Editora, 2017.

RÜBEL, J, M; BEZ, M, R. Jogos Educativos. **Renote. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v.2, n. 4, p. 1-7, 2006.

SOCIOLOGIA: **Livro do Professor**. São Paulo, Editora Scipione, 2013.

SANTOS, Patrícia Vieira. **Metodologias ativas**. 2006.

YOUNG, Michael F. D. **O futuro da educação em uma sociedade do conhecimento**: o argumento radical em defesa de um currículo centrado em disciplinas. Universidade de Londres, 2011.