

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Departamento de Ciências Sociais

Curso de Ciências Sociais

Karina Junqueira Barbosa

Orientando: Lucas Andrade Monteiro de Castro

QUEM APRENDE SOCIOLOGIA?

Jogos didáticos em Sociologia no ensino médio da rede pública em Minas Gerais

Março/2022

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Departamento de Ciências Sociais

Curso de Ciências Sociais

Karina Junqueira Barbosa

Orientando: Lucas Andrade Monteiro de Castro

QUEM APRENDE SOCIOLOGIA?

Jogos didáticos em Sociologia no ensino médio da rede pública em Minas Gerais

Relatório final de pesquisa entregue a
Pró Reitoria de Pesquisa e Pós-
Graduação – PUC Minas. Projeto
aprovado no FIP – nº 2021/27117

Março/2022

SUMÁRIO

1. Introdução	4
2. Discussão teórica	8
2.1 Discussão dos textos	21
3. Metodologia	78
3.1 Descrição dos dados obtidos	79
3.2 Resultados dos Questionários	82
Referências	89

1. Introdução

Apresenta-se aqui os resultados do projeto de pesquisa FIP – 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 de escolas da rede pública estadual 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 possam facilitar a transposição didática dos conteúdos de sociologia. Entre esses materiais os melhores adaptados são os jogos didáticos de ensino de Sociologia. Os alunos são desafiados semestralmente a desenvolverem um jogo que possa representar a complexidade de conceitos seja da política, antropologia, sociologia. Durante esses anos, os alunos criaram jogos, com base em regras de jogos já existentes, buscando desenvolver habilidades de aprendizado com os jogos. Dessa maneira, as competências de aprender a ensinar iam se desenhando a partir do desafio proposto. Vários jogos interessantes foram sendo construídos, pelos alunos, alguns sozinhos, muitos em equipes de desenvolvimento. 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.

Por isso, houve a necessidade de criar um Laboratório de Ensino de Sociologia - LES/PUC Minas, como uma forma de manter esse acervo e divulgar o trabalho que vem sendo desenvolvido pelos professores do Curso de Ciências Sociais e alunos dos cursos, que buscam aprimorar as técnicas de desenvolvimento dos jogos. O desafio é desenvolver um jogo em parceria com o curso de Jogos Digitais, por meio do projeto

PEI - Projeto de Extensão Interdisciplinar, que permite que os alunos do curso de jogos digitais possam desenvolver protótipos de jogos em parceria com outros cursos e disciplinas. Ao realizar essa parceria inicial, pode-se investir em nas discussões promovidas pela ABECS - Associação Brasileira de Ensino de Sociologia/ MG que pretende promover a I Olimpíada de Sociologia do Estado de Minas Gerais. Esse projeto vem ao encontro de desenvolvimento de jogos que possam ser jogados através de MG, por alunos do ensino médio de escolas públicas, como uma forma de, ao mesmo tempo, promover os debates sociológicos e também favorecer uma forma lúdica de ensino e aprendizagem em sociologia

Há, atualmente, pouca pesquisa e produção acadêmica sobre o ensino de sociologia por meio de jogos, consistindo em um espaço de investigação importante de ser desenvolvido, uma vez que os jogos sérios¹ 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

Assim, com a reinserção da Sociologia no ensino médio em 2008 (Lei° 11.684), sabe-se que vários desafios foram iniciados em relação ao processo de ensino aprendizagem dessa disciplina. 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).

Muitas vezes há uma desconexão entre a realidade do estudante e o conteúdo das aulas e, segundo Silva (2019), 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” (p.15). Isso porque, conforme pesquisa realizada pelo autor, por meio do uso de jogos em sala e posterior aplicação de questionário para os alunos, mostra que os estudantes jogam no cotidiano e que percebem o uso de jogos em sala de aula de maneira positiva, de modo gostariam que fossem utilizados com mais frequência. Assim, por meio dos jogos, é possível aproximar o aluno da sua realidade,

¹Jogos 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).

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.

Dentro das universidades, há o desafio de formar professores que possam atender às demandas de aprendizagem e ensino, que seja ao mesmo tempo inovador e instigante para esses alunos. 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 um 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 que são jogados, por quem são criados e mais, 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.

Dentro desse escopo, apresentou-se como objetivos de pesquisa: Objetivo geral - Analisar os jogos didáticos em Sociologia como uma estratégia de transposição didática em sociologia em MG na rede pública estadual. Além desse, propôs-se como objetivos específicos: levantar o número de professores de sociologia em MG na rede pública estadual e também o seu perfil; compreender as estratégias de ensino de professores de

sociologia no ensino médio, nas escolas públicas estaduais de MG; analisar se os jogos são utilizados como estratégias de ensino e quais os jogos são usados no ensino de sociologia no ensino médio na rede pública estadual em MG.

A organização do relatório se fez em partes que possam revelar os achados de pesquisa. Na primeira parte, apresenta-se as discussões teóricas que orientaram parte dos estudos de pesquisa, como um cumprimento ritual de todo trabalho de investigação, ou seja, levantou e procedeu-se à leitura de textos que fossem correlatos e que de fato contribuíssem com a pesquisa presente. Num outro momento, apresentam-se os resultados obtidos com a aplicação de questionário *on line*, com os professores da rede ensino público em Minas Gerais, ainda que os resultados indicassem um número de respostas aquém do esperado. Nota-se que a pandemia pouco interferiu na aplicação em si do questionário, mas a baixa resposta pode ter sido um resultado da alta exposição de professores ao sistema de ensino remoto.

2. DISCUSSÃO TEÓRICA

Parte do que está apresentado aqui reflete o estudo e dedicação de leitura dos textos que foram levantados como parte do objetivo da pesquisa. Nesse sentido, foram elaborados dois quadros que refletem de forma mais direta o que se pode apurar em relação à temática. Na sequência, apresentam-se as discussões propriamente ditas, que são resultados de leituras e fichamentos de parte das discussões teóricas. No levantamento realizado apurou-se, conforme o Quadro 2, 84 trabalhos que estão - direta ou indiretamente associados ao tema de jogos, aprendizagem, Sociologia, sociedade, cultura da internet. Tudo para que se possa compreender que maneira essa relação foi possível de ser estabelecida ao longo dos anos, para que a Sociologia pudesse se juntar às discussões de jogos em nossa sociedade.

Dessa forma, parte das discussões teóricas também representam a construção metodológica da pesquisa. Apresentam-se, assim, os Quadros 1 e 2, que são a síntese da pesquisa bibliográfica realizada em dois meses do tempo da pesquisa.

Quadro 1- Resultado da pesquisa bibliográfica sobre jogos, aprendizagem e Sociologia

Título	Autores	Categorias	Tipo de texto	Palavras-chave	Nº de pág.	Ano
Vozes do passado, saberes no presente: heranças culturais sobre brinquedos e brincadeiras	Taiana Haelsner	Antrop.	Dissertação de mestrado	Brinquedos, Brincadeira, Patrimônio Cultural, Memória, Idoso.	99	2010
Jogos virtuais e antropologia da performance	Daiane Dorneles Ibarгойen	Antropologia	Dissertação de mestrado	Antropologia da performance, jogo virtual, cibercultura e Asda Story (Brasil).	146	2011
Antropologia e game studies: o giro cultural na abordagem sobre os jogos eletrônicos	Helyom Viana Telles	Antropologia	Artigo	Antropologia, cultura, jogos eletrônicos.	14	s/d
Antropologia, Estudos Culturais e Educação: desafios da modernidade	Neusa Maria Mendes de Gusmão	Antropologia	Artigo	Antropologia; Estudos Culturais; Educação; diversidade; cultura.	36	2008
A antropologia e o jogo com as crianças: uma etnografia das oficinas criativas de bonecos	Leandro Pontes Ferreira	Antropologia	TCC	Antropologia das crianças. Jogo. Teatro de Bonecos.	141	2018
O jogo e a dimensão humana: uma possível classificação antropológica	Luiz dos Anjos	Antropologia	Artigo	Jogo, classificação e dimensão humana	-	2005

Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola	Berlini Saléte Grando	Antropologia	Livro	Indígenas, Jogo, práticas pedagógicas	176	2010
Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi	Suzana Guerra Albornoz	Antropologia	Artigo	Jogo, Trabalho, Ócio criativo	18	2009
Evoluir para Vencer A teoria evolucionista da antropologia nos jogos Civilization	Sandro Albernaz Massarani	Antropologia	Trabalho de pós-graduação	antropologia, evolucionismo cultural, civilização,	11	
O jogo e a educação infantil	Tizuko Morchida Kishimoto	Aprendizagem	Artigo		24	
Games Contextos cultural e curricular juvenil	Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita	Aprendizagem	Tese de pós-graduação	Educação. Currículo. Currículo Cultural. Games. Juventude	173	2006
Jogo e educação	Luiz Antônio Batista Leal	Aprendizagem	Artigo	Jogo, aprendizagem, estudo infantil	7	2003
A importância do jogo e da brincadeira prática pedagógica	Laryssa Alves Cotonhoto; Cláudia Broetto Rossetti; Daniela Dadalto Ambrozini Missadawa	Aprendizagem	Artigo	Jogo; Brincadeira; Infância; Prática Pedagógica; Aprendizagem.	11	
Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação	Tomás Roberto Cotta Orlandi; Cláudio Gottschalg Duque; Alexandre Mori Mori; Maria Tereza de Andrade Lima Orlandi	Aprendizagem	Artigo	Aprendizagem, educação, gamificação, multimodalidade, tecnologia educacional	14	2018
Jogos digitais e arte- educação: acepções gerais	Raquel Andrade Silva	Aprendizagem	Artigo	Videogame, arte- educação, arte	9	2019
Cultura lúdica: jogos e brincadeiras como prática pedagógica no desenvolvimento da educação infantil	Danusa Aparecida de Souza Estácio; Fernanda Assunção Pereira; Karina Cepellos de Paula, Wanderson Ferreira Del Santos	Aprendizagem	Artigo		-	2010
A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais: um relato de pesquisa	Joyce Aparecida Pires Cardia	Aprendizagem	Artigo	Jogos, brincadeiras, lúdico, desenvolvimento infantil	14	2011
Os jogos, as brincadeiras e as crianças	Elizabeth Lannes Bernardes	Aprendizagem			10	
As estratégias de jogos na EAD: uma proposta para as disciplinas de sociologia e filosofia do Ensino Médio articulado SESI SENAI- Departamento Regional de Goiás	Ariana Ramos Massensini, Celso Pinto Soares Junior, Joseane Sousa Silva	Aprendizagem	Artigo	Educação a Distância; Ensino Médio; Jogos Educacionais.	10	2011
Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas	Monica Fantin	Aprendizagem	Artigo	Crianças, jogos, educação e cultura, aprendizagem (Tesouro de Ciências Sociais da Unesco).	14	2014
A importância do lúdico em sala de	Eleana Margarete	Aprendizagem			9	

aula	Roloff					
Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica	Gildo Volpato	Aprendizagem	Artigo	Educação. Jogo. Brinquedo. Rituais. Mímesis.	10	2002
A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina	Drielle Rodrigues Pereira; Benedita Severiana Sousa	Aprendizagem	Artigo	Jogos, Brincadeiras, Aprendizagem.	17	2015
Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula	Josiane Patrícia Tessaro	Aprendizagem	Artigo	Lúdico, educação infantil, jogos, ensino-aprendizagem, brincadeira	14	2007
Jogos Virtuais e Educação nas Escolas	Suely Scherer Claudia Steffany da Silva Miranda	Aprendizagem	Artigo	Jogo Virtual; (Re)construção de conceitos; Escola.	16	
O lúdico e os jogos educacionais	Gilse A. Morgental Falkembach	Aprendizagem			8	
Práticas educativas diferenciadas - A importância da atividade lúdica e do jogo como Instrumento promotor da diferenciação pedagógica no contexto do pré-escolar: um estudo de caso.	Mafalda Sofia Fonseca Jacinto	Aprendizagem	Tese de mestrado	Atividade lúdica, jogo, diferenciação pedagógica, práticas pedagógicas inclusivas, heterogeneidade, perfis de aprendizagem	204	2018
Aprendizagem por meio de jogos digitais: um estudo de caso do jogo animal	John Eric Ramalho, Fábio Simão, Andrea Barbosa Delfini Paulo	Aprendizagem	Artigo	Jogos de Simulação, Aprendizagem Lúdica, Educação.	13	2014
O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico-cultural rossing	Carolina Picchetti Nascimento; Elaine Sampaio Araújo; Mariene da Rocha Miguéis	Aprendizagem	Artigo	Ensino, aprendizagem, psicologia histórico-cultural.	10	2009
Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino	Neusa Fialho Nogueira	Aprendizagem	Artigo	“Motivação”; “Ferramenta de Ensino”; “Prática com Jogos Pedagógicos”.	9	
A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem	Ana Luísa Lopes Pereira	Aprendizagem	Dissertação/relatório/Projeto/IPP:	Jogo Didático; Geografia; História; Motivação; Aprendizagem	132	2013
Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?	Larissy Alves Cotonhoto; Claudia Broetto Rossetti	Aprendizagem	Artigo	Jogos de vídeo. Criança. Educação infantil. Psicologia do desenvolvimento.	12	2016
O jogo como recurso de aprendizagem	Luciana Alves; Maysa Alahmar Bianchin	Aprendizagem	Artigo	Jogos e brinquedos. Aprendizagem. Desenvolvimento infantil. Docentes.	6	2010

Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem	Naraline Alvarenga Fernandes	Aprendizagem	TCC	ensino – aprendizagem – jogos educacionais.	62	2010
O jogo educativo como estratégia de sensibilização para coleta de dados com adolescentes	Tatiana Yonekura; Cássia Baldini Soares	Aprendizagem	Artigo	Jogos Experimentais; Adolescente; Grupos Focais; Tecnologia Educacional; Coleta de Dados; Enfermagem.	7	2010
O papel da prática reflexiva do professor: uma experiência de aprimoramento de jogos com questões de física.	Marli Cardoso Ferreira	Aprendizagem	TCC de pós-graduação		104	2002
Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?	Patrick Barbosa Moratori	Aprendizagem	TCC		33	2003
Limites e possibilidades de um jogo online para a construção de conhecimento de adolescentes sobre a sexualidade	Rebeca Nunes Guedes de Oliveira; Rafaela Gessner; Vânia de Souza; Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca	Aprendizagem	Artigo	Adolescente; Sexualidade; Gênero; Jogos e brinquedos; Educação em saúde	10	2016
Os Jogos na Sociedade Contemporânea: as Influências dos Avanços Tecnológicos	Gabriel Gonçalves Freire; Daniel Guerrinia	Sociedade	Artigo	Sociedade Contemporânea. Jogos. Tecnologias. Cultura.	7	2006
Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar	Sérgio Nesteriuk Gallo	Sociedade	Tese de doutorado	Jogo, cultura contemporânea, mídias digitais, videogame (games).	200	2007
Homo Ludens	Johan Huizinga	Sociedade	Livro		162	2000
O “Grande Jogo” da Sociedade ou a “Sociedade do Jogo”?	Prof.Dr. Wanderley Marchi Júnior	Sociedade	Artigo	Sociedade, jogo	7	

A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades	Sílvia Cristina Franco Amaral; Gustavo Nogueira de Paula	Sociedade	Artigo	Jogo eletrônico, lazer, entretenimento	14	2007
O jogo nas diferentes perspectivas teóricas	Heloisa Turini Bruhns Bruhns	Sociedade	Artigo	Educação Física, Esporte, Lazer	17	1996
Videogames em bibliotecas: discussões em jogo	Vieira, Ricardo Q. and Passos, Jeane dos R. and Rockiki, Cristiane C.	Sociedade	Artigo	Videogames; Sociedade pós-moderna; Administração de Bibliotecas; Compartilhamento da Informação.	11	
Sociedade e Contemporaneidade	Rosangela de Fatima Belmiro	Sociedade	Livro		265	2016
Jogos eletrônicos na educação: um estudo da proposta dos jogos estratégicos	Christiano Lima Santos, Frederico Santos do Vale	Sociedade	Monografia	jogos, jogos na educação, interface humano-computador, construtivismo.	111	2006
Gamificação como alternativa de ensino e interação com a sociedade	José André Villas Boas Mello, Leila Dainara Venceslau Santos de Gusmão, Daniel Ramos Feliciano, Fabiano Santos.	Sociedade	Artigo	mobilidade, Polo Gerador de Viagem (PGV), transporte, aprendizagem.	15	2018
Alunos ciborgue-hackers numa cultura escolar digital	José Raimundo Silva Costa	Sociologia	Tese de mestrado	Sociedade Tecnológica. Cultura Digital. Juventude. Educação. Aprendizagem Ciborgue. Cultura hacker.	156	2020

