

JOGOS, DIMENSÃO FORMATIVA E APRENDIZAGEM EM SOCIOLOGIA

Vergas Vitória Andrade Silva [*]

Éberton da Costa Moreira [**]

Kleberson Almeida de Albuquerque [***]

[*] Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Professora efetiva da Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3730-5938>
E-mail: vergasvitoria@yahoo.com.br

[**] Graduado em Ciências Sociais e mestrando em Agriculturas Familiares e Desenvolvimento Sustentável na Universidade Federal do Pará. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4016-0151>
E-mail: costaeberton12@gmail.com

[***] Graduando em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Pará. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7134-5266>
E-mail: klebersonalmeida@hotmail.com

RESUMO

Com base na perspectiva segundo a qual o jogo é um meio de desenvolvimento das capacidades humanas e um suporte para melhorar desempenhos escolares, este trabalho se propõe analisar as dimensões formativas do jogo na aprendizagem de sociologia. Para tanto, lança o seguinte problema de pesquisa: quais as possibilidades formativas dos jogos na compreensão de conteúdos sociológicos? Para dar conta desta questão, o artigo enfoca uma experiência educativa desenvolvida com alunos/as do 1º ano do ensino médio da Escola de Aplicação da UFPA. Dar respostas à problemática em pauta implicou recorrer a duas demandas centrais para os propósitos desta pesquisa: 1) verificar os aprendizados mediante estratégias de ensino com jogos e 2) examinar o nível de *dificuldade*, *interesse* e *satisfação*, demonstrado pelos/as discentes, no ato de jogar e aprender. Os resultados de nossa pesquisa empírica nos levam a depreender que o jogo funcionou como uma espécie de suporte para a aprendizagem de conteúdos considerados formais da sociologia, mas não somente isso. Conforme nossa análise, o emprego dos jogos permitiu desenvolver competências muito importantes como: aumento da interação entre alunos/as e entre professor-aluno; mais interesse na disciplina; aumento da capacidade de retenção do conteúdo; utilização de conceitos em situações cotidianas reais e crescimento no interesse e participação nas aulas de sociologia.

Palavras-chave: Jogos. Processo de ensino-aprendizagem. Sociologia.

INTRODUÇÃO

O jogo é aqui tomado como fenômeno cultural forjado pelo concurso das ações humanas. Como qualquer atividade social, “o jogo só se desenvolve e tem sentido no contexto das interações simbólicas, da cultura” (BROUGÈRE, 1998, p. 12). A presença do jogo na história, “segundo descobertas arqueológicas, remonta centenas de anos antes de Cristo” (CREPALDI, 2010 p. 12). É neste sentido que o jogo vem acompanhando a evolução e desenvolvimento da humanidade. Em toda parte, encontramos a marca do jogo na cultura, “como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (HUIZINGA, 2000, p. 16). O conceito de jogo e o espaço que ocupa nas relações sociais estão, portanto, ligados à cultura desde sempre. Por isso, é possível que valores fundamentais das sociedades possam ser expressos por intermédio de seus jogos, visto que “cada jogo reforça, exacerba algum poder físico ou intelectual” (CAILLOIS, 2017, p. 18).

Adotando como base teórica a perspectiva que constata a fecundidade da relação que o jogo estabelece com a constituição das sociedades e da cultura, este trabalho se propõe a analisar as possibilidades formativas do jogo na aprendizagem de sociologia. O artigo parte do pressuposto segundo o qual o jogo e seu enraizamento social pode ser considerado um meio de desenvolvimento das capacidades humanas e um suporte para melhorar desempenhos dos escolares. Para a construção da problemática deste artigo, partimos de uma constatação cara aos desígnios de um estudo sobre as relações entre jogo, cultura e educação, qual seja: “os jogos podem ser empregados para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências” (SILVEIRA; BARONE, 1998, p. 02). O artigo invoca as experiências de aprendizados vivenciadas por discentes do 1º ano do ensino médio da Escola de Aplicação/UFPB, envolvidos no projeto de ensino *Quando jogar é aprender*, como objeto de estudo do presente estudo.

Partindo da premissa segundo a qual o jogo é um meio para se chegar a aprendizagens específicas e contribuir para o desenvolvimento humano, o trabalho tem como objetivo analisar a especificidade do potencial de aprendizagem que os jogos ensejam no ensino de sociologia. Mais detidamente, nosso foco de análise recai sobre a experiência de aprendizado do/a discente. Para tanto, este estudo elabora a seguinte pergunta de pesquisa: quais as possibilidades formativas dos jogos na compreensão de conteúdos sociológicos? A hipótese reitera que o uso dos jogos nas aulas de sociologia põe em movimento um conjunto diverso de aprendizados,

dados a dinamicidade que essa estratégia de ensino detém de mobilizar conteúdos e conceitos de forma lúdica e descontraída. O jogo possibilitou uma melhor integração nas relações sociais visto que é próprio ao jogo “dá satisfação a todo tipo de ideias comunitárias”, ou seja, “o jogo naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social (HUIZINGA, 2000, p. 12). No decorrer deste artigo, demonstraremos que a análise das experiências dos/as discentes tende a corroborar com essa hipótese.

No artigo apresentamos o Projeto de ensino *Quando Jogar é Aprender* e descrevemos as metodologias adotadas para seu desenvolvimento na Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará (EA-UFPa), em parceria com o Programa Residência Pedagógica, do qual, 10 residentes participaram da execução do projeto junto às quatro turmas do 1º ano do ensino médio da referida escola. A partir da constatação, através da vivência em sala de aula, da dificuldade dos discentes do 1º ano em compreender conceitos sociológicos, o projeto foi idealizado como uma alternativa metodológica para o ensino que facilitasse a compreensão, pelos alunos, dos conteúdos sociológicos trabalhados. Soma-se a isso o aparente desinteresse dos estudantes pelos temas abordados pela sociologia, sem dúvida, um grande desafio aos docentes que além da dificuldade dos discentes em compreender, têm que lidar com o desinteresse pela disciplina. Dessa forma, buscou-se com o projeto, favorecer o aprendizado dos discentes e tornar a disciplina mais atrativa.