Histórias ilustradas: análise do conteúdo imagético do livro didático de sociologia	Larissa Guedes de Oliveira	Sociologia	Dissertação de mestrado	Livro didático, história em quadrinhos, ensino de sociologia.	144	2020
O jogo didático no ensino da sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes através da mediação na educação de jovens e adultos	Adriana Farias do Nascimento	Sociologia	Dissertação de mestrado	Ensino de Sociologia. Educação de Surdos. Educação de Jovens e Adultos. Recurso Didático. Jogo Pedagógico.	120	2020
Trajetórias e práticas de professores de sociologia do ensino médio do Cariri paraibano	Antonio Lindonberto Batista da Silva	Sociologia	Dissertação de mestrado	Trajetórias docentes. Formação dos Professores de sociologia. Ensino Médio. Cariri paraibano.	124	2020
Tecnologias digitais de informação e comunicação na prática do docente de sociologia no ensino médio da cidade de Marabá-PA	Edna Cristina Jaques Brelaz Castro	Sociologia	Dissertação de mestrado	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Prática pedagógica. Ensino de Sociologia.	127	2020
O jogo como recurso pedagógico nas aulas de sociologia: o racismo em questão	José Ailton Marcolino da Silva	Sociologia	Dissertação de mestrado	Intervenção Pedagógica. Jogo Didático. Expressões Juvenis. Relações Raciais. Prática de Ensino de Sociologia.	126	2020
Tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de sociologia: uma mediação possível	Kelderlang e Bezerra Alves	Sociologia	Dissertação de mestrado	Sociologia, Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, transposição didática.	107	2020
A sociologia no ensino médio à educação em direitos humanos: um artesanato intelectual para aulas e projetos críticos-reflexivos	Claudio Roberto Felix do Nascimento	Sociologia	Dissertação de mestrado	Sociologia escolar. Educação em Direitos Humanos. Material Pedagógico. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.	99	2021

O jogo didático no ensino de sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes na educação de jovens e adultos	Adriana Farias do Nascimento, Fabiano Custódio de Oliveira	Sociologia	Artigo	Ensino de Sociologia, Educação de Surdos, Educação de Jovens e Adultos, Jogo Pedagógico.	18	
O jogo lúdico cooperativo e a sociologia: contribuições	Rodrigo de Souza Pain	Sociologia	Artigo	Cooperação; Jogo lúdico; Sociologia; Desenvolvimento local; Problemas sociais.	9	
Em direção a uma teoria crítica da tecnologia	Renato Dagnino	Sociologia	Capítulo de um livro		41	2014
A tecnologia social e seus desafios	Renato Dagnino	Sociologia	Capítulo de livro		17	2014
Jogos didáticos no ensino de sociologia no ensino médio: relatos de uma experiência	Radamés de Mesquita; Rogério Isaias Ribeiro Gonçalves; Ana Luiza Marques de Sousa Pinto; Mariane da Silva Bessa	Sociologia	Artigo	Ensino de sociologia; Jogos didáticos; Ensino médio.	11	2018
Jogo do poder uma metodologia para a aplicação do conteúdo de sociologia	Michelle Ferraz de Moraes	Sociologia	Artigo	Jogo, lúdico, sociologia, transposição didática	11	2015
Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância	Rafael Marques de Albuquerque; Caroline Kern	Sociologia	Artigo	Jogos digitais. Sociologia da infância. Brincar. Criança. Adultocentrismo.	12	2019

Sociologia no ensino médio e o PIBID: brincando, pensando e construindo práticas educativas com autonomia	Elisabete Cristina Cruvello da Silveira, Natália Pereira, Wallace Moura	Sociologia	Artigo	Práticas educativas críticas; Mediação didática; Sociologia no Ensino Médio; Autonomia; PIBID.	17	2016
Jogos, dimensão formativa e aprendizagem em sociologia	Vergas Vitória Andrade Silva, Éberton da Costa Moreira, Kleberson Almeida de Albuquerque	Sociologia	Artigo	Jogos. Processo de ensino-aprendizagem. Sociologia.	19	2021
Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio	José Luciano Martins da Silva	Sociologia	Artigo	Ludicidade. Ensino Médio. Sociologia. Jogo Didático. Metodologia de Ensino.	15	2019
Sociologia a partir dos jogos?	Gustavo Martins Piccolo	Sociologia	Artigo	Sociologia, jogo, dialética		2011
O impacto de jogos digitais no ensino conjunto de educação física e sociologia	Bruno dos Santos Gouvêa, Rafael Santana	Sociologia	Artigo	Celulares, interdisciplinaridade e gameficação.	3	2015
A modernidade líquida: o sujeito e a interface com o fantasma	Fabio Elias Verdiani Tfouni, Nilce da Silva	Sociologia	Artigo	Modernidade líquida, subjetividade, fetichismo, realidade, ideologia.	24	2008
A Excitação no século XXI: Jogos eletrônicos em perspectiva sociológica	Jean Matheo Piccini Lago	Sociologia	Dissertação de mestrado	Jogos eletrônicos. Sociabilidade. Racionalização. Civilização.	95	2019
Relação família - escola: novo objeto na sociologia da educação	Maria Alice Nogueira	Sociologia	Artigo	Família, escolas, sociologia, educação	13	1998
A indústria criativa dos jogos digitais: uma abordagem sociológica	Gabriela Ramão de Freitas	Sociologia	TCC	Jogos digitais, videogame, indústria criativa, GEDIGames, globalização.	63	2014
Relato de experiência da aplicação de atividades lúdicas como estratégias de ensino de sociologia e filosofia	Adelita Alves Souza	Sociologia	Artigo	Ensino; Filosofia; Sociologia; Lúdico.	5	2007
Metodologias Ativas de Aprendizagem e Jogos Didáticos no Ensino de Sociologia	Thiago de Jesus Esteves; Rafaela Reis Azevedo de Oliveira	Sociologia	Artigo	Metodologias Ativas. Jogos Didáticos. Ensino de Sociologia.	39	2020

A gamificação e o Ensino de Sociologia: elementos para uma reflexão	Charles Santos	Sociologia	Artigo	A sociologia na contemporaneidade; Uso de games na educação; Inovação na educação; Desenvolvimento de habilidades; Mudança social.	10	2021
Relato de experiências: ensino de sociologia através de jogos educativos	Mirian Gomes de Souza, Vanessa Porfirio, Silene Pereira da Silva, Jéssica Santos	Sociologia	Artigo	Pibid, ensino de sociologia, jogos educativos.	9	2014
Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula	Josiane Patrícia Tessaro	Sociologia	Artigo	Lúdico, educação infantil, jogos, ensino-aprendizagem, brincadeira	14	2007
O uso dos jogos como estratégia de ensino de sociologia na escola estadual de ensino médio e profissionalizante Dr. Elípio de Almeida	Josemário da Silva Sousa (UFCG); Eliete Alves de Sousa (UFCG); Mary Elenn Campos Soares (UFCG); Thayse Sonally Silva Porto (UFCG)	Sociologia	Artigo	jogos didáticos; experiência; estímulo ao aprendizado.	5	
Vamos jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de sociologia	Vandrisia Neves Balthezan	Sociologia	TCC	Ensino de sociologia. Jogos didáticos. Experiência docente.	39	2017
O game/jogo/sociologia como objeto de aprendizagem no ensino da sociologia no ensino médio	Neila Renata Silva Pina	Sociologia	Artigo	Hipermídia e Multimídia, Sociologia no Ensino Médio, Game/jogo/Sociologia.	15	
Os jogos de escalas na sociologia da educação	Zaia BRANDÃO	Sociologia	Artigo	Sociologia da Educação. Jogos de escalas. Micro e macro sociologia. Pesquisa em educação.	14	2008

Mulheres na frente e atrás das telas Gênero e direitos das mulheres no ensino de Sociologia: Possibilidades de abordagem a partir de filmes.	Ana Beatriz Maia Neves	Sociologia	Dissertação de pós-graduação		102	2020
Transposição didática ou ressignificação pedagógica/ o ensino de sociologia no ensino médio	Janderson Pereira da Silva	Sociologia	Artigo	Transposição didática; Ressignificação pedagógica; Ensino de Sociologia; Ensino médio; Currículo escolar.	31	

Fonte: Elaboração da Pesquisa, 2021

QUADRO 2 - Artigos sobre jogos e as temáticas associadas ao ensino e aprendizagem de Sociologia

Temáticas	Quantidade
Antropologia	09
Aprendizagem/Educação	29
Sociedade	10
Sociologia	36
Total	84

Fonte: Elaboração da Pesquisa, 2021

A elaboração de jogos sociológicos é nova e, por isso, muito das discussões que são produzidas estão relacionadas ao desenvolvimento de experiências em sala de aula, relatadas em congressos (ABECS) e indicando um caminho que permita o processo de aprendizado. Em outras áreas de conhecimento, a proposta já vem sendo utilizada para o ensino médio. No ensino infantil, já há algum tempo vem sendo proposto como um momento de lazer e aprendizado.

Nesse sentido, formar professores que possam poder fazer a transposição didática de Sociologia, tendo os jogos como proposta, pode ser mesmo um desafio. As experiências desenvolvidas em sala de aula na PUC Minas têm se demonstrado como um divisor de águas para o processo de professores iniciantes que precisam buscar um lado de aprendizado ainda não explorado – o de jogador.

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/adolescente e jovens, é sempre mais agradável trabalhar com situações

imaginárias e hipotéticas, seguindo determinadas regras, o que já faz parte do processo de socialização que é 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 de maneira predominantemente apriorista em alguns casos, predominantemente empirista em outros, ou ainda, como uma mistura mais ou menos equilibrada destas duas 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 aprendente 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" (BROUGÉRE, 1998, *apud* KISHIMOTO, 2006, p.10).

Nesse sentido, o lúdico tem caráter de liberdade e subversão da ordem que contrapõe a lógica da produtividade; indica 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 as 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, principalmente 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 (2018) apontam discussões de Vigotski sobre o processo de aprendizagem de crianças, mostrando que quando a criança aprende o novo ela se desenvolve. Em sociedades tradicionais, as autoras apontam 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 e Mota, 2018, 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, dentro de um contexto estimulante de aprendizagem.

2.1 Discussão dos textos

Parte do que está apresentado aqui é uma compilação das discussões em torno de jogos e suas relações, que foram lidas e estudadas de maneira a construir o arcabouço teórico que permita o desdobramento das discussões que foram apresentados aqui. Assim, inicia-se a discussão com as temáticas de Sociologia que foram orientadoras do percurso de leitura aqui. São textos associando a Sociologia aos jogos.

A dissertação de mestrado feita pelo José Raimundo Silva Costa “Alunos ciborgues-hackers numa cultura escolar digital” teve como intuito entender de quais formas as mudanças tecnológicas digitais formaram uma nova relação entre os processos de ensino-aprendizagem, cultura digital e escola. O termo cibercultura é definido por Lemos (2003) “como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias”. Afirma que o seu surgimento está relacionado com a “convergência das telecomunicações com a informática na década de 1970” (LEMOS, 2003, p. 11). Lemos (2005), afirma que a

cibercultura tem como elemento distintivo três “leis” fundadoras, a saber: “a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais” (LEMOS, 2005, p. 1).

Através das atualizações da cibercultura, o autor quis compreender as diferentes formas de aprendizagem dos jovens pelos instrumentos tecnológicos e experiências sociais. O foco de seu trabalho foi em entender como as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) são construídas entre os estudantes. No que tange ao rumo teórico da dissertação, a busca por um diálogo que une as categorias entre cultura escolar, aprendizagem ciborgue, cultura hacker, juventude e cultura digital, além das experiências tecnológicas na área educacional.

A sociedade moderna em que hoje vivemos potencializa muitos processos subjetivos, que são vividos por diferentes grupos. A metodologia adotada teve pesquisa bibliográfica e o método utilizado foi o qualitativo, além de uma abordagem teórico-metodológica da Análise do Discurso Crítica (ADC), criada pelo linguista britânico Norman Fairclough. O movimento Software Livre tem uma dimensão política aprofundada, indo além apenas da questão técnica. É baseado no caráter transnacional do conhecimento, no qual há um compartilhamento coletivo dele, tendo mais de 400 mil desenvolvedores que trabalham no aperfeiçoamento e construção de softwares.

O autor descentraliza a ideia de poder da informação nas mãos de governantes ou de corporações importantes, desse modo ele tenta colocar a liberdade como uma bandeira principal quanto ao desenvolvimento da cooperação. Para ele, a população precisa ser educada de modo a ganhar consciência sobre o pensamento comum de que hacker é um cibercriminoso, é preciso combater essa ideia. A sua definição é que o hacker “faz o que gosta, do jeito que gosta e quando gosta e, assim, cria coisas úteis para a sociedade e espera reconhecimento em troca” (PRETTO, 2017, p. 37). A dissertação foi fundamental para entender de forma mais minuciosa acerca das experiências vividas pelos estudantes no universo da cibercultura, assim como no universo da cultura digital na escola. A civilização tecnológica e o seu desenvolvimento fomentam a construção de uma dinâmica ciborguiana, que perpassa por interações de aprendizagem entre a juventude ciborgue e a adoção de princípios da cultura hacker nos processos educacionais.

A cultura hacker é, em essência, uma cultura de convergência entre seres humanos e suas máquinas num processo de interação liberta. É uma cultura de

criatividade intelectual fundada na liberdade, na cooperação, na reciprocidade e na informalidade (CASTELLS, 2003, p. 46).

Em 1960, no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), o movimento hacker teve a sua origem. Em um primeiro momento desenvolveram softwares. Depois na década 70 com a modificação de hardwares e criando a microinformática. Nos anos de 1980 e 1990, exploraram todo o ciberespaço.

O mundo da cibercultura é usualmente trabalhado a partir de uma racionalidade instrumental, sendo assim, é utilizada como ferramenta pedagógica. Nessa situação, estudantes e professores não utilizam essas tecnologias em um sentido de transformação, mas sim usuários dos recursos tecnológicos. Isso é conhecido como ciborgue-hacker. Temos uma inversão de sentido quando colocamos professores e estudantes como agentes principais, como aqueles que são produtores de cultura, conhecimento e saberes, também são capacitados para modificar o discurso e a tecnologia.

Outro trabalho foi a pesquisa de mestrado “Fundação Joaquim Nabuco Diretoria de Formação Profissional e Inovação Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional”, realizada pela Sayara Francielle Camara Pimentel Santos, que tratam sobre as ilustrações referentes às HQs, universo das histórias em quadrinhos, presentes nos livros didáticos (LD) de Sociologia do ensino médio, que foram aceitos no edital de 2019 pelo Programa Nacional do Livro Didático (PLND), sendo cinco livros ao todo. Ele busca compreender o jeito que essa temática se relaciona com as abordagens, conceitos e teorias das ciências sociais.

A pesquisa foi dividida em duas partes. A primeira delas é sobre o levantamento teórico e a segunda é a análise dos dados, tendo três passos. 1º) O quantitativo geral de ilustrações presentes nas obras; 2º) Contribuições para a leitura imagética nos livros didáticos de Sociologia a partir da análise de algumas ilustrações selecionadas; 3º) A investigação da relação entre imagem e conteúdo. O objeto de investigação do trabalho foi o livro didático de Sociologia como uma forma de registro do currículo sociológico no ensino básico, incluindo teorias e conceitos das ciências sociais. Para analisar o estudo, foi adotada uma metodologia qualitativa a partir da análise documental. Atravessaram diversas temáticas, como cultura visual, semiótica e imagens nos livros didáticos. Uma conclusão obtida é que em algumas situações as ilustrações se mostram inseridas no conteúdo trabalhado e em outras ela está superficial. Busca-se, assim,

entender se as conexões têm força ou não e de que maneira, assim como fomentar o trabalho da leitura imagética no ensino de Sociologia.

Assim, este estudo se organiza em uma abordagem qualitativa a partir da análise documental. Caminhou-se pelos campos da cultura visual, semiótica, o uso de quadrinhos na educação e a utilização de imagens nos livros didáticos, investigando os critérios do PNLD para a aprovação das obras didáticas.

Os livros didáticos são obras polêmicas: podem carregar ideologias – e frequentemente são “acusados” disso; são passíveis de avaliações externas (seja dos governos, dos professores e da comunidade que cerca a escola); e têm um público compulsório e crescente, alcançando uma circulação que os demais livros não chegam nem perto de alcançar; e, por todos esses motivos, são também cercados de interesses econômicos relativos à sua comercialização (MAÇAIRA, 2017, p.90)

Mediante a pesquisa desenvolvida, percebe-se que a partir da amostra selecionada, há casos em que a ilustração se mostra bastante inserida no conteúdo e há outros em que ela se mostra relativamente deslocada, superficial ou subutilizada. É fundamental destacar que essas análises qualitativas não podem servir de veredito a respeito do tratamento geral que cada livro confere às ilustrações, valendo apenas para a charge ou tira estudada. A intenção dessas interpretações qualitativas é tão somente a de voltar o olhar a perceber essas conexões, se fortes, se fracas e de que maneira, e assim potencializar o trabalho da leitura imagética no ensino de Sociologia.

Os jogos aplicados em sala de aula também tiveram importância nessa pesquisa. Assim, a pesquisa “O jogo didático no ensino da sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes através da mediação na educação de jovens e adultos”, da Adriana Farias do Nascimento, tem como objetivo geral criar um jogo pedagógico, que vise a inclusão e o fomento do processo de ensino-aprendizagem entre estudantes de Sociologia. A ideia é juntar alunos ouvintes e surdos, em uma sala de aula, na educação de adultos e jovens. Quanto aos objetivos específicos a produção seguiu o seguinte roteiro: produzir uma pesquisa bibliográfica sobre o ensino de Sociologia, o ensino de Sociologia e sua relação com alunos surdos na Educação de Jovens e Adultos, metodologias no ensino de Sociologia, jogos pedagógicos como recurso didático, aprendizagem mediadora e cultura no âmbito do ensino de Sociologia; caracterizar o ambiente escolar e sujeitos da pesquisa; descrever o processo da produção do jogo pedagógico; relatar a experimentação do jogo pedagógico, caracterizando as etapas da mediação pedagógica no âmbito da pesquisa-

ação no contexto escolar; verificar como o jogo poderá potencializar o processo de ensino-aprendizagem através da mediação da temática cultura, na aula de Sociologia; identificar como a experimentação do jogo pedagógico Balaio Sociológico Cultural poderá contribuir para a interação entre alunos surdos e ouvintes na aula de Sociologia, e como pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem no âmbito da disciplina no Ensino Médio. Muitos teóricos para tratar da educação de surdos e de jogos didáticos foram trabalhados durante o texto, como por exemplo, Silva, Sarandy, Dorziat, Soares e Lacerda, Bourdieu e Huizinga. A pesquisa foi realizada na cidade de Sumé/PB, na Escola Estadual de Ensino Integral de José Gonçalves de Queiroz. Em relação à metodologia, foi utilizada a pesquisa participante e a pesquisa-ação, baseado no método qualitativo. Os selecionados foram alunos da EJA, surdos e ouvintes. A observação participante foi a técnica utilizada na pesquisa, tendo o diário de campo, roda de conversa e questionário como instrumentos dessa construção. A técnica de análise de dados consistiu em análise de conteúdo e análise comparativa, já que analisaram as situações antes e depois da aplicação do jogo. A avaliação de sua aplicação aconteceu por meio da roda de conversa e construção dos roteiros, dessa forma ela teve momentos de experimentos nos contextos acadêmico e escolar e a produção dele. Posteriormente, perceberam que o uso do jogo didático pode ser utilizado para mediar o ensino e aprendizagem de sociologia por alunos ouvintes e surdos na educação de jovens e adultos, fomentando a criatividade, senso de iniciativa, senso crítico e desenvolvimento de percepções.

Para execução dessa pesquisa “O jogo didático no ensino da sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes através da mediação na educação de jovens e adultos”, da Adriana Farias do Nascimento, utilizaram os pressupostos da pesquisa qualitativa, através da pesquisa-ação e pesquisa participante. Os sujeitos da pesquisa foram alunos surdos e ouvintes da EJA. A técnica utilizada na pesquisa foi a observação participante, e o instrumento da pesquisa utilizado foram o diário de campo, questionário e roda de conversa. A técnica de análise de dados consistiu em análise de conteúdo e análise comparativa, tendo em vista que avaliou-se antes e após a aplicação do jogo. A avaliação do processo de aplicação do jogo ocorreu por meio da construção dos roteiros de questionário e da roda de conversa. Neste sentido a pesquisa foi dividida em momentos de produção e experimentação nos contextos acadêmico e escolar. Ao final, verificamos que o uso do jogo didático pode ser uma possibilidade para mediar o ensino e aprendizagem de

Sociologia por alunos surdos e ouvintes na Educação de Jovens e Adultos, pois estimulou a criatividade, desenvolvimento de percepções, senso de iniciativa e senso crítico.

Não é possível atuar em favor da igualdade, do respeito aos demais, do direito à voz, à participação, à reinvenção do mundo, num regime que negue a liberdade de trabalhar, de comer, de falar, de criticar, de ler, de discordar, de ir e vir, a liberdade de ser (FREIRE, 2002, p.193).

No que tange às metodologias didáticas, os surdos são sujeitos que se conectam com o mundo pela visão e também por outros sentidos. Na escolarização, a visão é que necessita que as metodologias explorem mais intensamente esse aspecto. Assim sendo, os jogos didáticos podem ser importantes para desenvolver competências e habilidades fundamentais na construção do conhecimento e objetivos pedagógicos.

Jogos são compreendidos como artifícios para estimular a aprendizagem, produzir conhecimento através da exploração de ações lúdicas. Conforme descrição de Arouca (1996, p.2):

Com a participação em experiência na Especialização de Educação de Jovens e Adultos (EJA) tornou-se possível saber um pouco mais sobre a educação de surdos e discutir sobre a forma como a educação chegava até eles. Aprofundando nessa realidade, ficou perceptível que os educandos surdos eram em sua maioria mais atingidos pela questão da evasão escolar. Eles também sofriam mais com questões relacionadas à leitura e à escrita, assim como era notável a falta de metodologias que os fizessem refletir acerca de sua diversidade e forma de se inserir em um mundo desigual e capacitista.

Outro trabalho “Trajetória e práticas de professores de Sociologia do ensino médio do Cariri Paraibano”, do Antonio Lindonberto Batista da Silva, buscou entender a formação dos professores de Sociologia do ensino médio do Cariri paraibano a partir de suas trajetórias. Inicialmente, foi apresentado uma explicação do retorno da disciplina sociologia ao currículo do ensino médio e como isso afetou no início da formação dos licenciados em sociologia. O autor decidiu apresentar a discussão geral sobre o tema, relatando a história de vida dele, objetivando fazer uma interface entre ela e o processo de formação acadêmica, escolar e profissional e, assim, dentro desse contexto saber o que o objeto de pesquisa se delineia. O foco é entender o modo como tem se constituído o processo de formação dos professores de sociologia do ensino médio no Cariri paraibano. A pesquisa tratada é um um estudo de caso, pesquisa exploratória com uma abordagem qualitativa, mas que considerou os dados quantitativos. Para se colher os dados, foram feitas entrevistas semiestruturadas e questionários, em situações diferentes. Foram feitas análises dos documentos oficiais,

como as Diretrizes Educacionais do Estado da Paraíba e os Projetos Políticos Pedagógicos das escolas nas quais os professores trabalham. Uma referência teórica foi o Bourdieu, com os conceitos de habitus, *illusio* e campo social, que foram trabalhados para pensar as trajetórias dos agentes. Ele utilizou o método de autobiografia para traçar elementos biográficos e as trajetórias dos professores do ensino médio, que passaram por muitos desafios e dificuldades. Algumas histórias narradas mostram narrativas improváveis, no qual mesmo com diversos empecilhos, foram gerados professores do ensino médio. Com os relatos, ficou nítido que os professores aprendem muito no dia-a-dia da ministração de aulas, de acordo com suas próprias práticas pedagógicas, já que eles enfrentam dificuldades com a escassez de recursos didático-pedagógicos.

A pesquisa tem uma abordagem qualitativa, embora os aspectos quantitativos não sejam desprezados. A abordagem qualitativa nos permite conceber o conhecimento a partir da interação dos sujeitos com a realidade na qual estão inseridos, atuando de modo a transformá-la e ser transformados por ela (ANDRÉ, 2013).

Desde a volta da Sociologia ao currículo do ensino médio, é notável um aumento no número de teses, artigos científicos e dissertações sobre formação de professores de Sociologia. Dessa forma, é evidente a relação entre os fatos. Essas pesquisas mostram que há uma forte tradição no bacharel em comparação às disciplinas pedagógicas, mostrando que ainda o bacharel e a licenciatura são colocados em campos opostos. O Brasil ainda continua tem problemas relativos à formação inicial para atender às demandas do ensino básico, mesmo que ações nesse sentido já vêm sendo adotadas.

As pesquisas demonstram que a intermitência da disciplina no currículo da educação básica tem levado à uma falta de identidade própria, com conteúdo e metodologias bem definidas, o que dificulta seu fortalecimento no currículo escolar. Essa situação tem gerado dificuldades de legitimidade escolar e social, assim como no processo de formação e de profissionalização dos professores de Sociologia.

O Programa Nacional de Transporte Escolar (PNTE) foi o primeiro criado nessa temática com objetivo de ajudar financeiramente os municípios para a aquisição de veículos novos para o transporte diário dos alunos residentes na zona rural. Criado em 1993, sua origem estava vinculada à política para o transporte escolar realizada pela Fundação de Assistência ao Estudante (FAE). Já o PNAT, criado em 2004, consiste na transferência automática de recursos financeiros para custear despesas com manutenção,

seguros, licenciamento e impostos de veículos. Também serve para o pagamento de serviços contratados junto a terceiros para o transporte escolar.

O Programa Caminho da Escola, outra modalidade de assistência financeira, foi criado em 2007. Esse programa consiste na concessão de linha de crédito especial aos estados e municípios para aquisição de ônibus, micro-ônibus zero quilômetro e de embarcações novas, através de contrato com o Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES (MOURA E CRUZ, 2013). O transporte escolar possibilita que os alunos possam se deslocar para estudar o ensino fundamental e o ensino médio na cidade, assim como o ensino superior em cidades mais distantes.

Não havendo, portanto, a mesma “herança” para os alunos das camadas populares, como se justifica o êxito e o sucesso improvável dos alunos das camadas populares que alcançam longevidade escolar e acadêmica? Através das narrativas dos professores de Sociologia de origem popular e a partir do aporte teórico que tratam da relação de saber (CHARLOT, 2000), capital cultural (BOURDIEU, 1997), habitus (BOURDIEU, 2002) e *illusio* (BOURDIEU, 1996c).

A pesquisa teve foco na região de Cariri e ela abre uma possibilidade relevante para investigações acerca da formação dos professores de Sociologia do ensino médio em toda região e ainda fazendo um comparativo com os professores da microrregião do Moxotó pernambucano, em relação às estratégias que desenvolvem no cotidiano escolar para a realização de suas práticas pedagógicas visando à melhoria do ensino-aprendizagem.

Uma preocupação foi proporcionar as discussões em relação ao aprendizado de tecnologias digitais. Dessa forma pesquisou-se a respeito de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na prática do docente de Sociologia no ensino médio do município de Marabá/PA. A intenção foi entender as finalidades e os usos dados às TDIC pelos professores de sociologia em sua prática pedagógica. Baseando-se em Norman Fairclough, Gramsci e Foucault, o trabalho fez uso da Análise do Discurso Crítica (ADC).

Em relação à metodologia, o trabalho se dividiu em dois momentos: trabalho de campo e revisão de literatura. Inicialmente foi realizado um levantamento bibliográfico para a construção do estado da arte sobre o uso das TDIC na prática do professor de sociologia. Analisar a bibliografia levou à abordagem teórico-metodológica da Análise do Discurso Crítica (ADC), possibilitando uma reflexão crítica sobre as TDIC relacionada à prática docente.

Posteriormente, foi feito o trabalho de campo(segundo momento do procedimento da pesquisa). Realizou-se um estudo de caráter exploratório, de cunho quantitativo com o auxílio de conceitos da ADC, de forma a possibilitar a coleta de dados. Quanto aos resultados, ficou provado que as TDIC têm tido grande relevância para aprimorar a qualidade do ensino. Pensando no contexto marabaense sobre o uso e finalidades dados às TDIC pelos professores de Sociologia em práticas pedagógicas, mostrando que os professores utilizam a internet todos os dias, colaborando com sua prática docente.

Os professores entendem a internet como um mecanismo fundamental, que ajudam a melhorar suas habilidades na docência, além de ajudar na incorporação de métodos de trabalho. O uso das TDIC na prática pedagógica dos professores está limitada a fontes de informações, não tendo evidências em sua prática de produção autoral e coletiva como prevê a BNCC. A TDIC recebeu críticas importantes, como a discussão sobre sua inserção, falta de infraestrutura das escolas, a importância e o uso das tecnologias, a possibilidade de modificar a rotina do professor, aumento da carga horária e mudanças no trabalho. Os dados durante a construção do desenvolvimento do trabalho demonstraram que a maior parte dos professores de Marabá são mulheres na casa de 30 a 39 anos, ministram aulas de sociologia há mais de 10 anos, navegam na internet pelo celular ou computador. Apesar de discussões levantadas, concluiu-se que os professores que utilizam a TDIC a entendem como uma ferramenta pedagógica, que facilita a aprendizagem.

Olhar para o uso da linguagem como uma forma de prática social em vez de uma atividade puramente individual ou reflexo de variáveis situacionais. Isto tem várias implicações. Primeiro, implica considerar o discurso um modo de ação, uma forma segundo a qual as pessoas podem agir sobre o mundo e, especialmente, sobre o outro, assim como um modo de representação. [...]. Segundo, implica considerar que existe uma relação dialética entre discurso e estrutura social, sendo essa relação, genericamente, entre prática social e estrutura social: a primeira é, simultaneamente, condição para o efeito da segunda. Por um lado, o discurso é moldado e constrangido pelas estruturas sociais no sentido mais lato (FAIRCLOUGH,1992, p. 63-64).

A questão da reestruturação escolar foi discutida no trabalho, isto é, práticas que visam descentralizar decisões, participar de regime colaborativo, profissionalizar o ensino e prescrever um programa nacional comum centralizado em saberes básicos. Os espaços de aprendizagem têm se tornado um vetor importante para o fortalecimento de

crenças que defendem a evolução do ensino à questão mercadológica. Dessa forma, o sistema capitalista se reinventa e se retroalimenta. Desde o século XIX, o formato escolar é o melhor meio para aprimorar a educação e a aprendizagem. Conhecimento, educação e formação foram elementos que foram legitimados para a escola formal. O poder da escolarização foi popularizado pelo Estado que passou a absorver tudo, se mostrando como instrumento de solidificação do poder controlador, regulador e hegemônico.

Além disso, as dissertações de mestrado referentes aos jogos tiveram o lugar de apresentação de estudo e resultados sobre as aulas de Sociologia, principalmente, com temáticas como a do racismo. O trabalho dissertativo “O jogo como recurso pedagógico nas aulas de sociologia: o racismo em questão”, do José Ailton Marcolino da Silva, teve a intenção de fazer uma intervenção pedagógica nas aulas de sociologia em uma turma de terceiro ano do Ensino Médio, realizada na Escola Professor Mário Sette, escola pública localizada em Pernambuco, no município Caruaru. O objetivo foi fazer um estudo sobre o racismo e a desigualdade étnica-racial e a prática do ensino de Sociologia no Ensino Médio. O objeto da pesquisa é o uso do jogo didático como uma metodologia de ensino nas aulas de Sociologia da Educação básica, buscando fomentar a curiosidade, a sociabilidade e a participação dos estudantes na questão de construir o saber sociológico na sala de aula. No primeiro momento se fez uma análise da dimensão subjetiva da pesquisa e o locus da mesma. Depois reflete sobre o ensino de Sociologia na educação básica, as relações em comum entre metodologias de ensino, o estado da arte do uso do jogo didático das ciências sociais e o jogo em perspectivas sociocultural. No terceiro momento, iniciou-se a intervenção didática com abordagem de conteúdos baseadas no livro de Sociologia e o fechamento através de um jogo didático com suas regras e a dinâmica operacional.

A experiência de aprendizagem com o uso do jogo didático na construção do saber acerca das relações sociais se levou a pensar sobre possibilidade de aprendizagem e ensino, ademais de metodologias expositivas, que estimulam atitudes e expressões sobre as desigualdades e discriminação racial na vida em sociedade. A questão sociológica pertinente ao trabalho surgiu com a experiência de aprendizagem nas aulas de Sociologia do ensino médio que pode ser multifatorial, como por exemplo a carga horária semanal reduzida e a escassez de professores com formação específica para dar aula e ensinar aos alunos. O questionamento se deu a partir de como o jogo, sendo um recurso didático, se entrelaçam com a prática de ensino de sociologia do Ensino Médio.

Assim, a prática sociológica e pedagógica dessa forma de ensino e aprendizagem foram dominantes para a realização da intervenção pedagógica, dado que fomentou a recriação de outras alternativas da ação docente nas aulas de Sociologia. Dessa forma, o jogo didático desponta como uma metodologia ativa ou estratégia de ensino orientadas para uma experiência de aprendizagem em sala de aula que visa ultrapassar as metodologias expositivas e transmissíveis que via de regra, histórico e culturalmente têm sido a lógica-temática do ensino das disciplinas das ciências humanas e sociais. No sentido de construir uma experiência de intervenção pedagógica subsidiada pelos livros didáticos de Sociologia de Ensino Médio foram utilizadas metodologias ativas e de um jogo didático, além de indicações de documentos oficiais, como os DCNEM, OCNEM, PCNEM e o PCPE. É relevante registrar o destaque das metodologias ativas e do jogo didático que proporcionou aos estudantes um distanciamento da condição de ouvinte receptor para o de ator protagonista e participativo, articulado com a construção de um olhar sociológico de estranhamento e a desnaturalização sobre desigualdade étnica-racial e o racismo, que ratifica a formação de um pensamento social crítico, que relacione e contextualiza as questões imediatas com os processos sociais mais vastos. A presença das metodologias ativas e o jogo didático como dinâmicas de uma intervenção pedagógica nas aulas de Sociologia, quando aborda a educação com qualidade social. Esses juízos foram beneficiados no decorrer da sequência didática e enfatizados pela curiosidade, a competição entre as equipes que formaram o jogo didático, fomentando o saber sociológico em um ambiente de aprendizagem importante, focando na interação entre os fundamentos sociais.

A ideia de participar de um jogo que falava sobre o racismo na sociedade criou uma grande curiosidade na turma, uma adrenalina muito forte com a disputa do jogo. “A gente saiu da rotina e para saber mais do racismo, um problema de muita gente hoje, mas que muitos evitam falar. No jogo a gente ficou de frente com o tema, sentiu que ele está perto, a gente consegue ver a desigualdade, a discriminação não só de longe, mas de perto, isso acontece com a gente. Por isso, é um aprendizado da escola que a gente leva para vida.” (A.V).