Cigales (2014) demonstra que o processo de institucionalização da sociologia na educação brasileira teve início ainda no século XIX, e por diversas vezes saiu dos currículos, sendo obrigatória no ensino médio desde 2008, porém, o que se tem hoje é o desafio de formar professores, produzir materiais didáticos apropriados, além de se pensar em metodologias de ensino que sejam adequadas às peculiaridades do ensino de sociologia na educação básica. Por isso, é importante que “docentes busquem no jogo um meio de desenvolvimento de capacidades humanas ou um suporte para melhorar o desempenho de seus alunos em variados níveis de instituições educacionais” (AVANÇO; LIMA, 2020, p. 03).

Diante de tudo, é necessária a atenção para a elaboração de recursos que, mesmo que não sejam novos nas salas de aula, consigam suprir a necessidade de ferramentas metodológicas no ensino de sociologia. Uma alternativa para esse problema pode ser a realização de atividades lúdicas, que impliquem seguir normas e regras, dentre as quais, incluem-se os diversos jogos

desenvolvidos pelos discentes da EA-UFPA sob supervisão dos bolsistas residentes e da professora preceptora do projeto Residência Pedagógica na Escola. Diante disso, o projeto surge como uma possível alternativa aos desafios mencionados acima encontrados nas turmas do primeiro ano na Escola de Aplicação/EAUFPA. Considerando tais aspectos, buscamos diferentes ferramentas, desde jogos virtuais a jogos concretos que funcionaram como ferramentas lúdicas e concretas visando uma melhoria na qualidade do ensino de sociologia, tornando-a mais atraente aos discentes e facilitando na compreensão dos conteúdos sociológicos, contribuindo então para uma formação adequada.

Este trabalho está organizado em outras três seções além da introdução e considerações finais. Na seguinte, apresentamos o referencial teórico no qual ancoramos nossa análise, cujo recorte interrelaciona as dimensões jogos, cultura e educação. A segunda seção apresenta uma breve descrição das metodologias adotadas durante o desenvolvimento das ações do projeto de ensino *Quando jogar é aprender*, bem como nossas observações, reflexões e impressões. Na última seção, apresentaremos um quadro analítico com os resultados e discussões sobre as experiências dos/as discentes diante dos aprendizados com os jogos sociológicos. Por fim, o artigo evidencia o papel do jogo como recurso facilitador na aprendizagem, reconhecendo-o como um instrumento didático-pedagógico relevante para o desenvolvimento intelectual e social dos/as educando/as.

JOGOS, CULTURA E EDUCAÇÃO: UM OLHAR SOBRE A LITERATURA

Um dos primeiros autores a dedicar-se ao estudo dos jogos foi o historiador holandês Johan Huizinga (1872 – 1945) que publicou em 1938, a obra *Homo ludens*, cujo “tema são as relações entre jogo e cultura” (HUIZINGA, 2000, p. 10). Este autor problematiza o jogo como um elemento cultural da vida. Conforme Huizinga (2000, p. 6) “o objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como forma significativa, como função social” (HUIZINGA, 2000, p. 6). O historiador analisa as características fundamentais do jogo e demonstra a importância do seu papel no próprio desenvolvimento da civilização. Segundo afirma, “o jogo constitui uma das principais bases da civilização” (HUIZINGA, 2000, p. 7). Para compreender este fenômeno, ele evidencia o vigor e o poder de fascinação que o jogo preenche através do prazer, da excitação e da alegria que oportuniza aos seus praticantes, pois é “na capacidade de excitar [os jogadores] que reside a própria essência e a característica

primordial do jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 5). É, portanto, neste sentido que o jogo se torna um fenômeno cultural que transcende as barreiras cronológicas. Ademais, o jogo

ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais. (HUIZINGA, 2000, p. 12).

Adotando semelhante ponto de vista, o sociólogo francês Roger Callois (1913 - 1978), em seu ensaio *Os jogos e os homens*, atesta “que o panorama da fecundidade cultural dos jogos não deixa de ser impressionante” (CALLOIS, 2017, p. 20). O caráter social do jogo se vislumbra em sua definição enquanto um “sistema de regras que definem o que é ou o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são ao mesmo tempo arbitrárias, imperativas e inapeláveis” (CALLOIS, 2017, p. 16). No ensaio, o autor percorre diversos continentes, povos e culturas para recolher numerosos exemplos dos tipos de jogos e das formas com que se revestem em diferentes contextos. Callois (2017) empreende um rebuscado debate conceitual em torno do termo ‘jogo’, assegurando que

apesar desta diversidade quase infinita e com uma extraordinária constância, a palavra jogo sugere igualmente as ideias de desenvoltura, de risco ou de habilidade. Sobretudo, estimula invariavelmente uma atmosfera de descanso ou de divertimento. Relaxa e distrai. Sugere uma atividade sem pressões, mas também sem consequência para a vida real (CALLOIS, 2017, p. 13).

Na mesma linha de argumentação, Gilles Brougère (1998), em seus estudos sobre cultura lúdica, fornece um quadro de referências a uma interpretação sócio-antropológica do jogo. Partindo daí, assegura que “existe realmente uma relação profunda entre jogo e cultura, jogo e produção de significações” (BROUGÈRE, 1998, p. 12). Segundo este autor, a existência do jogo só é possível no interior de um sistema de designação, de interpretação das atividades humanas. Conforme Brougère (1998, p. 12), “é necessária a existência do social, de significações a partilhar, de possibilidades de interpretação, portanto, de cultura, para haver jogo”. Afinal, “quem diz interpretação supõe um contexto cultural subjacente ligado à linguagem, que permite dar sentido às atividades. O jogo se inscreve num sistema de significações que nos leva, por exemplo, a interpretar como brincar” (BROUGÈRE, 1998, p. 3).

Do ponto de vista da abordagem teórica que relaciona jogo e educação, este estudo fundamentou sua análise à luz da perspectiva que considera o jogo, reiteradamente, um recurso profícuo aos processos e ensino-aprendizagem. Nesta seção apresentamos ainda alguns argumentos pelos quais justifica-se o uso de jogos como alternativa metodológica para a sala de aula, como a busca por ter a atenção dos estudantes para o conteúdo, facilitar o processo de aprendizagem de conteúdos difíceis etc. Além disso, apresentamos algumas experiências com jogos no ensino de sociologia. Para Kishimoto (1997, p. 19) as “divergências em torno do jogo educativo estão relacionadas à presença concomitante de duas funções: 1. função lúdica [...], e 2. função educativa”, e o equilíbrio de ambas é o que se espera dos jogos educativos. Todavia, quando esse equilíbrio deixa de existir e uma das funções torna-se predominante, o que se tem é apenas jogo e não mais ensino ou vice-versa, apenas ensino e não mais jogo (KISHIMOTO, 1997, p. 19). Na escola,

[...] o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas. O jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e busca de soluções. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não constranger quando se erra. (KISHIMOTO, 1997, p. 21).