Por meio do processo educativo de aprendizagem nas aulas de Sociologia formou-se um espaço possível desse processo educativo de aprendizagem nas aulas de Sociologia, sendo possível aos estudantes criar um diálogo crítico entre a vida cotidiana e o saber sociológico, quando eles se localizavam o abandono e descuido da área da cidade em que viviam, como situações ruins com a polícia. Assim, as aulas de

Sociologia no ensino médio abertas à comunicação com as metodologias ativas e do jogo, expressavam o papel do ensino secundário como formador de sujeitos sociais reflexivos e pensantes, apoiando e apostando em práticas mais criativas e inclusivas.

A Sociologia é uma disciplina da educação básica que tem características bem específicas, que são desafiadoras para os professores, que muitas vezes não conseguem desenvolver melhores formas para a aprendizagem dos alunos. Dessa forma, é importante que os professores consigam mudar a prática de ensino e as metodologias, tornando o ensino-aprendizagem mais atualizado com a realidade de cada aluno e os novos contextos sociais da contemporaneidade. A pesquisa “Tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de sociologia: uma mediação possível”, Kelderlange Bezerra Alves, teve como norte a seguinte reflexão "Como aproximar os estudantes da sociologia, através do estímulo à participação ativa nas atividades propostas nessa disciplina?", objetivando mostrar possibilidades das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), já que podem utilizar os instrumentos do processo de ensino-aprendizagem disciplina. O autor para referenciar seu estudo utilizou o Vygotsky, principalmente, a teoria sócio-histórico-cultural, juntamente com outros autores como Paulo Freire e Martín-Barbero, que a aprendizagem advém de natureza cultural, histórica e social, não sendo possível dissociar dos contextos ocorridos.

Os desafios retratados foram marcados na pesquisa de campo, em escolas de Pernambuco, no estado nordestino. Professores e especialistas também contribuíram com a experiência e ajudaram no desenvolvimento do trabalho. O trabalho de conclusão de curso buscou interconectar as ciências sociais e a educação, ele foi desenvolvido na modalidade "Material Didático". Foi proposto um Caderno de Atividades, intitulado "Sociologia Digital", que constitui material de apoio para docentes de Sociologia no ensino médio. As atividades que fazem parte do caderno, foram usadas principalmente para uso das TDIC, como ferramentas atenuadoras das transposições didáticas, privilegiando a prática da contextualização e a pesquisa como norteadores pedagógicos, favorecendo o aprendizado democrático entre os alunos, ou seja, fomentando a interação entre eles e os professores, de jeito a aumentar as possibilidades de aprender as teorias e temas da Sociologia.

O conhecimento da Sociologia produzido nas universidades passa necessariamente por um processo de mediação didática, numa interação entre

os sujeitos presentes na escola e onde se traduzem os conhecimentos científicos em conhecimentos ensináveis (Ibidem, p. 113).

A Sociologia, disciplina do ensino médio, ainda tem propostas iniciais pedagógicas e metodológicas, em relação a outras disciplinas, que têm um grande referencial teórico, como pesquisas, estudos e discussões sobre questões acadêmicas. Um problema apontado foi em relação aos poucos professores que formam em Ciências Sociais para ministrarem aulas de Sociologia. Para suprir essa ausência de professores na área, foram encaixados docentes de outras disciplinas, o que pode prejudicar o entendimento dos alunos, já que não é a área de formação do corpo docente. Além do mais, Filosofia e Sociologia são as duas disciplinas que apresentam a menor carga horária do ensino médio, o que é muito pouco tempo pela importância e complexidade dos conteúdos. É necessário que sejam feitos esforços na tentativa de superar dificuldades que travam o processo de ensino-aprendizagem nas escolas.

Assim, essa revolução tecnológica, que vem se intensificando nos últimos anos e as novas formas de interação social nesse contexto, juntamente com as metodologias ativas, baseadas no uso pedagógico das TIDIC, alternativas de enfrentamento das dificuldades existentes no cotidiano das escolas.

O levantamento do estado da arte possibilitou perceber que as pesquisas feitas acerca da integração das TDIC às aulas de Sociologia reforçam o papel fundamental das tecnologias no modo de aprender e ensinar, deixando claro a necessidade de avanço na implementação de políticas educacionais ligadas ao universo tecnológico, mas também uma mudança de atos/attitudes dos docentes em relação aos desafios impostos à escola na contemporaneidade. Fora isso, os resultados das pesquisas relatam que a falta de material de apoio para o professor é algo que prejudica desenvolver teorias e práticas pedagógicas inovadoras para os alunos.

Os trabalhos que buscavam a interação entre a formação reflexivo crítica resultaram em trabalhos que refletissem o papel do professor de sociologia no E.M. O presente trabalho buscou mostrar que os direitos humanos e disciplina de sociologia no ensino médio, com seus conteúdos e temas, pudessem ajudar professores e alunos no processo de aprendizagem e meios para leitura, interpretação e outras atividades que os levassem a compreender melhor a realidade vivida por eles, fomentando novas possibilidades e concepções sobre si mesmos sobre as nuances da sociedade, os problemas em relação aos direitos humanos, a cidade e a cidadania.

O termo ‘cultura’ é empregado para reagrupar um conjunto de afastamentos significativos cujos limites a experiência prova coincidirem aproximadamente. Que esta coincidência não seja nunca absoluta, e que ela não se produza nunca em todos os níveis ao mesmo tempo; isto não nos deve impedir de utilizar a noção de cultura [...] (LÉVI-STRAUSS, 1958, p. 325)

A referência utilizada foi o Charles Wright Mills, sociólogo, acerca dos conceitos de artesanato intelectual e imaginação sociológica numa transposição, pensando em construções emancipatórias. Outro autor utilizado foi o John Dewey, pensando em um movimento educacional pautado no progressismo, assim rompendo com o tradicionalismo e os pensamentos arcaicos. Em relação às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), como forma de mediar a produção de um material pedagógico (protótipo de aplicativo), ocorre uma revisão bibliográfica que se liga com renovação das práticas pedagógicas e a educação, como forma de confecção de um material referencial pedagógico que se pretende ajudar professores e alunos aprendizagens significativas a partir dos vínculos entre direitos humanos e sociologia escolar. Além disso, existem outras fontes e autores que se discutem outras bibliografias contemporâneas que abordam a sociologia no ensino médio, a educação em direitos humanos e chances de articulação dos conceitos estruturadores e as competências próprias entre essas áreas do conhecimento.

O trabalho foi importante para contribuir em pesquisas e estudos, que focam em diálogos com a realidade concreta permitindo criar e modificar ideias que construíram caminhos para um material didático-pedagógico (aplicativo) que pudesse mostrar a ligação entre educação em direitos humanos e a educação.

Não é difícil perceber que as mais altas instâncias do sistema educacional ainda estão buscando respostas unívocas a questões plurais, bem como não é muito difícil constatar que tais respostas não satisfazem as necessidades presentes na diversidade humana (SILVA, 2008, p. 53).

O que ficou nítido com o estudo é a impossibilidade de solucionar problemas em um curto prazo, como por exemplo, a intermitência da Sociologia no currículo oficial, o número insuficiente de professores em Sociologia lecionando no ensino médio, a carga horária no currículo oficial, as metodologias e didáticas que estudam os conteúdos de forma bem teórica. É fundamental pontuar que a Sociologia pode se mostrar como estratégia crítica e criativa no desenvolvimento das temáticas sociológicas interligando frontalmente com os fundamentos da educação em direitos humanos e juntando outras

disciplinas e áreas do conhecimento para aprofundar cidadania ativa e real, ou seja, a prática da cultura dos direitos humanos.

A EJA – Educação de Jovens e Adultos representa um campo importante de trabalho para os professores de Sociologia no Ensino Médio. Nesse trabalho “O jogo didático no ensino de sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes na educação de jovens e adultos”, da Adriana Farias do Nascimento, teve-se a intenção de explicitar as consequências da entrada vagarosa da disciplina de Sociologia no currículo escolar e no panorama escolar do país resultaram um desserviço ao processo crítico e reflexivo de alunos que não conseguiram ter a disciplina. Foi abordado, também, a questão dos alunos surdos, que é algo ainda mais agravante à realidade educacional, que ingressaram posteriormente, com problemas, no Ensino Médio na Educação de Jovens e Adultos. É fundamental pensar em metodologias e formas mais plausíveis e incluídas de fazer com que os surdos possam se inserir de forma positiva, além de pensar na inclusão de todos os seres humanos e as suas diversidades. Por esses motivos, a pesquisa se voltou a criar um jogo pedagógico inclusivo, que fomente o ensino de sociologia e o seu processo de ensino-aprendizagem, em uma mediação na sala de aula com alunos ouvintes e surdos na Educação de Jovens e Adultos.

O jogo é um suporte de aprendizagem que permite desenvolver: - competências de socialização, por meio do respeito às regras, da descentralização necessária, do desenvolvimento da autonomia, da cooperação [...] competências disciplinares e didáticas [...] competências e capacidades tais como memorização, criatividade, imaginação, concentração, atenção, escuta, aplicação de regras, verbalização, comunicação, confrontação de pontos de vista, habilidade motora (PERRENOUD,2001)

Para dar prosseguimento a pesquisa, o método utilizado foi o da pesquisa-ação, pesquisa qualitativa, que foi separada em momentos de experimentos e de produção nos contextos escolar e acadêmico. Chegaram a conclusão que uma forma válida para intermediar a aprendizagem e o ensino de sociologia por alunos da EJA é o uso do jogo didático em sala de aula, pois dessa forma algumas características foram potencializadas, como o senso crítico e o de iniciativa. As atividades lúdicas são importantes como um potencializador de refletir sobre o meio em que se vive, além de problematizar sobre questões referentes ao ensino de sociologia.

Tendo como foco a construção de um material pedagógico para mediar o ensino-aprendizagem de Sociologia por alunos ouvintes e surdos no EJA, Richardson acredita

que a pesquisa com o intuito de elaborar um material didático pode ser utilizada nas escolas. Sendo assim, a pesquisa teve um enfoque qualitativo no âmbito da pesquisa-ação, que se fez presente a participação coletiva dos participantes que estão presentes no processo, toda ação no contexto escolar foi realizada no âmbito da pesquisa-ação. A pesquisa aconteceu na Escola E.F.M Prof José Gonçalves de Queiroz. As etapas separadas foram: escolha da turma, planejamento, escolha do tema do jogo, construção de um questionário de acompanhamento de aprendizagem, aplicação de um questionário de acompanhamento de aprendizagem, produção do jogo pedagógico, mediação pedagógica, continuação e conclusão da mediação pedagógica, experimentação do jogo pedagógico na sala de aula, replicação do questionário objetivando coletar informações sobre a aprendizagem dos alunos por meio das atividades feitas e roda de conversa para avaliação da mediação e aplicação do jogo. Os dados arrecadados foram examinados de forma descritiva e interpretativa, visto que é caracterizada pela análise de fatos, procurando relatar as características em cada ação feita em sala de aula, seja com registros fotográficos e a descrição de todas as tarefas concluídas.

A Sociologia é um campo que tem forte campo teórico voltado para promover discussões e reflexões sobre a sociedade e aspectos sociais, mas o contexto histórico tem evidenciado que a sociologia tem padecido as interrupções no currículo escolar. Em relação as instabilidades da disciplina, fica nítido o quão é relevante no cenário da educação porque tem sofrido impactos negativos nas últimas reformas no ensino e professores sem formação na área dando aula. A Sociologia no currículo escolar tem apenas uma aula semanal, somado ao fato de que é vista como uma disciplina que sofre retaliação por incentivar a reflexão e o senso crítico. Dito isso, é fundamental que a Sociologia tenha professores formados na área, que os recursos didáticos sejam disponíveis para propiciar que alunos surdos e ouvintes consigam edificar conhecimentos, que as metodologias escolhidas possibilitem um ensino-aprendizagem contextualizado; que os alunos se sintam conectados com a própria realidade e tenham mais elementos para refletir sobre a sociedade e questionar o que precisa ser aprimorado.

Este trabalho “O jogo lúdico cooperativo e a sociologia: contribuições”, do Rodrigo de Souza Pain, tem como intuito mostrar a importância do jogo cooperativo pode ter em relação ao conteúdo da disciplina de Sociologia. Foi criado um jogo de tabuleiro por professores e alunos, com barreiras a serem ultrapassadas e ao longo da atividade serem feitas indagações envolvendo soluções e problemas, reflexões

sociológicas e incentivos são adquiridos no decorrer da tarefa. O intuito, também, foi estabelecer a confiança mútua entre os alunos e aumentar a própria autoestima, já que o jogo cooperativo é incluso e coletivo, contando com a participação de todos os envolvidos.

O desenvolvimento do projeto estava ligado diretamente à tentativa de se confeccionar um tabuleiro, feito com a ajuda dos alunos, de maneira artesanal. Eles além de produzirem o jogo tiveram a liberdade de decidir quais as regras do jogo lúdico e de todo o seu funcionamento. O início de tudo isso foi na escola e o objetivo foi fazer com que os alunos, passeando pela comunidade, mostrassem os problemas sociais que percebessem no caminho da escola até a o ponto final, a universidade. Um aluno começou fazendo um levantamento de dado. Na proposta dele, cada aluno da turma jogava o jogo de forma revezada. Havia possibilidade de um estudante cair em uma mensagem com o dizer "revés." Caindo nessa casa, a turma poderia optar por uma carta que tivesse um problema social apontado e vivido por eles. Desse modo, eles debatiam sobre esse problema e relacionavam com os conteúdos sociológicos. Nas cartas de sorte, a turma deveria selecionar uma carta com uma mensagem fictícia de estímulo, de sorte. Dessa maneira, a cada jogada os alunos viveram experiências de situações que fizeram com que eles refletissem sobre os problemas e desenvolvessem formas de amenizar as adversidades.

Nas casas com a palavra "revés", caía uma carta com a descrição do problema, a partir daí foi gerado um debate para tentar resolver a questão. É uma atividade que conecta os conteúdos trabalhados em sala de aula com o jogo. Para se basear em um denominador comum, foi decidido que o currículo mínimo sugerido pela Secretaria de Educação de estado do Rio de Janeiro para o segundo ano do ensino médio seria a base para estabelecer os temas, como por exemplo: classes sociais, construção de identidade, estereótipo, preconceito, discriminação, capitalismo, neoliberalismo, globalização, entre outras temáticas relevantes. Apontar a resolução dos problemas é algo fundamental para a transformação social e a mudança na estrutura.

De acordo com Charles Mills, é entender as transformações que passa a sociedade, ou “uma qualidade de espírito que lhes ajude a usar a informação e a desenvolver a razão, a fim de perceber, com lucidez, o que está ocorrendo no mundo e o que pode estar acontecendo dentro deles mesmo” (1982, p.11).

O objetivo final, chegar até a universidade, revelou vários problemas enfrentados pelos alunos, questões referentes a coleta de lixo, que impacta na qualidade

de vida, as chuvas que alagam e escoam as regiões, o que atrapalha o funcionamento normal do local, a falta de respeito aos colegas e os funcionárias da escola, a dificuldade conseguir encaixar os estudos e o trabalho, o que fatalmente prejudicava fazer as duas atividades simultâneas de maneira bem feita, agravando a falta de concentração, compreensão e foco.

A participação de todos os alunos é imprescindível para construírem e pensarem juntos essa nova realidade, somado ao fato de ser estimulante para características coletivas, como trabalhar em grupo, fomentar a cooperação mútua. Os alunos pertencentes aos anos dos jogos divulgaram o trabalho na escola, despertando curiosidade de alunos de outras séries na aula de Sociologia e a participação dos mesmos.