Considerando os aspectos que justificam o desenvolvimento do projeto de ensino *Quando jogar é aprender*, tal como a dificuldade de aprendizado dos conteúdos sociológicos e o desinteresse pelas temáticas abordadas pela disciplina, reiteradamente, o uso do jogo apresenta-se como alternativa viável para ajudar os alunos no seu desenvolvimento, considerando os benefícios do jogo apontados por Kishimoto (1997). Outros autores também apontam benefícios do uso de jogos educativos. Segundo Grübel e Bez (2006, p. 1) por meio dos jogos são desenvolvidas muitas habilidades e conhecimentos, além disso, o ensino de forma lúdica proporciona prazer e encanto. Ademais,

O jogo na sala de aula pode ser um rico recurso de aprendizagem, explorado de maneiras diferenciadas de acordo com as situações e objetivos almejados, favorecendo os processos de ensino-aprendizagem. [...] Os jogos educativos tanto computacionais como outros são, com certeza, recursos riquíssimos para desenvolver o conhecimento e habilidades se bem elaborados e explorados. São uma estratégia de ensino podendo atingir diferentes objetivos e áreas do conhecimento. (GRÜBEL; BEZ, 2006, p. 5).

Fialho (2008, p. 2), por sua vez, argumenta que os jogos são importantes porque “promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora”. A autora ainda ressalta que o jogar provoca o desejo de vencer e que esse desejo leva o indivíduo a sensações agradáveis. Sugere ainda que “os jogos pedagógicos sejam utilizados como instrumentos de apoio, constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos já apreendidos anteriormente” (FIALHO, 2008, p. 3). Para Verri e Endlich (2009, p. 67), o “jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno [...]. É uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma mais atrativa”.

Pela literatura consultada, pudemos perceber que os jogos com finalidade educativa são menos usados nas áreas de ciências humanas. Predominam escritos relatando o uso em áreas das ciências da natureza, como química e biologia, além de matemática e informática. Ainda são poucos os estudos acerca do uso de jogos didáticos no ensino de sociologia, mas as experiências relatadas pelos autores da área apontam resultados positivos para o uso de jogos com conteúdos sociológicos. Rogério *et al.* (2018) utilizaram os jogos como estratégia para que os alunos saiam da posição de receptores de conhecimento e passem a ser coprodutores. Os jogos foram produzidos por alunos de sociologia da educação no curso de licenciatura em ciências sociais e passaram por supervisão do docente orientador antes de serem aplicados em escolas públicas do município de Parnaíba, no Piauí. Os autores consideram que obtiveram êxito, pois, conseguiram “[...] produzir estímulo para uma matéria que é apontada como desinteressante”, alcançando, portanto, o objetivo de atrair a atenção dos estudantes (ROGÉRIO *et al.*, 2018, p. 13).

Outra experiência foi relatada por Silva (2019) que fez uso do jogo intitulado “Sociologia na Trilha” em escolas do ensino médio com alunos do primeiro ano. O autor afirma que durante a execução foi possível perceber que os alunos estavam dedicados ao jogar e que o jogo, enquanto ferramenta didática os atraiu. Destaca ainda que o uso da ludicidade tem potencial para facilitar a compreensão de conteúdo. Reiteramos, portanto, que os jogos podem ser adotados como estratégia pedagógica para o ensino de sociologia na educação básica, visto que as poucas experiências com jogos na disciplina apresentaram resultados positivos.

Doravante, passaremos a um breve relato sobre as metodologias adotadas no projeto *Quando jogar é aprender*.

QUANDO JOGAR É APRENDER: METODOLOGIAS ADOTADAS

O projeto *Quando jogar é aprender* foi planejado no final do ano de 2018 e teve sua aplicação em conjunto com o Núcleo de Sociologia do Programa Residência Pedagógica na EA/UFPA em 4 turmas de primeiro ano, no terceiro bimestre do ano letivo de 2019. No entanto, precisou passar por um processo de avaliação pela secretaria da Coordenação de Pesquisa e Extensão da EA/UFPA e, ao ser aprovado, foi apresentado como proposta de intervenção no Programa Residência Pedagógica dentro do Núcleo de Sociologia para ser desenvolvido com os residentes do curso de Ciências Sociais. Foi aberto espaço para discutir a realização e adequação do projeto em conjunto com os residentes, neste momento houve unanimidade de acordo com todos os presentes de se comprometerem com a execução do projeto. O projeto foi apresentado aos alunos nas aulas de sociologia e por meio de cartazes e folders informativos. Ademais, foram apresentados o cronograma de execução e as instruções acerca dele. Prevendo as possíveis dúvidas dos estudantes, foi proposto também um plantão de dúvidas, no qual poderiam buscar esclarecimentos acerca dos conteúdos e desenvolvimento dos jogos.

O projeto teve sua execução em duas principais etapas com estruturas semelhantes, intituladas de “A fábrica de jogos sociológicos”, na primeira etapa, o objetivo era a criação de jogos virtuais e na segunda jogos concretos. Previamente os residentes e a professora preceptora tiveram uma formação sobre a temática para que pudessem auxiliar os alunos na construção dos seus próprios jogos, fizeram uso da plataforma learning Apps (<https://learningapps.org/home.php>) que dispõe de layouts estruturados de jogos com instruções sobre sua utilização. Para a execução dos jogos concretos foi realizado uma pesquisa sobre a temático e possíveis modelos de jogos a serem adotados pelos estudantes durante as aulas.

Os jogos virtuais e concretos foram elaborados pelos próprios estudantes, com a supervisão da professora da turma e dos bolsistas residentes. As aulas seguiam o seguinte formato: 1) aulas expositivas dialogadas com o conteúdo curricular da disciplina; 2) elaboração dos jogos sociológicos pelos estudantes a partir do conteúdo trabalhado em sala; e, 3) socialização dos jogos, etapa na qual os grupos compartilhavam e jogavam entre si.