O artigo “Jogos didáticos no ensino de sociologia no ensino médio: relatos de uma experiência”, dos autores: Radamés de Mesquita Rogério, Isaias Ribeiro Gonçalves, Ana Luiza Marques de Sousa Pinto e Mariane da Silva Bessa busca refletir acerca da experiência da aplicação de jogos didáticos na disciplina de Sociologia no ensino médio em escolas públicas na cidade de Parnaíba, Piauí, em 2017. A disciplina de Sociologia da Educação no curso de licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Estadual do Piauí (UEPI) no campus Professor Alexandre Alves de Oliveira foi o que motivou a experiência. Os alunos receberam a oferta de elaborar e aplicar jogos didáticos nas escolas de Parnaíba como maneira de saber como essa forma de avaliação pode ajudar no entendimento de temáticas da sociologia, de maneira leve e lúdica, fomentando a participação de todos e a aprendizagem. Partiram do pressuposto de que os jogos, atividade dinâmica, poderiam cooperar para mudar o ensino médio e sair da monotonia presente nas aulas. Foram desenvolvidos três jogos. No jogo do privilégio, o orador deveria distribuir a mesma quantidade de bexigas entre os participantes. Posteriormente, era feita uma indagação sobre um caso de opressão. Por exemplo: "quem já foi confundido com algum prestador de serviços num lugar que estava frequentando?". Caso quem respondeu à pergunta já tivesse passado por determinada situação, ele teria que estourar uma bexiga. Também eram realizadas perguntas sobre privilégios, como por exemplo, quem já estudou em escola privada?" Caso a resposta fosse sim, o jogador pegava uma bexiga do convidado ao lado. No fim da jogatina, foi constatado que as pessoas negras estavam com apenas uma bexiga, já os brancos estavam com muitas bexigas, evidenciando a desigualdade racial existente no município. O jogo do privilégio tem como objetivo captar, de maneira lúdica, como o

machismo e o racismo estão presentes no dia-a-dia dos estudantes. Os jogadores, por diversos momentos, nem percebem essa situação, pois estão inseridos em uma realidade na qual todos eles estudam em uma escola pública. Em relação a dinâmica do jogo, a sala foi dividida em quatro grupos. A divisão das bexigas deveria ser a mesma entre os alunos, fazendo com que os grupos comecem a partida com a mesma quantidade de bexigas. Eles deveriam enchê-las e, em sequência, o orientador do jogo faria as perguntas no molde do que foi escrito acima. No final, eles seriam questionados se percebiam as realidades distintas entre diferentes grupos sociais, estimulando o senso crítico e a percepção do conteúdo sociológico aplicado à vida real. O jogo Trilogia era dividido em grupos, escolhidos pelos professores, a exigência era ter mais de dois participantes e decidir um nome para o grupo, além da duração ser determinada antes do início. Iniciando a divisão, será escolhido um capitão de cada grupo. Eles deverão disputar entre eles qual será o grupo que começará a partida. O vencedor dessa disputa tem que jogar o dado para saber sobre qual teórico será a pergunta encaminhada ao grupo. O capitão retira a carta “provocação” do teórico sorteado, lerá para todos ouvirem e decidirão entre eles se o grupo responderá ou não à pergunta. Se o grupo acertar a resposta, o capitão tem que pegar uma carta "código de disputa", com o QR Code de pontuação. Se o grupo não responder, a pergunta é repassada ao próximo. Quanto à divisão de pontos, a pontuação varia de -5 a +5 pontos. Os cartões "códigos de disputa" terão a pontuação e cartas chamadas "carta-crise, que consiste em trocar os pontos dos grupos, "carta tipo ideal"(quem a pega pode ganhar 10 pontos", a "carta exploração do proletariado (possibilita 1 ponto de outro grupo" e "carta solidariedade mecânica/orgânica, que faz com que o grupo possa retirar mais 1 carta "código de disputa". O jogo Vidas Quadradas teve a intenção de discutir o tema do suicídio, muito presente na sociologia, principalmente nas discussões de Émile Durkheim. O objetivo do jogo foi trazer o debate em sala de aula do ensino médio, questões do suicídio, mas trabalhada em outro formato que seria colocado em prática nessa abordagem sociológica, no caso, o jogo. O quebra-cabeça de seis peças traria a discussão sociológica do tema tabu. Os alunos se envolveram no processo e refletiram sobre esse assunto tão polêmico. A dinâmica é a seguinte: a sala de aula seria dividida em quatro grupos, sem quantidade prévia determinada, visto que o jogo se propõe a discutir a história. A duração é de 40 minutos e os grupos escolhem o nome do grupo. Depois de escolher os nomes, a equipe ganha suas peças e inicia a montagem dos três campos sociais em que seus personagens se localizam. O time deve criar as explicações para a

sobrevivência de seu personagem e fortalecer a justificativa. No fim, o compartilhamento do término do personagem tem que acontecer quando as equipes terminarem suas explicações.

É aqui que vemos e apontamos o potencial dos jogos didáticos. Particularmente aqueles que aqui apresentamos, focaram nesse pressuposto do conhecimento significativo, bem como se colocaram como estimuladores da disposição para o aprender. As experiências que tivemos foram exitosas no sentido de produzir estímulo para uma matéria que é apontada como desinteressante (FRAGA e HELPES, 2017).

Visto isso, concluiu-se que os jogos didáticos contribuem no processo educacional, renovado, que se torna mais interessante para a participação de todos. Sendo assim, o aluno se sente mais capaz e motivado a ser protagonista em sala de aula, já que não é mais uma aula somente expositiva, o professor e o aluno se tornam co-produtores do conhecimento, além disso os alunos aprenderam bem mais a respeito das discussões previamente feitas, já que uniu teoria e prática.

O trabalho “Jogo do poder: uma metodologia para a aplicação do conteúdo de sociologia”, da Adriana Farias do Nascimento”, tem como intuito criar um jogo de perguntas e respostas para ajudar no conteúdo de Sociologia, que é exigido pelo programa mínimo comum proposto pelo Estado para a última etapa das turmas do último ano do ensino médio. O tema escolhido foi "Cidadania e formas de participação democrática". O intuito da criação foi proporcionar uma maneira mais leve, lúdica, para os estudantes absorverem o conteúdo, diferentemente do modelo tradicional, no qual muitos alunos não conseguem prestar atenção nas aulas. Percebendo a crescente dificuldade dos discentes focaram nas aulas expositivas, por ficarem no celular envolvidos e jogando um jogo de respostas e perguntas "Perguntados". Foi escolhido um conteúdo pertinente para as aulas e, dessa forma, desenvolvido um jogo baseado nesse conteúdo é inspirado no jogo virtual que os alunos gostavam. A intenção era prender a atenção e empolgar os estudantes de Sociologia.

A disputa com as tecnologias digitais tem crescido velozmente e se tornado uma tarefa complicada para professores de ensino médio, por isso, é necessário que eles se adaptem às metodologias e a forma de ensino. A atenção dos alunos se volta às redes sociais, jogos no celular, site de notícias e outros portais, que desviam a concentração nas aulas. Os professores têm se virado objetivando prender o foco das pessoas. Alguns deles vão na direção de ir em direção às estratégias coercitivas, podendo ameaçar ou expulsar os estudantes da sala, até mesmo mostrar que estão atentos às ações dos

discentes. Essas medidas podem ajudar pontualmente, mas não mudam a estrutura, não prendem os estudantes e nem tornam a dinâmica da sala mais interativa/agregadora. Nesse cenário, criou-se um jogo que pode ser construído pelo professor por meio da ferramenta do Power Point. O livro utilizado para inspirar a criação do jogo "Jogos de poder" foi o livro "Vereda Digital Sociologia em Movimento" da unidade 3: Relações de poder e movimentos sociais: a luta pelos direitos na sociedade contemporânea. As perguntas do jogo foram simples, diretas e objetivas, com quatro opções de resposta. É o professor quem faz a mediação, e é o locutor das perguntas. Existe um tempo máximo para responder e a turma é dividida em quatro times.

Para esboçar e montar o jogo, o autor baixou o aplicativo "Perguntados" e mapeou a metodologia do jogo, que tem perguntas de todos os tipos, como entretenimento e esportes. O jogador também poderia desafiar uma pessoa da lista de contatos para jogar junto. O vencedor de cada rodada é quem acerta o maior número de perguntas em menor tempo. A conclusão criada a partir disso foi que o jogo deveria ter necessariamente perguntas objetivas, que poderia ter gráficos e imagens, alternativas de respostas diretas, pontuação para quem respondesse corretamente, teto de tempo, grupos de perguntas compondo três rodadas e regras estabelecidas e discutidas anteriormente. As regras para o seu desenvolvimento consistem em definir se o jogo será realizado individualmente ou dividido por equipes, o jogador ou equipe a iniciar a partida seria definido por sorteio, o tempo começa a ser contabilizado depois do professor ler a pergunta e todos devem aguardar em silêncio. Caso o jogador responda a pergunta antes dos 30 segundos, ganharia um ponto extra, além dos 5 pontos advindos da resposta correta. Se o estudante responder errado, a pergunta é repassada ao outro grupo, valendo 3 pontos. Os participantes não têm pontuação subtraída no caso de errar a resposta. Os pontos são anotados no quadro para ficar nítido quais foram os vencedores no fim de cada rodada. Quem somar mais pontos, vence.

Os resultados obtidos foram positivos. O professor teve que mudar as estratégias afim de interagir mais os estudantes em sala de aula e conhecer os alunos. Observando e analisando as situações, foi possível se autoavaliar e montar perguntas, por exemplo "Qual o tipo de professora eu tenho que ser? Severa? Amiga? Alternativa? Nenhuma dessas opções? Ou todas essas opções? Ou ainda, será que cada turma exige de mim uma postura diferente?". Passado isso, a introdução o jogo fez com que percebesse o que não estava dando certo para modificar e melhorar as adaptações aos alunos e se aprimorar como professor. Na etapa posterior a intenção é criar mais uma fase, que

consiste em cada equipe montar uma pergunta para o time adversário, gerando reflexão nos alunos, de modo que eles reflitam de maneira crítica. Outro intuito é conceber o jogo em um aplicativo para celular e tablet, podendo ser disponibilizado para eles por meio do QR Code.

Os jogos digitais podem ser entendidos de diferentes formas, é algo novo na história das crianças e jovens. Na construção do artigo “Jogo do poder: uma metodologia para a aplicação do conteúdo de sociologia” , da Michelle de Moraes Ferraz, foram levantadas quatro reflexões acerca de jogos digitais e crianças a começar por uma perspectiva alinhada com a sociologia da infância. A primeira reflexão tem ligação com o estigma que ocorre com os jogos digitais por estar associado com o mundo infantil por meio do ponto de vista dos adultos. A segunda diz respeito aos jogos digitais como molduras para o brincar, influenciando as formas como as crianças percebem e adentram em um mundo múltiplo e diverso. Os jogos digitais podem influenciar as crianças, contestarem e mudarem seus pensamentos, se envolvendo com os elementos culturais e simbólicos.

Uma visão fatalista sobre o fenômeno dos jogos digitais pode ser contrastada com uma leitura desses como um potencial espaço de interação, contestação, transgressão, reinvenção e imaginação. Mesmo porque a reinvenção do brincar é também histórica, como descreve Costa (2010, p. 120), "as transformações e as permanências dos modos de brincar são tributárias das condições sócio históricas nas diversas temporalidades".

A terceira é uma problemática referente ao entendimento de geração game, apontando para as diferenças geracionais. A última vai em direção dos estudos acadêmicos perceberem as crianças para entender as relações dos jogos digitais com as infâncias. O texto “Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância”, do Rafael Marques de Albuquerque e da Caroline Kern, objetiva ampliar e fundamentar as discussões no mundo dos jogos digitais quanto no das infâncias, percorrendo elementos que devem ser abordados com mais complexidade e contestando o papel e a visão dos adultos, na própria experiência deles, nas relações das crianças com os jogos digitais.

Os jogos digitais ganharam reconhecimento nos últimos anos, tanto no universo dos jogadores quanto no pensamento popular referente à infância. No mundo atual é impossível não remeter os pais ao entendimento deles acerca dos jogos digitais. As problemáticas apontadas têm ligação com a imensa dedicação aplicada aos jogos

digitais ou o conteúdo desfavorável deles, como por exemplo, a violência e os estereótipos que atingem as minorias sociais. Quando se pensa em infância é imprescindível não se lembrar dos jogos digitais, que se liguem a sociedade atual e a sociologia da infância, questionando a visão etnocêntrica sobre esse tema. Um questionamento feito no decorrer da experiência é sobre a problematização e aprofundamento das concepções sobre a infância e que as crianças são seres que podem envolver-se de maneira protagonista na formulação da cultura, como pertencente à sociedade. Partindo de toda essa construção, apontam a perspectiva de infância historicizada e entendem que as experiências das crianças estão inseridas em construtos sociais de infância. O artigo tenta relacionar os jogos digitais e a sociologia da infância, ambos são inseparáveis.

Considera-se que “as crianças são agentes sociais, ativos, criativos, que produzem suas próprias culturas infantis, enquanto simultaneamente, contribuem para a produção das sociedades adultas” (CORSARO, 2011, p.10).

Há uma tentativa inicial planeja associar os dois campos de pesquisa e reflexões que fomentem o debate e contribuem para os estudos sobre a sociologia da infância, problematizando os jogos digitais no dia-a-dia da juventude e por outro lado levantando elementos para os pesquisadores possam ponderar a importância da sociologia da infância na análise dos jogos digitais como fenômeno social. As reflexões ao decorrer do artigo têm a intenção de contribuir com pesquisadores desse campo de estudo a ligar seus estudos com um embasamento teórico mais voltado à sociologia da infância. Desse modo, o artigo visa a incluir a visão das crianças em relação aos jogos digitais, como os principais agentes e consumidores do jogo, podendo contribuir na construção, debate e formulação dos jogos. O artigo busca aumentar as discussões sobre o tema, apontando caminhos para novos questionamentos e abordagens acerca da temática.

O artigo “Sociologia no ensino médio e o PIBID: brincando, pensando e construindo práticas educativas com autonomia”, de Elisabete Cristina Cruvello da Silveira, Natália Pereira, Wallace Moura, reflete sobre práticas educativas críticas no ensino de sociologia no âmbito do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência). Partindo de um referencial crítico, consideram práticas educativas críticas aquelas que favorecem a problematização dos conceitos-chave, tal como arquitetam saberes escolares potencializadores da autonomia e do pensamento crítico no processo de ensino-aprendizagem. As duas perguntas que sustentam são "De que maneira as aulas de Sociologia no ensino médio desenvolveram práticas educativas

para formar sujeitos – alunos e docentes - com autonomia? Até que ponto o PIBID constitui um instrumento aglutinador de experiências, narrativas e saberes escolares críticos?" O tema vem sendo cada vez mais tratado na área, se potencializando fortemente com a volta da sociologia como disciplina obrigatória com a promulgação da lei 11.684, de dois de junho de 2008. A sociologia, matéria que vai e volta do currículo do ensino médio, ocasionalmente facultativa, ausente ou obrigatória, engendrou uma incipiente produção de material didático e divulgação de pesquisas atinentes à temática do seu ensino na educação básicas.

Os autores utilizados para a construção deste artigo foram Paulo Freire, Arroyo, Verhage, Wolfa, Simon, Almeida, Schartz, Compere, que foram úteis para perceber vivências dos alunos na escola. As vivências na semana da Consciência Negra e o uso de jogos didáticos são dois fortes exemplos das práticas educativas que criaram centros de interesses e incentivos de leituras fundamentais no processo educacional. O PIBID, nessa situação, é visto como mais do que importante para criar novos mecanismos de aprendizagem e práticas educativas essenciais no ensino de Sociologia. Além de colaborar nesses processos, as ações do subprojeto da licenciatura de ciências sociais da UFF de Niterói direcionam à elaboração e uso de material didático preparando, de forma profissional, os bolsistas na docência, da mesma maneira que o aprofundamento nos estudos a respeito da mediação didática que inova, voltando-se para a produção de novos modelos de concepções e de dispositivos de aprendizagem. Uma das dificuldades que ocorrem frequentemente mostrados na academia a respeito do ensino da sociologia tem a ver com a dualidade entre discussões do conteúdo dentro da sala da universidade e as realidades da escola pública. Então, fica nítido a divisão entre o que acontece no ensino público e discursos acadêmicos na formação de graduandos em licenciatura.

Contrariamente ao que se poderia geralmente pensar, o problema dos cientistas que procuram fazer que suas hipóteses sejam aceitas e o do professor que ensina são muito próximos. O princípio é mostrar a utilidade de certas representações ou teorias, às vezes em substituição a concepções preexistentes, para explicar certos fenômenos.

Mas a tarefa do professor apresenta uma complexidade suplementar. O pesquisador dirige-se a uma comunidade que, a priori, compartilha os mesmos centros de interesse. Em uma sala de aula, é muito diferente. Os alunos não são a priori sensíveis aos problemas científicos: eles possuem centros de interesse diferentes dos interesses dos cientistas que construíram os saberes que se tentará ensinar.

(...) em suma, o professor encontra-se diante de alunos que não possuem as mesmas chaves de leitura do mundo que aqueles que descobriram os saberes ensinados e para os quais a disciplina científica ou o capítulo estudado não apresentam um interesse maior. Para o professor é um desafio permanente conseguir passar uma mensagem em tal contexto! (2010, p. 85).

O espaçamento este que cobra mais a frente, no momento em que novos professores passam a assumir as salas, tendo o peso de lidar com a desigualdade estrutural da educação pública brasileira, desfavorecendo as pessoas que irão formar, influenciando nas práticas escolares e em suas relações com os estudantes.

As duas perguntas reflexivas feitas ao longo do trabalho “Sociologia no ensino médio e o PIBID: brincando, pensando e construindo práticas educativas com autonomia”, de Elisabete Cristina Cruvello da Silveira, Natália Pereira, Wallace Moura, direcionaram a pesquisa. A primeira delas remeteu as chances de o ensino de Sociologia ultrapassar o método expositivo, utilizando práticas educativas que estimulem a autonomia de pensamentos dos alunos por meio de jogos e atividades de natureza multidisciplinar, como foi o caso na Semana da Consciência Negra. A segunda questão do artigo sugeriu reconsiderar o espaço de aprendizagem do PIBID como um instrumento aglutinador de experiências, narrativas e saberes escolares críticos. O artigo se propõe a ser uma ferramenta de defesa do PIBID em tempos de diminuição de investimento na educação pública de qualidade. Muitos centros de ensino público se destacam positivamente no ensino primário ou secundário, como por exemplo, os colégios guiados pelas próprias universidades públicas não chegam na maioria da educação de jovens no país. O PIBID deve ser defendido para atingir mais escolas, com o intuito de ajudá-las. Enfim, a não naturalização acerca das questões sociais conjunturais brasileiras e internacionais prescritas nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) relacionadas ao ensino da sociologia são engrandecidas no decorrer que os professores adorem atividades lúdicas e críticas, com a ajuda do PIBID.

Na publicação “Jogos, dimensão formativa e aprendizagem em sociologia”, buscou-se analisar as dimensões formativas do jogo na aprendizagem de Sociologia, sendo o jogo um caminho importante para desenvolver as capacidades humanas. “o jogo só se desenvolve e tem sentido no contexto das interações simbólicas, da cultura” (BROUGÉRE, 1998, p. 12).

A indagação que norteia a discussão é "Quais as possibilidades formativas dos jogos na compreensão de conteúdos sociológicos?" Para responder a pergunta, o artigo busca focar na experiência educativa formulada com alunos do primeiro ano do ensino

médio da Escola de Aplicação da UFPA. Apurar os aprendizados por meio de ensino como jogos e aprofundar o grau de dificuldade, interesse e satisfação, manifestado pelos alunos, quando for jogar e aprender. Os resultados da pesquisa nos transportam a depreender que o jogo serviu como uma espécie de suporte para a aprendizagem de conteúdos tidos como formais da sociologia, mas indo além. De acordo com a análise, o emprego dos jogos concedeu competências relevantes como: intensificação entre professores e alunos, aumento no entusiasmo em relação a sociologia, aumento da capacidade de conservação do conteúdo, aplicação de conceitos em casos usuais e desenvolvimento na participação e envolvimento das aulas.

O desenvolvimento do projeto foi feito no fim de 2018 e foi aplicado juntamente 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. Todavia, passou por um procedimento de avaliação pela secretaria da Coordenação de Pesquisa e Extensão da EA/UFPA e, tendo a aprovação validada, foi exibido como uma proposta de intervenção no Programa Residência Pedagógica dentro do Núcleo de Sociologia para ser elaborado com os residentes do curso de ciências sociais. Abriu-se um espaço para debater a realização e a adaptação do projeto conjuntamente com os residentes, tendo apoio de todos os participantes, que se animaram e prometeram fazer o projeto. No primeiro momento apresentaram o projeto aos alunos nas aulas de sociologia por forma lúdica, como folders informativos e cartazes. Além disso, o cronograma das atividades também foi elaborado, bem como tirar dúvidas acerca dos jogos.

O projeto foi dividido em duas partes, que são semelhantes, chamadas de "A fábrica de jogos sociológicos", na primeira etapa, o objetivo era criar jogos virtuais e na segunda, jogos físicos. Antecipadamente os residentes e a professora se formaram sobre a temática, intuindo ajudar os alunos na construção dos próprios jogos, utilizaram da plataforma learning Apps, que se propõe de layouts organizados de jogos com instruções sobre seu uso. Em relação aos jogos concretos foi feita uma pesquisa sobre possíveis modelos de jogos a serem executados pelos estudantes e a vistoria da professora e dos bolsistas. As aulas tiveram o molde: 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 jogos foram feitos pelos alunos no decorrer das oficinas, foram: "A corrida das teorias sociológicas", que compreendia em uma disputa de corrida de cavalos, jogado por dois jogadores, no qual

cada jogador passaria casas na proporção em que acertasse as questões temáticas voltadas as teorias de "cultura e evolucionismo". Construído também pelos alunos foi "o jogo do milhão sociológico", no qual remete ao jogo famoso que passava na televisão, de perguntas e respostas, no qual os jogadores ganhavam com seus acertos. O último jogo é o "Cruzadinha Sociológica", em que os desenvolvedores dos jogos escolheram palavras aleatórias referentes ao conteúdo de sociologia e colocavam no aplicativo.

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).

A própria plataforma organizava as palavras, fazendo com que os jogadores descobrissem as palavras que se encaixassem no jogo. "A fábrica de jogos sociológicos concretos" no que lhe concerne, começou com a explicação de exemplos de jogos que poderiam ser empregues com a temática desenvolvida em aula, lhes foram manifestados como: "RPG", "dominó", "uno" e etc. Formaram 5 grupos com a mesma quantidade de integrantes, escolhendo os jogos que cada um iria jogar, além dos materiais para elaborar o jogo. Compraram todos os materiais exigidos pelos alunos e, posteriormente, colocou em ação os jogos sociológicos, no qual cada estudante construiu um tipo de jogo. No final da construção dos jogos, os estudantes deveriam responder perguntas acerca das percepções do ensino de sociologia.

Ao ler e compreender as discussões em torno do artigo “Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio”, pode-se observar que a proposta do trabalho parte da análise da observação de campo, que vem das experiências vividas no Estágio Supervisionado em Ciências da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, desenvolvido na Escola Estadual Professora Judith Nascimento da Silva, situada na cidade de Messias, no estado de Alagoas. Objetivo é ter uma discussão, elaboração sobre o jogo e a sua importância no sentido de fomentar o entendimento dos alunos de forma mais dinâmica. A proposta foi analisar os diários de classe de sociologia e concluir que nos quatorze anos de existência da escola não houve professor que tenha mencionado para os alunos o jogo como uma experiência didática positiva. Foi elaborado um jogo de tabuleiro com a intenção de classificar a recepção dos estudantes sobre o uso dessa experiência nas aulas de Sociologia. Também criaram um questionário com a intenção de compreender a forma que os estudantes avaliam o jogo. A coleta de dados demonstrou que os estudantes têm o hábito de jogar

cotidianamente e que jogar na sala de aula é algo que eles veem com bons jogos. Além de tudo, indicam que o jogo colaborou no aprendizado e na relação com a disciplina.

Como a Sociologia se debruça por desnudar as relações sociais que se manifestam nas dinâmicas do cotidiano, apresentar essa cotidianidade para o estudante que a vivencia a luz de uma abordagem sociológica parece ser um desafio a ser superado (SOBRINHO, 2007).

A Sociologia no ensino médio no país é inconstante, tendo ficado anos fora da grade obrigatória exigida pelo MEC. É algo que prejudicava a visão da disciplina, visto que há problemáticas no dia-a-dia que são perceptíveis aos alunos, pois Sociologia acaba tendo alguns problemas graves, como por exemplo: a dificuldade de elaborar práticas pedagógicas construtivas, poucos materiais didáticos. Os jogos acabaram não tendo sido construídos como uma forma de prender a atenção dos alunos nos últimos jogos. O exemplo citado ao longo da pesquisa foi o da escola estadual Judith Nascimento da Silva, em Messias-AL, que foi citada acima. Nessa perspectiva de certa apatia relacionada ao desenvolvimento e aplicação de jogos, o objetivo do pesquisador foi de querer colaborar com o debate sobre a importância de seu uso, como algo que ajuda os alunos de uma forma mais interativa. Visto que o lúdico se mostrou presente nas aulas e a forma mais tradicional de ensino era mais adotada, o intuito da aplicação foi ver o impacto causado pelos jogos durante as aulas. No primeiro momento, foi tratado sobre os desafios e as dificuldades de adotar práticas novas, contribuindo e aprofundando a aproximação dos conteúdos de Sociologia com a realidade do aluno. Posteriormente, foi falado sobre a experiência dos alunos em relação aos jogos. E, no final, abordaram os dados coletados pelo pesquisador.

Colocar os estudantes em competição aqui é algo inteiramente positivo e necessário, visto que ela é indispensável e não se pode de nenhuma forma fugir de seus efeitos, pois, “ao jogar, o indivíduo está em constante estado de disputa, de tensão, até consigo mesmo” (OLIVEIRA, 2016, p.332).

Diante desse cenário, entenderam a necessidade de elaborar um jogo, alinhado à ludicidade, para a aplicação nas aulas de Sociologia, permitindo a visão de que os estudantes têm o interesse forte por usar o jogo em sala de aula, devido à abordagem interativa e diferente dos modelos tradicionais. A aplicação foi feita na escola e após isso, a conclusão que o jogo é de interesse dos alunos, favorecendo sua força e possibilidade de utilização. O jogo é divertido e seu uso colabora no aprendizado. Alinhado à modernidade, o jogo pode contribuir para tornar o ensino menos maçante,

porém a maioria das escolas não adotam o jogo para além dos primeiros anos escolares. Faz-se fundamental fortalecer a ideia de acrescentar o jogo como algo que faça parte da realidade, também, do ensino médio. O professor deve tratar essa ferramenta didática como um colaborador importante.

O trabalho “Sociologia a partir dos jogos?”, do autor Gustavo Martins Piccolo, visa vislumbrar uma perspectiva de analisar sociologicamente por meio do uso do jogo como recurso exegético é tarefa de grande monta e legitimação teórica, o que não tem como ser exposto inteiramente nem mesmo por fim as discussões durante a execução do artigo. É importante compreender uma sociologia que vem a partir dos jogos, objetivando interpretar a sociedade, por conta das relações tracejadas na esfera do mundo lúdico. A análise realizada parte da historiografia do jogo como um fenômeno que engloba o cultural e o histórico, além de várias relações que ele sofre e se transforma, adotando um caráter dialético, para a sociedade e pela sociedade.

Os jogos, sendo considerados como um recurso sociológico, é tido como um alto potencial de ser entendido socialmente. O jogo pode ser um campo da Sociologia, mas apenas possibilitar o seu desvendamento e a compreensão da realidade e da sociedade, além do mais, deve contribuir consideravelmente na vida das pessoas, tendo uma intenção clara de colaborar com o aprendizado. O jogo é tido como um modelo prévio de uma ampla visualização da sociedade, dividida por quem domina e quem explora. Dessa forma, é importante entender a realidade subjetiva dos participantes e garantir que eles mantenham o interesse em praticar a atividade. Baseado em Callois, pode-se perceber que os jogos sempre fizeram parte das sociedades e eles foram se modificando ao longo dos anos e das mudanças que ocorreram. Para Caillois (1990), os jogos de competição como os esportes são um excelente meio para a inserção das crianças em sociedades competitivas e capitalistas, pois permite que elas se constituam na mesma lógica histórica que a sociedade necessita, ou seja, são potentes instrumentos de aprendizagem.

Os jogos são produtos de cada sociedade e as suas atribuições e importâncias variam localmente e historicamente. Sendo assim, sua área de atuação e seus objetivos mudam ao tempo que os grupos dominantes modificam as relações de poder. Por isso, seguindo o interesse desses grupos, é perceptível a presença de alguns jogos em determinadas eras políticas, econômicas e sociais.

Analisando mais profundamente os jogos, fica mais fácil de perceber como eles são constituídos e seus padrões mais seguidos para a população. Segundo Callois, a

prática do jogo é algo que entra na vida da criança, na própria autoafirmação e na formação de sua identidade. Não é errado, para ele, dizer que uma época seja definida por seus jogos, porque o seu desdobramento impacta nas características mais fundamentais referentes a natureza social. Um exemplo válido é perceber dois jogos que se destacaram em seu tempo, tais quais como jogos de gladiadores no Império Romano e os esportes praticados nas sociedades que possuem o modo capitalista de produção.

O artigo defende a tese de que os esportes e o sistema capitalista tem em seu cerne a ideia de que os mais fortes prevalecem em detrimento dos grupos mais subjugados, fomentando a ideia de que a maior parte da população seja vista como derrotada. É impossível existir livre concorrência em uma sociedade que não torna possível as pessoas terem as mesmas oportunidades. A sociedade é interesseira, portanto se baseia no produto, pois não se baseia no processo de construção humana e o esporte, como produto da sociedade, mostra que algumas regras devem ser aceitas e não são questionadas. Assim sendo, os mais fortes conseguem deter o poder e quem é mais bem-sucedido manda nas leis e tem mais sucesso. Portanto, o desenvolvimento esportivo, especialmente, impacta a discriminação vigente na estrutura histórica do capitalismo e garante a conservação desse regime que explora e segrega.

Para Caillois (1990), geralmente a passagem das sociedades primitivas para àquelas consideradas civilizadas está relacionada à passagem dos jogos que utilizam principalmente o *ilinx* e o *mimicry* nas relações sociais para outros em que preponderam os princípios do *agôn* e *alea*.

Concluindo, a falta de coletividade e de solidariedade, por conta da violência, que são características presentes e fundantes da sociedade moderna, acaba desumanizando o próprio homem, no qual o egoísmo e o individualismo refletem em diversas áreas da sociedade. O autor do trabalho acredita em uma construção de mundo que haja uma transformação social, se tornando um lugar mais fraterno e justo.

O texto “O impacto de jogos digitais no ensino conjunto de educação física e sociologia” objetivou entender a compreensão e a visão dos alunos acerca de aplicativos como formas de aprendizagem de um conteúdo comum às matérias de Educação Física e Sociologia. Procurou entender como as tecnologias podem mudar as práticas pedagógicas por meio da ludicidade. Setenta e um alunos, do Ensino Médio de duas escolas públicas estaduais, participaram do estudo. Para isso, foi utilizado o aplicativo Ankidroid e por lá foram feitas questões fechadas sobre mudanças nas regras na sociedade e nos esportes. Adotaram a gincana como dinâmica que compreendeu a

disputa entre grupos, que deveriam responder às perguntas feitas pelos discentes. Quem acertasse o maior número de perguntas venceria a partida. A conclusão é de que os jogos digitais são um meio eficiente para aguçar alunos do ensino médio a assimilar temas densos de forma lúdica. O uso de celulares, como forma de ferramenta pedagógica visa quebrar com os moldes tradicionais de ensino, favorecendo e incentivando os conhecimentos prévios dos alunos na questão de saberes tidos como eruditos. A experiência busca ser repetida em outras turmas e por outros professores.

Viver em sociedade é um desafio, faz com que haja necessidade de conviver com regras que foram respeitadas por determinados grupos, buscando que eles compartilhem e experimentem algo que desejam ter. É possível notar esse tipo de situação em diferentes áreas. Na escola, os alunos devem seguir determinadas regras, por exemplo, ir de uniforme para as aulas. O mesmo acontece em relação às atividades esportivas e sociais nas quais há regras constitutivas (pontuações esportivas e leis) e implícitas (fair play e o respeito com os profissionais e participantes de determinada atividade). Surge a urgência de compreender como as regras sociais e esportivas são advindas de uma construção coletiva, dos conflitos subjetivos e da imposição da sociedade. A reflexão acerca do tema pretende questionar as normas com os alunos, para que mudanças possam ocorrer. As mudanças sociais continuam sendo discutidas em ambientes acadêmicos e em outros espaços, principalmente após as manifestações populares de 2013. Os setores da sociedade buscam analisar e ter respostas sobre a origem de uma manifestação tão grande. São temas que nunca se encerram e novas narrativas passam a ser narradas. O tema do artigo tem ligação com essas transformações, sendo uma maneira possível de fazer com que os alunos reflitam sobre os alunos e saibam percebem como elas são advindas do contexto sócio-histórico analisado.

As transformações das regras sociais e desportivas constam no Currículo Mínimo da Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro como conteúdo para o primeiro ano do ensino médio no segundo bimestre das disciplinas de Educação Física e de Sociologia. A proposta de tratar o tema de forma interdisciplinar se encaixa no que propõe o PCN, ao defender a utilização dos conhecimentos de diferentes disciplinas para a compreensão de um determinado fenômeno (BRASIL, p. 21, 2000).

Para dar sustentação ao trabalho, desenvolveram um aplicativo para celulares em formato de jogo, buscando ter grande participação e motivação por parte dos alunos, já que faz parte do dia a dia deles. Desse modo, tentaram pôr a tecnologia como maneira

de estimular, de maneira lúdica e dinâmica, a percepção sobre como acontecem as transformações de regras acontece uma lacuna com relação a estudos que tratam interdisciplinarmente as mudanças nas regras sociais e dos esportes. Teoricamente, utilizaram referências como Brito, Morais e Barreto que fazem essa relação entre regras morais e esportivas, não concedendo ao tema pedagógico referente às disciplinas de Educação Física e de Sociologia.

Referente ao campo da sociologia, Emile Durkheim, foi a referência sobre o processo de socialização. No ponto de vista do sociólogo, o fato social é um conceito chave, que permite demonstrar o quão influenciados os homens são pelas sociedades, tornando algo regra e repassando para futuras gerações. Essa aceitação acontece por conta de coerções sociais, que possibilitam a vida coletiva viável. Visto que não existem regras e valores, a possibilidade de uma anomia se torna possível, já que não tem caminhos e sentidos para se guiarem, não vendo sentido na vida. Durkheim, também foi defensor da instituição escola como um elemento que chave para um governo, porque por meio disso faz com que cada cidadão siga os valores e normas estabelecidas pela sociedade.

O artigo - A modernidade líquida: o sujeito e a interface com o fantasma - evidencia as características principais da modernidade líquida que são, de acordo com Bauman, desapego, provisoriedade e reforço do processo da individualização, falta de segurança. Nesse período ficou perceptível uma crise do estatuto do real nesse período e até mesmo um abalo no que é real ou não. Nessa situação, podemos dizer que a realidade é o real com toque de fantasia. De outra maneira, podemos afirmar que o mal-estar é algo que faz parte da subjetividade humana, isto é, a relação do sujeito com o próprio desejo e com interesses que possam fortificá-los. Dessa forma, apontaram a constituição da fantasia para não ver o real das megalópoles, de sua obrigação à mobilidade e à velocidade, podendo fazer com que o sujeito possa sentir algum tipo de segurança, em uma época marcada pela insegurança. Portanto, a fantasia pode fazer-nos impedir de entender de ver o todo do real desta época. A busca do real acontece com a dúvida acerca da fantasia e a busca por entender o sentido da rapidez e modificações no capitalismo. O sujeito acaba tentando suprir seu desejo, porém, a sua definição diz que não tem como preenchê-lo. Existe uma ligação entre o assujeitamento do sujeito ao outro e o desejo, e que o problema encontrado na relação do sujeito com o real acaba podendo ser tratada no sentido ideológico tradicional, por exemplo, do fetichismo.