Alguns dos jogos criados pelos alunos durante as oficinas, foram: “A corrida das teorias sociológicas”, que consistia em uma corrida de cavalos para ser jogado por dois jogadores, onde cada um avançaria casas conforme acertasse questões referentes às teorias de “cultura e evolucionismo”. Outro jogo construído pelos alunos foi o “jogo do milhão sociológico”, onde semelhante ao jogo da televisão, consistia a um jogo de perguntas e respostas onde os jogadores pontuam de acordo com o número de acertos e perdiam tudo com seus erros. Por fim, o último jogo aqui citado será a “Cruzadinha Sociológica”, onde os criadores escolheram palavras aleatórias do conteúdo estudado em sala e lançaram no aplicativo, a própria plataforma organizou as palavras, permitindo assim com que quem fosse jogar tivesse que descobrir palavras contidas no conteúdo de aula que se cruzassem no jogo.

“A fábrica de jogos sociológicos concretos” por sua vez, foi inicializada com a apresentação de alguns exemplos de jogos possíveis que poderiam ser utilizados com a temática desenvolvida em aula, lhes foram apresentados exemplos como: “Palavras cruzadas”, “RPG”, “Jogo da memória”, “dominó”, “Monopoly”, “Uno”, entre outros. Os alunos formaram 5 grupos de número igual de componentes, sendo solicitado a eles que determinassem em uma semana o jogo que cada equipe iria construir e a lista de materiais necessários para sua elaboração. Foram comprados todos os materiais listados pelos alunos e na semana seguinte, colocou-se em prática a construção dos jogos sociológicos. Onde alguns deles construíram dominós sociológicos, jogos de perguntas e respostas, RPG com a temática cultural, entre outros. Ao final das oficinas de construção dos jogos, os discentes foram convidados a responder a um questionário sobre percepções e aprendizado em sociologia. Os resultados se ver a seguir.

APRENDIZAGENS COM JOGOS: O QUE DIZEM OS DISCENTES?

O trabalho aqui apresentado se configura como um relato reflexivo de uma experiência de ensino desenvolvida pelos autores deste artigo. Os dados que subsidiam esta análise reflexiva foram obtidos por intermédio de respostas a um questionário, composto por questões fechadas (categóricas e escalares). Baseando-nos nessa referência, inferimos que o emprego dessa técnica de pesquisa foi central para ‘medir’ as características dos discentes do 1º ano da EA/UFPa e atingir as seguintes finalidades: I. verificar os aprendizados dos conteúdos: *Evolucionismo e diferença, Etnocentrismo e relativismo, Cultura como representação da realidade* (Gráficos 1, 2 e 3) e II. compreender *dificuldades, interesse e satisfação* dos discentes

com o uso dos jogos (Gráficos 4, 5 e 6). Assim, entendemos que o referido relato se guia pela perspectiva quantitativa de pesquisa, uma vez que se baseia em dados mensuráveis que serão apresentados por meio de porcentagens e estatísticas. Neste contexto, obtivemos informações de um número significativo de alunos(as). Foram 120 discentes, distribuídos em quatro turmas do 1º ano do ensino médio da EA/UFPA.

A experiência envolvendo o uso do jogo no processo educativo, objeto de nossa investigação, configurou-se numa estratégia didática bastante significativa para trabalhar os conteúdos referentes ao 3º bimestre. Por isso, com vistas a analisar a potencialidade educativa dos jogos, integrando-os ao contexto da aprendizagem em sociologia, pretendemos dar conta de duas naturezas distintas de dados: I. Instrumento de ensino que privilegia a aprendizagem de sociologia¹ e II. dificuldade², interesse³ e satisfação⁴, demonstrado pelos discentes, no ato de jogar aprendendo. A respeito do primeiro dado, podemos inferir que, conforme os resultados de nossas análises, que os jogos ocuparam um lugar de destaque na aprendizagem de sociologia. Os dados revelaram que uma parte relevante dos discentes afirmaram ter “aprendido” quando experienciaram os jogos nas aulas. Como se pode verificar nos gráficos 1, 2 e 3, uma parcela significativa dos(as) alunos(as) afirmaram que o recurso que mais auxiliou na sua aprendizagem foi: *Construindo/jogando jogos (virtuais e concretos) por meio do Projeto de Ensino Quando jogar é aprender*. A respeito do conteúdo “Evolucionismo e diferença”, como é possível verificar abaixo, quase 17% dos alunos(as) afirmaram que os jogos ocuparam um lugar de destaque em seu aprendizado. Já o conteúdo “Etnocentrismo x relativismo” a porcentagem chega a 12% e, por fim, o conteúdo “Cultura como representação da realidade” alcança 13%.

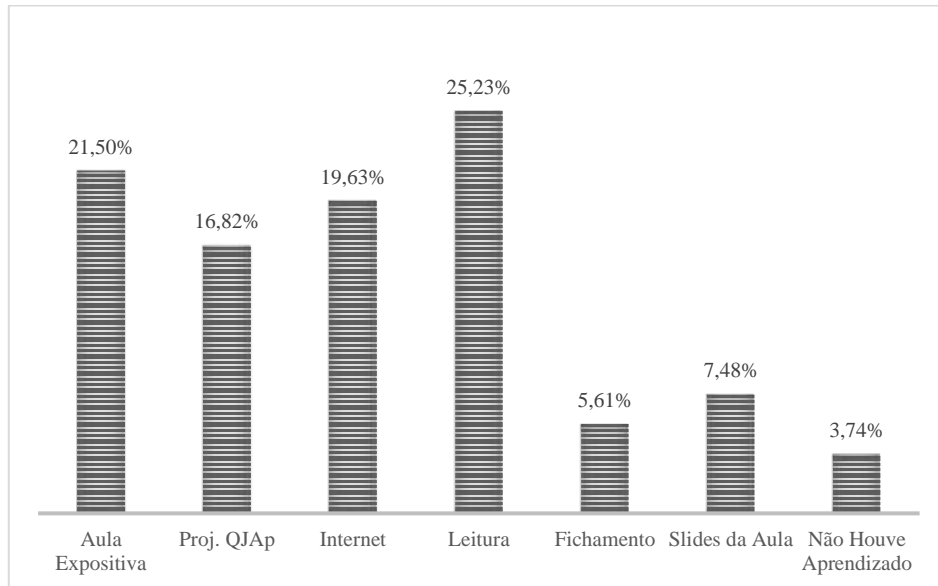
¹Os conteúdos sociológicos averiguados foram “Evolucionismo e diferença”, “Etnocentrismo x relativismo” e “Cultura como representação da realidade”. A questão foi posta desta maneira: Em relação às discussões em sala de aula sobre o tema “x”, na sua opinião, qual dos recursos abaixo foi central para o aprendizado desse conteúdo? (escolha apenas uma opção). A questão direcionava o discente a fazer apenas uma escolha entre as seguintes opções: 1) A aula expositiva ministrada pela professora/residentes estagiários; 2) Construindo/jogando jogos (virtuais e concretos) por meio do Projeto de Ensino *Quando jogar é aprender*; 3) Consulta à Internet; 4) Leitura do texto base; 5) Fichamento do texto base; 6) Slides da aula e 7) Não houve aprendizado deste conteúdo.

²A questão foi posta dessa maneira aos discentes: Sobre o nível de **dificuldade** em produzir/jogar os jogos concretos e virtuais por meio do Projeto de Ensino *Quando jogar é aprender*, numa escala de 0 (nenhuma dificuldade) a 5 (muita dificuldade), como você se posicionaria?

³A questão foi posta dessa maneira aos discentes: Sobre o nível de **satisfação** em produzir/jogar os jogos concretos e virtuais por meio do Projeto de Ensino *Quando jogar é aprender* o projeto, numa escala de 0 (nenhuma satisfação) a 5 (muita satisfação), como você se posicionaria?

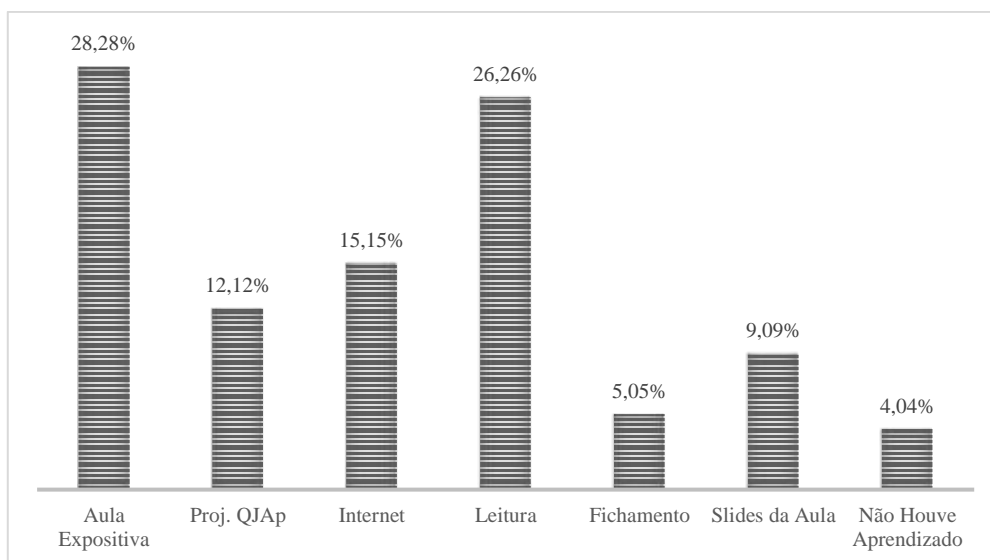
⁴A questão foi posta dessa maneira aos discentes: Sobre o nível de **interesse** em produzir/jogar os jogos concretos e virtuais por meio do Projeto de Ensino *Quando jogar é aprender*, numa escala de 0 (nenhum interesse) a 5 (muito interesse), como você se posicionaria?

Gráfico 1 - Instrumento de ensino que mais favoreceu a aprendizagem do conteúdo “Evolucionismo e diferença”



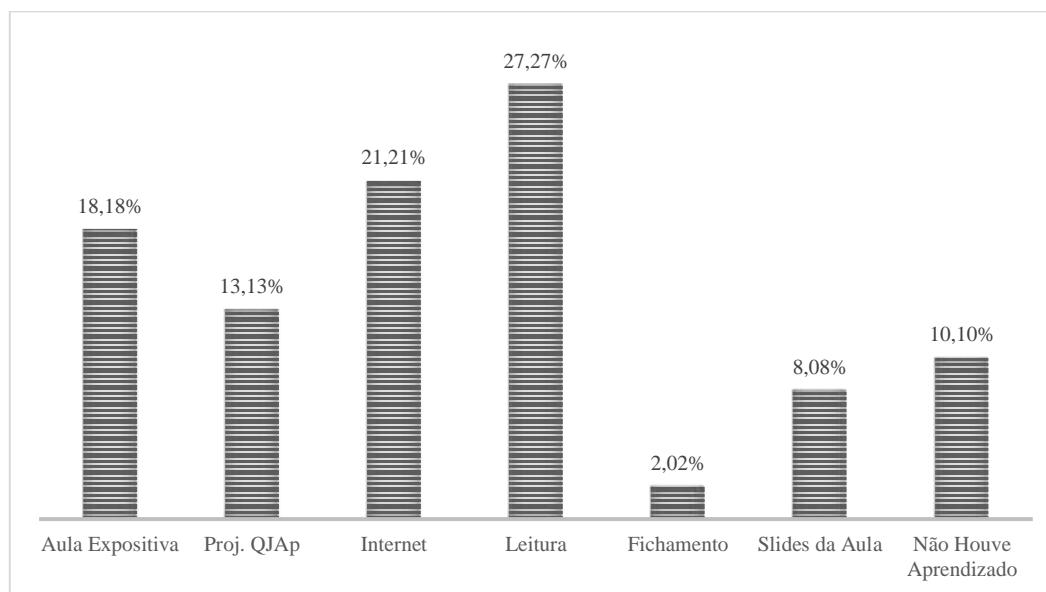
Fonte: Elaboração dos autores (2020)

Gráfico 2 - Instrumento de ensino que mais favoreceu a aprendizagem do conteúdo “Etnocentrismo e relativismo”



Fonte: Elaboração dos autores (2020)

Gráfico 3 - Instrumento de ensino que mais favoreceu a aprendizagem do conteúdo “Cultura como representação da realidade”