Para Bauman (2001, p. 174-175), estes homens e mulheres que compõem o substrato social do movimento operário

[...] tendem a ser as partes mais dispensáveis, disponíveis e trocáveis do sistema econômico. Em seus requisitos de empregos não constam habilidades particulares, nem a arte da integração social com clientes – e assim, os mais fáceis de substituir têm poucas qualidades especiais que poderiam inspirar seus empregados a desejar mantê-los a todo o custo; controlam, se tanto, apenas parte residual do poder de barganha. Sabem que são dispensáveis, e por isso não vêem razões para aderir ou se comprometer com seu trabalho ou entrar numa associação mais durável com seus companheiros de trabalho. Para evitar frustração iminente, tendem a desconfiar de qualquer lealdade em relação ao local de trabalho e relutam em inscrever seus próprios planos de vida em um futuro projetado para a empresa. É uma reação natural “flexibilidade” do mercado no trabalho, que, quando traduzida na experiência individual da vida, significa que a segurança de longo prazo é a última coisa que se aprende a associar ao trabalho que se realiza.

De que modo que a possibilidade de liberdade, os moradores, no anonimato da megalópole, têm a sensação de impotência sem precedentes, já que, no anseio por esta liberdade, os mesmos encontram-se por sua própria conta e risco em meio ao concreto. A responsabilidade é deixada às energias individuais, favorecendo a solução biográfica das contradições sistêmicas. Desta maneira, todos estão sem tempo e preocupados com inúmeras atividades assumidas, poucos são aqueles que têm tempo e disponibilidade para dar o ombro amigo para o próximo; o vizinho é um desconhecido. Frente a estes dados que demonstram o grande fluxo da cidade em diferentes domínios (carros, pessoas, transações, acertos, encontros, conhecimento, negócio, dentre outros), podemos afirmar que São Paulo é nitidamente uma cidade do século XXI, ou ainda, nas palavras de Z. Bauman (2001, p. 8), “uma cidade na modernidade líquida, pois, nesta época atual da história de parte da humanidade”.

O texto “A Excitação no século XXI: Jogos eletrônicos em perspectiva sociológica” optou por ligar as reflexões sobre os jogos eletrônicos nos últimos anos e as novas sociabilidades do ciberespaço. O ciberespaço é visto como um lugar de sociabilidade que cria e é gerado por tecnologias novas conectadas aos computadores e suas conexões por meio de redes e o ambiente dos esportes. De acordo com Elias & Dunning, a excitação ocorrida na era moderna acalmada, no qual as disputas recebem caráter civilizador, não dando espaço para escapar de disputas/conflitos. Esse espaço de cruzamento é onde ficam os jogos eletrônicos. Utilizaram o método da netnografia em três campeonatos do jogo mais jogado do mundo, League of Legends (LOL), assim como a netnografia das aulas dadas, de forma virtual, por técnicos preparadores de

jogadores que visam por técnicos que preparam jogadores para participar de campeonatos profissionais. Esses ambientes levam a crer em pensar, elaborar e construir os processos do jogo, tanto na característica cognitiva, quanto na análise de desafios emocionais que devem ser contidos, aspectos apresentados por Elias como fundamentais na psicologização respectivamente do processo civilizatório e na racionalização. Dunning & Elias, no exemplo da caça à raposa, mostram os efeitos do processo civilizador nas práticas de lazer. Incluir cães, que acabam sendo os responsáveis pelo abate da raposa, cria um efeito de civilização, pois não são mais os humanos responsáveis diretos por essa morte. Os jogos eletrônicos são capazes de oferecer conteúdo violento, porém os níveis de casos relacionados à violência física objetivam quase não foram registrados. É nesse rumo que o trabalho vai, o de entender os jogos eletrônicos como uma prática civilizada.

Por isso, foi desenvolvida uma pesquisa exploratória, a partir de uma situação vivenciada em uma escola ligada a esportes eletrônicos. Existem muitas chances de envolver os jogos eletrônicos e na pesquisa é importante saber de que maneiras essa prática é estabelecida no dia-a-dia de jogadores, principalmente dos jogadores com interesse em atuar em esportes online, por exemplo, o e-sport. Para dar o referencial teórico foi utilizado o Norbert Elias, na linha da sociologia figuracional. Embora tenha sido utilizado esse autor, essa pesquisa acaba não abrangendo tudo que uma pesquisa figuracional prescreve. Portanto, é fundamental reconstituir os jogos eletrônicos e do e-sport em um tempo muito maior. A pesquisa tem caráter exploratório e usa a matriz de análise do processo de civilização e de suas implicações no mundo do lazer e do esporte para entender o envolvimento de jogadores novos com o esporte eletrônico. Nessa linha, a partir da pesquisa de campo realizada na escola de e-sport, procurou fazer conexões acerca da civilização. Buscaram fazer um recorte sincrônico, entendendo de que maneira o processo de civilização atua e tem decorrências no universo do esporte eletrônico.

Uma figuração é uma formação social, cujas dimensões podem ser muito variáveis (os jogadores de um carteadado, a sociedade de um café, uma classe escolar, uma aldeia, uma cidade, uma nação), em que os indivíduos estão ligados uns aos outros por um modo específico de dependências recíprocas e cuja reprodução supõe um equilíbrio móvel de tensões.

É de suma importância evidenciar que, apesar do referencial teórico ter sido baseado em sociologia figuracional de Norbert Elias, a pesquisa “A Excitação no

século XXI: Jogos eletrônicos em perspectiva sociológica” não contempla tudo que uma pesquisa figuracional prescreve. Para tal feito, seria necessária a objetivação e reconstituição dos jogos eletrônicos e do e-sport em um espaço de tempo muito mais longo. Distanciado de contemplar, concluindo trata-se de uma pesquisa exploratória, o objetivo foi utilizar a matriz de análise do processo de civilização e de seus efeitos no universo do lazer e do esporte para compreender o envolvimento de jovens jogadores com o esporte eletrônico.

Por outro lado, houve a preocupação em abordar um campo de estudo, que vem se intensificando nos últimos anos, desde 1980, na esfera da Sociologia da Educação, o das interações entre a instituição escolar e as famílias. Inicialmente, analisaram os primeiros modos de tratamento dados pelos sociólogos às questões da família, observando a influência do background familiar sobre os caminhos escolares das crianças. Por isso, opõe-se às abordagens novas que realçam os processos domésticos e cotidianos e as práticas concretas dos atores, através dos quais se dá essa influência.

Os sistemas de escolarização passaram por modificações. As políticas de democratização do acesso ao ensino e as mudanças curriculares começaram a fazer parte das famílias, sob atuação de fatores como a extensão da escolaridade obrigatória. Philippe Perrenoud, em seu estudo, demonstrou ser o mais qualificado para apontar as maneiras e a força como a escola perpassa pela vida da família atual. Alicerçado ao movimento escolanovista, que surgiu no início do século, o modelo tradicional de ensino passa a ser criticado em pró de metodologias que visem o aluno, já que se baseiam na urgência de considerar as características infantis e de se adequar o ensino à natureza do educando. Dessa forma, o aluno passa a ser percebido como elemento importante no tangente ao protagonismo de aquisição do conhecimento. Atualmente, faz-se necessário entender a dinâmica familiar a fim de compreender a criança e alinhar a família com a escola, através do diálogo aberto. É usual deparar com situações no qual profissionais da educação procuram informações mais minuciosas sobre a vida familiar, intuindo aperfeiçoar a ação pedagógica. A escola, nos últimos anos, começou a expandir a sua área de atuação e a debater questões como drogas e educação sexual, tornando o estudo mais heterogêneo e inclusivo. As políticas de administração participativa são colocadas em prática em estabelecimentos de ensino, permitindo aos pais intervirem no funcionamento do estabelecimento.

E no plano subjetivo, o que é que está realmente em jogo para esses pais? O autor responde: "tudo se passa como se o êxito do filho constituísse uma espécie de símbolo do êxito pessoal dos pais, do bem fundado de seus valores

e de sua concepção de educação; como se esse êxito se tornasse para os pais um critério fundamental de sua auto-estima" (Godard, 1992, p.119).

As instituições escolares, bem como a família, ocupam espaços escolares e aumentam as interações entre eles. A disciplina de Sociologia tem um papel crucial em identificar fatores sociais em jogo quando surge um fenômeno e na demonstração das formas pelas quais sua reunião representa uma demanda social pela construção de novos objetos sociológicos e tendências, não podendo pensar que esse novo objeto acontece somente devido a um contexto social, mas sim a uma nova conjuntura teórica, que muda o olhar sociológico que era visto das macro-estruturas para unidades de análise melhores,

Continuou-se a discussão em torno dos relatos de de experiência de aplicação de atividades lúdicas pedagógicas como sendo uma estratégia de motivação e facilitação do processo de ensino aprendizagem dos conteúdos: história da filosofia, trabalho e educação. Essas aulas aconteceram como ações do PIBID-Ciências Sociais/UERN/CAPES na E.E Gov Dix-Sept Rosado, com alunos do primeiro e do segundo ano do ensino médio, que cursam Sociologia e Filosofia. O jogo e a arte, sendo um instrumento lúdico-pedagógico, permitem aprimorar novas possibilidades de aprender e ensinar. Assim, os alunos potencializam suas competências interagindo, superando suas dificuldades nas situações de conflito que acontecem de forma autônoma. Ainda mais, levando o professor a ser condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Desse modo, consiste em uma alternativa possível para aprimorar as relações entre aluno e professor.

O estudo é descritivo, já que é um relato de experiência que trata sobre uma atividade educativa desenvolvida por uma docente supervisora do programa PIBID-Ciências Sociais/UERN/CAPES, que possibilita aos seus integrantes a chance de acontecerem atividades que unem ensino, extensão e pesquisa. A atividade teve a participação de 60 alunos do primeiro e segundo alunos do ensino médio, que cursam em uma escola pública de Mossoró-RN, de julho a agosto de 2014. Para fazer a atividade, é necessário utilizar o material: Cartolina /papel cartão para confeccionar as cartas; Um molde para cortar as cartas em tamanhos iguais; Lápis de cor hidrográfico ou outro; Cola; Tesoura; 24 cartões figuras + curiosidades do mercado de trabalho; 24 cartões características das profissões/pré-requisitos necessários à obtenção da formação. Em relação ao desenvolvimento e regras de jogo, o material é distribuído e a fabricação começa em sala de aula. A turma é dividida em duplas. Metade das fichas

confeccionadas necessita de ter a ilustração da profissão e a outra metade tem que ter os resultados das pesquisas. O primeiro sorteado vira uma ficha, nela conterà o produto da pesquisa ou a figura da profissão. Se encontrar o par certo ele deverá pegar as fichas e poderá jogar novamente. Caso erre, ele passará para outro jogador. O principal objetivo do jogo é memorizar as fichas, com o intuito de formar pares. Quem conseguir ter o maior número de fichas vencerá. Cada aluno deverá dizer para as pessoas da turma qual foi a profissão que mais gostou e depois justificar.

No jogo "Baralho dos pensadores", o material necessário é: Cartolina /papel cartão para confeccionar as cartas; Um molde para cortar as cartas em tamanhos iguais; Lápis de cor hidrográfico ou outro; Cola; Tesoura; 36 desenhos dos pensadores; 36 curiosidades (pesquisa realizada em casa) e 36 características /pensadores (retiradas do livro didático). O jogo deve formar trincas, seguindo a ordem: 1 carta com A) a imagem do filósofo, 1 carta com B) a caracterização e 1 carta com C) uma curiosidade(algo da vida particular/frase/conceito/teoria) que serviu para construir o conhecimento. Precisam formar uma sequência de A+B+C ou então fazer qualquer outra trinca com a carta curinga em apenas uma trinca. A turma é dividida em quatro participantes. O jogador que começa a partida deve entregar nove cartas para cada participante. As cartas que faltarem no monte da mesa podem ser compradas ou descartadas. O primeiro jogador compra uma carta, aí ele decide se a utilizará ou se descarta. Quem formar primeiras três trincas, vence. As três trincas devem ser feitas depois de terminar a partida. No fim, cada grupo apresentará um período da História da Filosofia, os pensadores estudados e as curiosidades procuradas por ele.

No desafio do jogo o aluno pode fazer suas ações, embora ele tenha que seguir as regras de acordo com o jogo e esteja entrelaçada a significação delas. Dessa forma, os jogos educativos fizeram com que todos pudessem participar na construção do conhecimento, fazendo com que apenas o educador expusesse à temática, já que os sujeitos ouviram essas informações sem expor suas dúvidas. O jogo didático é uma ferramenta que incentiva e agrega os alunos. Todavia, as dificuldades de condução e mediação dos professores são grandes, ainda mais pelas turmas terem muitos alunos. A proposta de trabalho cumpriu seu intuito porque o fundamental é perceber que o mais relevante na situação dos jogos é o fato da aprendizagem ser estipulada pelo próprio educando. E possibilitou a integração entre pesquisa e docência, trabalhar limites para ter uma boa vivência em grupo, estimulando a cooperação e a relação.

Também buscou-se trabalhos em Congressos que tiveram a temática de jogos didáticos e ensino de Sociologia. Desta forma este Grupo de Trabalho (GT), do IV Congresso Nacional ABECS, visa discutir práticas e elaborar propostas novas no Ensino de Sociologia na Educação Básica, que tem como norte metodologias ativas, e dos Jogos Didáticos que desejam aprimorar a autonomia intelectual e a participação ativa dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem, indo a desencontro ao modelo usual de ensino. Os processos que têm um destaque na construção do trabalho são: a aprendizagem, quando se elabora projetos, a gamificação, a sala de aula invertida, etc. O GT foi elaborado por conta das alterações realizadas nos últimos tempos na organização escolar, incentivadas pela mudança de perfil dos estudantes que passam a entrar em instituições de ensino, que atualmente estão mais sintonizados com o meio tecnológico, podendo obter mais informações e notícias do mundo. As disciplinas de Ciências Humanas, incluindo a de Sociologia, são vistas pelos alunos e alunas como entediantes e pouco envolventes, já que muitas vezes elas são dadas de modo expositivo. Desta forma, o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), que perpassam essas metodologias ativas e os jogos acabam ganhando mais atenção de professores e pesquisadores, que procuram desenvolver suas práticas em sala, tornando o ensino de Sociologia na educação básica mais dinâmico, participativo, chamativo e bem visto para os estudantes.

Este trabalho “Metodologias Ativas de Aprendizagem e Jogos Didáticos no Ensino de Sociologia’ é descritivo, tendo um relato de experiência a respeito de uma atividade educativa elaborada por uma docente supervisora do Programa PIBID-Ciências Sociais/UERN/CAPES, que procura propiciar aos integrantes a chance de fazerem atividades que constituem pesquisa, ensino e extensão. A atividade teve a atuação de 60 alunos, do primeiro e segundo anos do ensino médio, pertencentes a uma escola pública de Mossoró-RN, no intervalo de julho a agosto de 2014.

A educação é a ação exercida pelas gerações adultas sobre aquelas que ainda não estão maduras para a vida social. Ela tem como objetivo suscitar e desenvolver na criança um certo número de estados físicos, intelectuais e morais exigidos tanto pelo conjunto da sociedade política quanto pelo meio específico ao qual ela está destinada em particular (DURKHEIM, 2011, p.53).

Os jogos educativos desenvolvidos fazem com que todos participem da construção e elaboração dos processos, aumentando a participação de todos e impedindo que o educador seja o único a expor a temática. O jogo didático incentiva os alunos e

colabora na aprendizagem de todos. Embora seja complicado os professores mediar as aulas, ainda mais pelo grande número de estudantes nas turmas. Concluíram que a proposta de trabalho teve sucesso já que identificaram que o fator mais relevante na situação de jogos é que a aprendizagem é determinada pelo próprio educando. Além do mais, possibilitou a integração fazer - docente e pesquisa, trabalhar limites para que a vivência em grupo seja estimulada e incentivada.

Este trabalho fomenta o debate, já que estimula métodos novos na educação e na Sociologia. Esta disciplina, presente de forma obrigatório no ensino médio, é fundamental para se pensar criticamente a sociedade. O mundo está em constante mudança desde sempre, estudar e aprender Sociologia é importante para discutir e se pensar na sociedade, tecnologia, economia, etc. Nesse sentido, o estudo dessa disciplina favorece a criação e a implementação de políticas públicas sociais que transformam a sociedade e o meio-ambiente. No decorrer do trabalho, desafios da sociologia foram apontados e, também, algumas possíveis soluções que possam ajudar os alunos. A sociologia ficou de fora do currículo básico comum por alguns anos, só retornando em 2008.

Conforme Cigales (2014) e Raizer et al. (2017), a Sociologia retornou ao currículo do ensino médio no ano de 2008, com a promulgação da lei no 11.648. Antes disso, houve várias idas e vindas no debate sobre a Sociologia e sua presença nas escolas.

Dessa forma, é necessário ampliar as formas de se ensinar e modificar a abordagem, de modo que não fique maçante. O incentivo de se fazer trabalhos acadêmicos que abordam temas como a formação dos professores, os desafios da sociologia no ensino médio, a pesquisa e a relação do conhecimento sociológico com as tecnologias digitais. Nas primeiras aulas de Sociologia para os alunos de ensino médio, o professor geralmente disserta sobre as origens da disciplina, de modo que eles entendam a formação, o contexto político e social e os métodos utilizados. Segundo o pesquisador, essa forma de ensinar é válida para os estudantes compreenderem que a ciência social tem a sua metodologia e surgiu de questionamentos acerca do mundo, bem como de seus problemas, devido a mudanças e conflitos constantes.