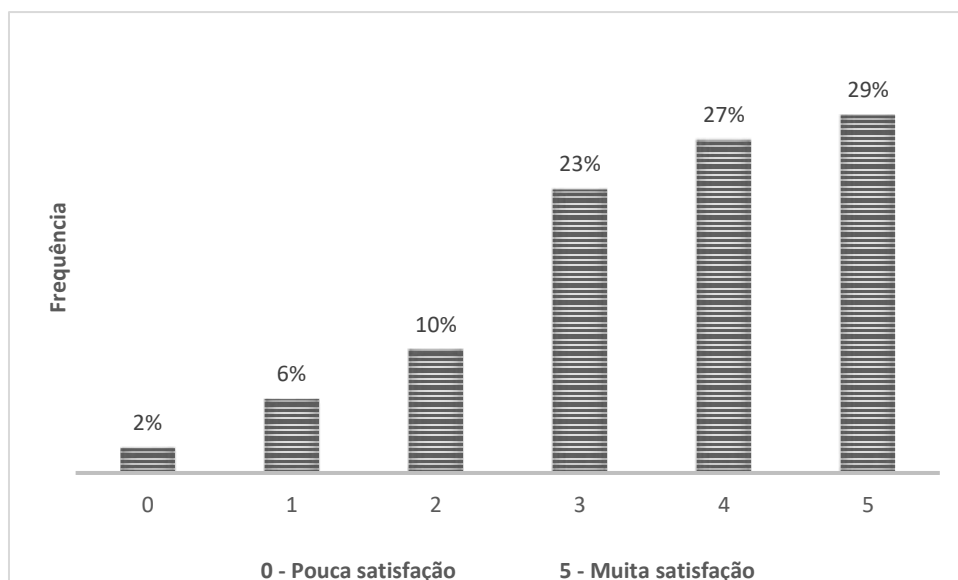


Fonte: Elaboração dos autores (2020)

Os dados que se observam nos Gráficos 1, 2 e 3 (acima) parecem corroborar com a tese segundo a qual combinar conteúdos curriculares com jogos torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e interessante para os/as discentes. Os números acima demonstram as experiências dos discentes frente aos seus aprendizados e, conforme nossa análise, reforçam a perspectiva de que os jogos educativos podem promover a aprendizagem de conteúdos específicos. Esses dados reforçam estudos tal qual o da Kishimoto (1997), por exemplo, quando assegura que o jogo apresenta condições facilitadoras de aprendizagem, abrangendo os níveis: cognitivo, perceptivo, motor, social e afetivo. Ademais, em nosso estudo, podemos perceber que através dos jogos os discentes experimentam diferentes papéis e aprendem a lidar com emoções e sentimentos (dados as disputas que ocorrem entre eles e das alegrias que o jogar proporciona). Segundo nosso ponto de vista, os jogos educativos com finalidades pedagógicas promoveram situações de ensino e de aprendizagem favorecendo a construção do conhecimento. Por isso, podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado da sociologia.

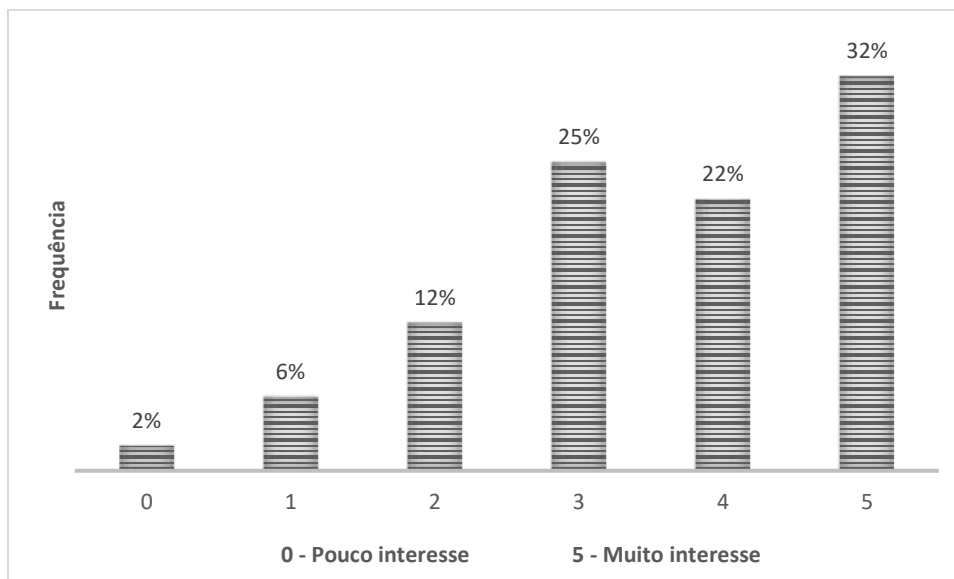
A experiência dos/as discentes do ensino médio da EA/UFPA substanciam o jogo enquanto um método diligente que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Uma das características do jogo é que ele permite que o/a aluno/a aprenda sem necessariamente saber que está aprendendo. Isto fez toda a diferença nas aulas de sociologia. Nossos dados empíricos reforçam, ainda, a importância da dimensão lúdica nos processos de aprendizagem escolar como uma das condições para o desenvolvimento dos/as discentes. Passemos agora aos dados sobre *satisfação, interesse e dificuldade*. Nossa pesquisa revelou que o nível de ‘satisfação’ e ‘interesse’, demonstrado pelos alunos na realização dos jogos, é considerada alta quando se compara com o nível de ‘dificuldade’ em utilizar os mesmos. Os gráficos 4, 5 e 6 (abaixo) são contundentes e demonstram, respectivamente, que 29% dos discentes afirmaram ter ‘muita satisfação’ no momento de produzir e jogar os jogos sociológicos nas aulas. Contra apenas 2% que responderam não ter satisfação alguma. Já 32% deles asseguraram ter ‘muito interesse’ nos jogos, contra 2% que afirmaram não ter interesse. Por fim, 28% responderam não ter tido dificuldade alguma com o emprego dos jogos ao longo do 3º bimestre e apenas 1% respondeu ter tido dificuldades.

Gráfico 4 - Satisfação dos/as discentes com o uso dos jogos nas aulas



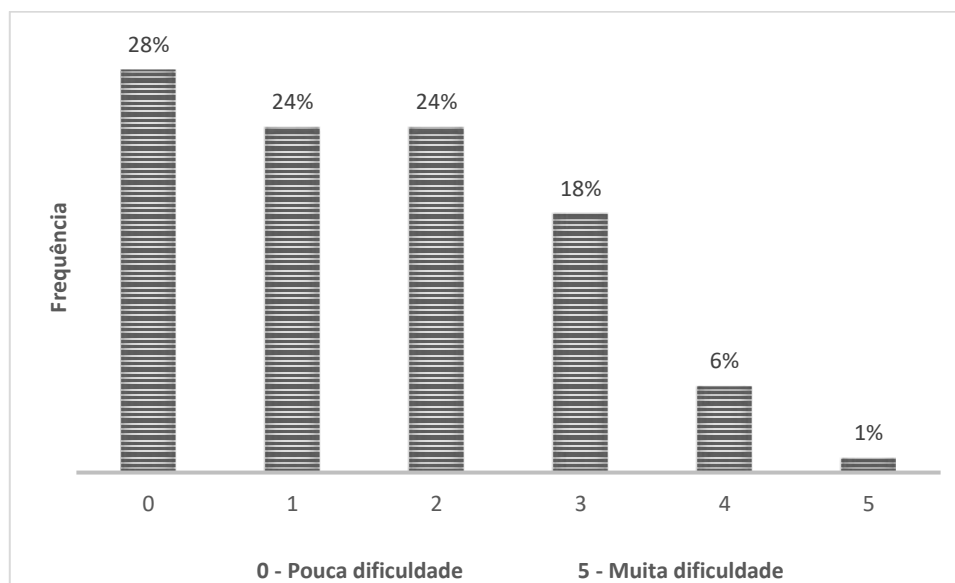
Fonte: Elaboração dos autores (2020)

Gráfico 5 - Interesse dos/as discentes com o uso dos jogos nas aulas



Fonte: Elaboração dos autores (2020)

Gráfico 6 - Dificuldade dos/as discentes com o uso dos jogos nas aulas



Fonte: Elaboração dos autores (2020)

Segundo nossa análise, os dados expressos nos gráficos 4, 5 e 6 reafirmam que o aprender com o jogo é um processo estimulante, desperta o interesse e satisfação dos/a aluno/as, permitindo trocas de conhecimento por meio de associações, conclusões, deduções e seleções. Ademais, um aspecto relevante nos jogos é o desafio que eles provocam nos/as aluno/as, o que gera interesse e prazer. As dificuldades, diante de aprendizagem com jogos, minguam. As experiências dos/as discentes, apresentadas nas respostas que revelam ‘muita satisfação’, ‘muito interesse’ e ‘pouca dificuldade’ com o emprego das estratégias de ensino com jogos, corroboram, em alguma medida, com a abordagem teórica adotada por nosso estudo. Segundo nosso ponto de vista, o emprego dos jogos em sala de aula gera satisfação e interesse, pois o jogo é “definido como uma atividade livre, voluntária, fonte de alegria e de divertimento” (CAILLOIS, 2017, p. 29). O interesse e a satisfação são gerados, pois o jogar, nesse caso específico, equivale ao “brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido, uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2007, p. 14).

Nessa experiência de ensino, o jogador (o discente) será o protagonista na definição de como aprenderá. Afinal, é livre para descobrir e criar arranjos de aprendizagens que funcionem melhor para ele. Dialogando ainda com as experiências dos discentes, ressaltamos que a existência de ambientes lúdicos em situações de aprendizagem escolar permitiu aos estudantes obter mais facilidade em assimilar conceitos e linguagens, demonstrando entusiasmo e contentamento. Neste sentido, investigações têm demonstrado que estudantes estimulados a partir de contextos lúdicos obtêm maior sucesso e adaptação escolar de acordo com os objetivos pedagógicos desejados. Condessa (2009) defende a perspectiva, segundo a qual as atividades e materiais lúdicos, para além de serem um meio atrativo para os estudantes, são também um auxílio fundamental para os ajudar a pensar de maneira descontraída.

Desse modo, parece não haver dúvidas sobre o caráter lúdico e prazeroso dos jogos. A este ponto, interessa reter que os dados de nosso estudo demonstraram que a intenção do jogo em sala de aula pode ter proporcionado aos alunos a oportunidade de aprender enquanto se envolvia numa atividade prazerosa e divertida, por isso que o nível de satisfação e interesse foram considerados altos. Os/as discentes não demonstraram dificuldades, pois a dimensão lúdica dos jogos as suplanta. Por fim, o emprego dos jogos permitiu desenvolver competências muito importantes como: aumento da interação entre alunos/as e entre professor-aluno; mais

interesse na disciplina; aumento da capacidade de retenção do conteúdo; utilização de conceitos em situações cotidianas reais e crescimento no interesse na participação nas aulas de sociologia.

CONCLUSÕES

Para refletir sobre a importância da aprendizagem baseada em jogos, este artigo apresentou uma experiência de ensino-aprendizagem realizada com alunos/as do ensino médio da EA/UFPB. A ideia foi aproveitar o interesse que os/as discentes possuíam pelos jogos e mostrar como o ato de jogar pode auxiliar no ensino de sociologia. O artigo demonstrou o profícuo debate sobre a relação entre os temas jogos, cultura e educação. A dimensão formativa que os jogos ensejam na aprendizagem de sociologia se revelou central quando se observa e se analisa as experiências vivenciadas pelos discentes envolvidos no projeto *Quando jogar é aprender*. Compreendemos que o jogo pode ser um expediente didático da qual não se pode prescindir. Confirmamos que há um potencial de aprendizagem que os jogos inauguram na compreensão de conteúdos sociológicos. A fim de evitar generalizações, vale frisar que os resultados deste estudo são relativos a um estudo de caso realizado na EA/UFPB. Ou seja, a análise das experiências desses discentes sobre seus próprios aprendizados confirmou a tese corrente sobre os jogos enquanto instrumentos mediadores no processo de ensino aprendizagem.

Conforme nossa análise, o maior benefício da aprendizagem baseada em jogos é fazer com que o processo de ensino-aprendizagem se torne motivador. Neste sentido, os jogos apresentaram desafios para os/as alunos/as do ensino médio da EA/UFPB, permitindo experiências novas e estimulando o aprendizado dos conteúdos por nós ministrado e mesurados por meio desta pesquisa. O jogo foi utilizado como estratégia privilegiada para a abordagem do ensino de sociologia. Por meio dele foi possível abordar os temas *Evolucionismo e diferença, Etnocentrismo e relativismo, Cultura como representação da realidade*. A este respeito, é importante frisar que os/as discentes associam os aprendizados desses conteúdos ao emprego dos jogos em sala de aula. Ademais, fica evidente, nos dados coletados, o nível de satisfação e interesse dos/as alunos pelos jogos, afirmando que seu emprego não gerou dificuldades. Concluímos que a potencialidade educativa dos jogos permitiu assim um trabalho pedagógico mais envolvente. Entendemos, por fim, que a aprendizagem baseada em jogos está em sintonia

com os interesses, necessidades e estilos de aprendizagem da geração atual. É uma aprendizagem baseada na ludicidade, na motivação e na versatilidade, podendo ser adaptada a quase todas as disciplinas.

REFERÊNCIAS

AVANCO, Leonardo Dias; LIMA, José Milton de. Diversidade de discursos sobre jogo e educação: delineamento de um quadro contemporâneo de tendências. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 46, 2020.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação*, São Paulo, v. 24, n. 2, jul./dez. 1998.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

CANDAU, Vera Maria et al. *Oficinas pedagógicas de direitos humanos*. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus Editorial, 1987.

CHAUÍ, Marilena. *Convite à filosofia*, São Paulo Ática, 2012.

CIGALES, Marcelo Pinheiro. O Ensino da Sociologia no Brasil: Perspectiva de análise a partir da História das Disciplinas Escolares. *Revista Café com Sociologia*, v. 3, n. 1. jan. de 2014.

CONDESSA, I. C. *(Re) aprender a brincar*. Ponta delgada: Nova gráfica, 2009.

CREPALDI, Roselene. *Jogos, brinquedos e brincadeiras*. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2010.

DIETRICH, Pascale; LOISON, Marie; ROUPNEL, Manuella. Articular as abordagens quantitativa e qualitativa. *A pesquisa sociológica*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2015.

FIALHO, N, N. *Os jogos pedagógicos como ferramenta de ensino*. 2008. Disponível em: www.moodle.ufba.br/file.php/8823/moddata/.../jogos_didaticos.pdf. Acesso em: 05 fev. 2019.

GIACOMINI, M.P.; PEREIRA, N.M. (Org.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

GRUBEL, Joceline M.; BEZ, Marta R. Jogos Educativos. RENOTE. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 4, p. 1-7, 2006.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 2013.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MAREGA, Ágatha Marine Pontes. *A criança de seis anos na escola: transição da atividade lúdica para a atividade de estudo*. UEM. Maringá, 2010. Disponível em: http://www.ppe.uem.br/dissertacoes/2010_agatha.pdf. Acesso em: 20 dez. 2019.

PARIZOT, Isabelle. A pesquisa por questionário. In.: PAUGAM, Serge. *A pesquisa sociológica*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2015.

ROGÉRIO, Radamés de Mesquita et al. Jogos didáticos no ensino de sociologia no ensino médio: relato de uma experiência. *Revista Iniciação Científica Cesumar*, v. 20, n. 1, p. 5-15, jan./jun. 2018.

SILVA, José Luciano M. Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio. *Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais*, v. 3, p. 11-25, 2019.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. *Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação, 1998.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. In: *Revista Percursos*, Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.

GAMES, FORMATIVE DIMENSION AND LEARNING IN SOCIOLOGY

ABSTRACT

Based on the perspective according to which the game is a means of developing human capacities and a support to improve school performance, this work aims to analyze the formative dimensions of the game in the learning of sociology. To this end, it raises the following research problem: what are the formative possibilities of games in understanding sociological content? To address this issue, the article focuses on an educational experience developed with students from the 1st year of high school at the Escola de Aplicação/UFPa. Giving answers to the issue at hand implied resorting to two central demands for the purposes of this research: 1) verifying the learning through teaching strategies with games and 2) examining the level of difficulty, interest and satisfaction, demonstrated by the students, in the act of playing and learn. The results of our empirical research lead us to conclude that the game functioned as a kind of support for learning content considered formal in sociology, but not only that. According to our analysis, the use of games allowed the development of very important skills, such as: increased interaction between students and between teacher-student; more interest in the discipline; increase in the content's retention capacity; use of concepts in real everyday situations and growth in interest and participation in sociology classes.

Keywords: Games, teaching-learning process, sociology.

JUEGOS, DIMENSIÓN FORMATIVA Y APRENDIZAJE EN SOCIOLOGÍA**RESUMEN**

Partiendo de la perspectiva según la cual el juego es un medio de desarrollo de las capacidades humanas y un soporte para mejorar los rendimientos escolares, este trabajo se propone analizar las dimensiones formativas del juego en el aprendizaje de la sociología. Para ello, plantea el siguiente problema de investigación: ¿Cuáles son las posibilidades formativas de los juegos en la comprensión de los contenidos sociológicos? Para abordar este tema, el artículo se centra en una experiencia educativa desarrollada con estudiantes de 1er año de bachillerato en la Escola de Aplicação/UFPB. Dar respuesta al tema que nos ocupa implicó acudir a dos demandas centrales para los propósitos de esta investigación: 1) verificar el aprendizaje a través de estrategias de enseñanza con juegos y 2) examinar el nivel de dificultad, interés y satisfacción, demostrado por los estudiantes, en el acto de jugar y aprender. Los resultados de nuestra investigación empírica nos llevan a concluir que el juego funcionó como una especie de soporte para el aprendizaje de contenidos considerados formales en sociología, pero no solo eso. Según nuestro análisis, el uso de juegos permitió el desarrollo de habilidades muy importantes, tales como: mayor interacción entre alumnos y entre profesor-alumno; más interés en la disciplina; aumento de la capacidad de retención del contenido; uso de conceptos en situaciones reales de la vida cotidiana y aumento del interés y participación en clases de sociología.

Palabras clave: Juegos, proceso de enseñanza-aprendizaje, sociología.

Submetido em: junho de 2020.

Aprovado em: março de 2021.

Publicado em: maio de 2021.