No ensino médio, três autores são os mais usados para explicar os conteúdos sociológicos. São eles, Marx, Weber e Durkheim, que foram sociólogos que produziram bastante, em diversos temas. Os autores oferecem muitas possibilidades de se discutir temáticas da sociedade e através deles, pode ser possível compreender problemas

complexos e reais, por exemplo, as desigualdades, a guerra e a fome. A Sociologia se baseia em discussões concretas, sempre alinhada com o tempo, o espaço e a época, além de ser guiada por elementos teórico-metodológicos que ajudem os sujeitos a agirem. No Brasil, a disciplina seguiu um caminho parecido. Referências importantes e históricas como Guerreiro Ramos, Florestan Fernandes, Maria Isaura Pereira de Queiroz e Lélia Gonzalez, etc, guiam as discussões existentes e, a partir de métodos pré-estabelecidos, seguem um caminho viável para se problematizar e discutir suas ideias. Por entender a grandeza da disciplina e a luta para se estabelecer no Ensino Médio, pessoas defendem arduamente a sua entrada no currículo escolar. O estudo da sociedade e ferramentas teórico-metodológicas próprias foram cruciais para a sua defesa. Além do mais, essas características estimulam a participação das pessoas na vida pública e em ações que promovam uma sociedade menos preconceituosa, desigual, autoritária e injusta. Nesse cenário, o pesquisador relatou a experiência com o uso de jogos nas turmas de segundo ano. Após a vivência, ficou nítido que a gamificação pode contribuir para a participação ativa e crítica dos alunos, interligando com os conteúdos sociológicos. O uso de jogos colabora com o conhecimento de novos saberes e acessar as ferramentas digitais corrobora com um ambiente de desenvolver jogos eletrônicos, que conectem aos temas. No processo educacional é essencial promover habilidades socioemocionais como a educação, por exemplo. Também é indispensável unir a formação técnica a uma formação que incentive a inovação, o bem-estar social e relações saudáveis.

Destacou-se os trabalhos que pudessem refletir os relatos de experiências em Programas oficiais ou não do Governo, tais como o PIBID e o Residência Pedagógica. Nesse sentido, o trabalho - Relato de experiências: ensino de sociologia através de jogos educativos, apresenta um relato das atividades feitas, tendo intervenção do PIBID do curso de Ciências Sociais, do Instituto Federal do Paraná, Campus Paranaguá, no Colégio Estadual Alberto Gomes Veiga - Ensino Médio e Profissional, com foco nos alunos do terceiro ano. A intervenção teve a proposta de aplicar uma oficina no fim do segundo semestre, com os temas abordados de Sociologia no ensino médio, objetivando aprender e discutir os conceitos. Inicialmente, serão apresentadas as dicas que originaram o jogo "Perfil Sociológico". Depois, os bolsistas produziram o jogo, seguindo as etapas: produzir um tabuleiro de papelão e E.V.A e das fichas de conteúdo. Os jogadores devem responder as perguntas com ajuda das fichas, que contém informações sobre os conteúdos. Ele tem o objetivo de fazer com que os alunos absorvam os conteúdos de maneira mais leve e conectem o que foi aprendido com as

próprias vivências. Dessa forma, eles ficarão mais capacitados para compreender os conteúdos, as discussões sociológicas de forma prática, ganhando mais confiança para fazer intervenções na sociedade.

Através dos séculos, por meio da aprendizagem, cada geração foi capaz de aproveitar-se das experiências e das descobertas das gerações anteriores, como também, por sua vez, ofereceu sua contribuição para o crescente patrimônio do conhecimento e das técnicas humanas. (CAMPOS, 1983, p.15).

No fim das atividades, o intuito é que os alunos apurem o senso crítico e amplie o leque de abordagens sociológicas, formando pessoas mais conscientes e ativas. Deve-se verificar os resultados que serão desvendados com a oficina, tendo as visões dos alunos obtendo conhecimento, quanto dos bolsistas. David Ausubel teve um grande cuidado ao construir uma teoria de ensino que auxiliasse e ajudasse os professores a terem novas metodologias em sala de aula. Adquire-se novos significados quando conceitos, símbolos e proposições são incorporados à estrutura cognitiva de uma forma substantiva. Dessa forma, deve-se ressaltar que a identificação da estrutura cognitiva dos alunos e os conceitos de cada matéria devem estar conectadas com a vida de cada aluno.

Foi apresentada uma proposta de intervenção com uma oficina, com a participação dos estudantes do terceiro ano do ensino médio e profissional do Colégio Estadual Alberto Gomes Veiga. A divisão de funções foi a seguinte. 1- Confecção do tabuleiro e 2-Elaboração de fichas com perguntas. Quando a tarefa terminou, houve uma roda de conversa com os estudantes, que fizeram críticas positivas e construtivas ao processo vivenciado. Em suma, eles gostaram do jogo e aprenderam com ele. Consideraram algumas perguntas complexas, como por exemplo, as relacionadas às biografias. Eles têm o desejo de utilizar essa metodologia em sala de aula e acabam se aproximando da disciplina. Lamentaram por não terem aproveitado essa oportunidade antes do ENEM, pela dinamicidade e ludicidade da atividade. Apontaram que 15 casas foi muito e o ideal seriam 10 casas, já que o mediador(algum dos bolsistas) continuar por mais uma jogada impossibilita os outros jogadores pontuarem. Os integrantes da experiência foram os alunos do terceiro ano do ensino médio, no qual 21 alunos participaram. É perceptível uma interação destacada entre eles, fomentando a comunicação proativa, a motivação, o companheirismo e o intuito de aprender os conteúdos e a partilhar o aprendizado entre eles. Essa maneira de se aprender é utilizada como contraste às aulas tradicionais, ainda mais aquelas que têm muito conteúdo denso. Assim, o aprendizado se torna mais leve e

os alunos participam mais, se concentram e ficam próximos dos professores. Os bolsistas também foram beneficiados no sentido de agregar valores e verificar “in loco” como acontece o processo de planejar e estruturar uma aula, a separação e divisão dos conteúdos.

Outra forma de apresentar a transposição didática ou ressignificação pedagógica no ensino de Sociologia no ensino médio trata de uma pesquisa bibliográfica em muitas fontes de publicações acadêmicas como, por exemplo, seminários, congressos, revistas, etc. São retirados trechos desses lugares, com o objetivo de avançar na compreensão da ressignificação pedagógica ou transposição didática. Saber quais são os materiais pedagógicos disponíveis aos professores para serem trabalhados com os alunos e a separação desses conteúdos é fundamental para o desenvolvimento do exercício. Outra atividade estabelecida é a observação de novas ferramentas pedagógicas aplicadas em sala de aula com os conteúdos escolhidos. Neste cenário, a volta da Sociologia para o currículo escolar tem o desafio de desenvolver um método que deve possibilitar um melhor ambiente em sala de aula, no qual professores e alunos do ensino médio tenham mais interação e melhorem a relação. O trabalho visa contribuir na questão de colaborar com uma docência mais qualificada e com novas visões de método.

O ensino é uma prática social complexa, que possui dinâmicas diversas. Seres humanos são os agentes ativos nesse processo, já que eles ministram as aulas e o ensino, que é mudado pela ação e relação dos envolvidos, professores e estudantes, que são localizados em diferentes contextos (culturais, espaciais, temporais, sociais, institucionais) e podem alterar os sujeitos envolvidos. A didática, área da pedagogia, tem a investigação com seu principal objeto. Considerá-lo como uma prática educacional em situações situadas historicamente refere-se a examiná-lo nos contextos sociais nos quais se faz presente, aulas e, escolas, culturas e sociedade, relacionando a ligação entre eles. As novas perspectivas da didática vêm de investigações sobre o ensino que tem perspectiva dele como prática social viva.

Contreras(1990), após afirmar que o ensino e a aprendizagem constituem o objeto da didática, tomados na prática social, cria uma relação de dependência ontológica entre ambos. A didática tem a função de demonstrar que a aprendizagem e o ensino acontecem em diferentes espaços e não só na sala de aula. É crucial criar vínculos com a estrutura administrativa, os modos de organização escolar, a legislação, as condições materiais e físicas que condicionam as práticas escolares. Diversos autores que pesquisam sobre educação fizeram trabalhos acerca da transformação do

conhecimento científico com o objetivo de educação e divulgação. Chegaram à conclusão de que o aumento no número de publicações sobre os saberes existentes nos processos escolares educativos, buscando considerar e valorizar outros saberes, por exemplo, aqueles que se ligam com senso comum e experiência cultural e social, como essenciais no desenvolvimento de características positivas para os indivíduos, segundo Santos, em 2000. Além do mais, estão sendo desenvolvidos estudos sobre transformações dos saberes científicos em saberes escolares.

Um objetivo estabelecido é organizar currículos que se liguem com as demandas do mercado, pois é importante criar diálogo entre professor e alunos, criando formas novas de organizar o ensino, incluindo conteúdos novos e práticas pedagógicas à demanda escolar. Após uma experiência em uma oficina do Pibid, do subprojeto PIBID Ciências Sociais (UFSM), como bolsista, o autor concluiu que a prática de uma oficina fora de sala de aula se mostrou eficaz para tratar de temas que tivessem manifestações distintas. É importante que os estudantes fiquem em ambientes mais tranquilos e democráticos, de modo que consigam expressar suas opiniões. As oficinas devem ter temas que agradem aos alunos, pois assim ficarão mais confortáveis para se envolver mais diretamente.

Nestas propostas, pode-se notar os conhecimentos dos alunos sobre o tema a ser tratado e passar a eles dados científicos que possam ajudá-los mediante a alguma dificuldade. Por isso, é fundamental estabelecer bons conteúdos didáticos e formas pedagógicas, para que o estudante se interesse pelas aulas e absorva melhor o conteúdo. Paulo Freire destaca a importância de propiciar condições aos educandos, em suas socializações com os outros e com o professor, de testar a experiência de assumir-se como um ser histórico e social, que pensa, que critica, que opina, que dialoga. Para isso, exige-se a necessidade dos educadores criarem condições para a construção do conhecimento pelos educandos como parte de um processo em que o professor e o aluno não se reduzam à condição de objeto um do outro, porque ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção (Freire, 1997). O professor deve se adequar a diferentes realidades e circunstâncias a fim de motivar os alunos. Não é sempre a realidade brasileira, mas o ideal seria os professores formados darem aulas do tema que se dedicaram na graduação. “Nas condições de verdadeira aprendizagem, os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao

lado do educador igualmente sujeito do processo”. (FREIRE, 1996, p. 26). Dessa forma, fica nítida a importância dos estudantes nesse processo como agentes ativos.

Revel, nos "jogos de escalas" defende que a complexidade dos fenômenos sociais pode indicar que uma realidade social é diferente conforme a análise. O artigo mostra que os dados obtidos que montam indicadores de níveis socioeconômicos e as escalas de estratificação social, tendo o uso de *surveys*, que são essenciais para analisar fenômenos escolares, fornecem ilusão de objetividade porque as relações e vivências vividas por cada cidadão são únicas e as posições equivalentes nessas escalas resultam em experiências sociais bem distintas, que só são captadas pelo trabalho de campo em nível micro social. Expressa uma experiência de pesquisa na visão dos jogos de escolas, que fazem parte do campo da Sociologia da Educação.

Os cursos de pedagogia têm uma formação superficialmente multidisciplinar e isso tem levado os pesquisadores a cometerem equívocos quando se utilizam de referências das Ciências Sociais para pesquisar problemas relacionados à área da educação. Um exemplo a ser apontado é a hegemonização, por pelo menos uma década, do conservadorismo interligado ao movimento da Escola Nova no Brasil. Não conhecer profundamente as discussões historiográficas mais famosas, impossibilita compreender mais a fundo as contradições existentes e o processo de profissionalização do campo da educação no início do século XX e a impropriedade da interpretação simplista sobre a significação político-social desse movimento no país. Investiram em uma socialização disciplinada, que impedisse as armadilhas da inocência dos educadores, no tangente a debates conceituais referentes a Ciências Sociais. Um importante desafio é fazer escolhas entre referências teórico-metodológicas em disputa, decidindo pelas que estão mais propícias aos problemas sob investigação. Dentro do campo acadêmico existem modismos que atrapalham as pesquisas empíricas, que acabam deixando de entender a complexidade da realidade e a possibilidade de o trabalho de campo fazer surgir novas questões. O programa de pesquisa do SOCED/PUC-RIO surgiu para tentar ligar as duas abordagens. A pesquisa tem estudado os processos de produção da qualidade de ensino em escolas renomadas no município do Rio de Janeiro.

Inicialmente, baseado em Bourdieu, a equipe decidiu desenvolver um survey composto por três questionários (professores, alunos e pais) objetivando compreender as características gerais dos trabalhadores educacionais implicados nesses processos. Os questionários foram aplicados em novas escolas. No primeiro momento de exploração dos dados feitos a partir do survey, focaram nas características das práticas

sociopedagógicas dos agentes estudados que nos indicaram a circularidade virtuosa com que as escolas investigadas produziam a imagem de qualidade de ensino destacada todo ano pela mídia, além dos perfis. Nessa situação, algumas características específicas entre as instituições eram necessárias para compreender em um outro nível de abordagem. Posteriormente, voltaram em três escolas, dando a oportunidade de entender o perfil geral a partir de dados coletados, com o material empírico derivado da observação do cotidiano nas escolas em sua dinâmica situacional.

As dimensões simbólicas e materiais constituem outras imagens sobre as redes de interações com que as escolas estudadas produzem a imagem da qualidade de ensino. Procuram delinear a imagem da instituição, representada por pais, direção, professores, laboratórios, o ambiente escolar, as práticas curriculares, etc. Dessa maneira, a operação visa ter um olhar mais geral com outro mais próximo, fomentando a ampliação do corpus da pesquisa a partir de hipóteses novas criadas pelo material derivado de um jogo de escalas (Revel, 1998). O trânsito entre escalas de observação requereu uma nova avaliação das referências teórico-metodológicas com as que estavam sendo estudadas, modificando o desenho teórico-metodológico da investigação, intuindo que tivessem uma maior aproximação acerca das configurações socioeducativas nas escolas. Ao contrário de Bourdieu, não recusaram uma interlocução com a tradição interacionista. Todavia, foi fundamental conhecer os contextos sócio-hierárquicos em que as interações sociais se desenvolvem.

A perspectiva metodológica foi eclética, permitindo o trânsito de abordagens delineadas pelo jogo de escalas e ofertasse possibilidades de pensar em situações mais versáteis sobre a ação educativa das escolas. Os dados provindos do survey são compatíveis com dados mais gerais criados pelo sistema do INEP. Na abordagem relacional o equipamento conceitual proposto por Bourdieu e as referências sobre mobilidade social e estratificação no Brasil, dos trabalhos de Pastore e Silva (2000), permanecem legítimas para a interpretação dos elementos distintivos dos perfis agregados dos agentes e instituições. Na tradição interacionista proposta pela Escola de Chicago, sobretudo, na perspectiva das interações simbólicas e da metáfora teatral de Goffman que buscaram analisar as redes de interação institucionais. O processo de redimensionamento do núcleo teórico (...) as teorias são programas de pesquisa que requerem, não o "debate teórico", mas a sua utilização prática capaz de as refutar ou de as generalizar, ou melhor, de especificar e de diferenciar sua pretensão à generalidade. (Bourdieu, 1992, p. 56-7).

Outra referência utilizada foi a obra de Norbert Elias, que é necessário para pensar a matriz relacional a partir da qual constrói as instituições, que estão inseridas na vida social. Para ele, a ausência de modelos conceituais que possibilitaram compreender de que maneira muitos indivíduos abarcam entre si algo distinto do princípio de Durkheim, que determinam o elo entre sociedade e indivíduo. Sabem os limites das perspectivas interacionistas, mas mesmo assim optaram por trabalhar com elas. Elas são capazes de menosprezar o papel autônomo que podem ter as estruturas na definição das condições sociais em que se realizam as interações (Durand & Weil, 1989, p. 180). Coser (1975, apud Durand & Weil, 1989) condena a tendência das abordagens interacionistas de se restringirem à observação direta dos quadros interativos, desatentando os fatores latentes em pró dos conteúdos expostos. Destaca-se que a verdade da interação não é oferecida pela própria interação porque os agentes assumem posições em um espaço objetivo de propriedades em que certas regras se impõem a eles. Não se pode reduzir uma poeira de atividades individuais a um todo coerente, recusando-se a analisar o efeito de imposição do poder assegurado pela mediação das instituições (idem, *ibid.*, p. 181). A Sociologia da Educação para afrontar a adversidade de entender as relações entre desigualdades escolares e as desigualdades sociais para poder montar estratégias mais certeiras ao projeto de ensino, foca na equidade social. Essa situação poderia ser estabelecida, apenas, com um permanente jogo de espelhos, que disponha de conjunto de flashes descontínuos das escalas de observação.

Outra discussão importante são as versões de jogos que são realizadas em sala de aula, por professores do ensino médio, que proporcionam aos seus alunos uma nova experiência. Assim, o texto “Vamos jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de sociologia”, visa investigar os conhecimentos obtidos pelos estudantes de sociologia do ensino médio, tendo a aplicação de um jogo didático. Para fazer a análise do processo, foi descrito o que aconteceu antes e depois do jogo. Os conteúdos dados em sala de aula foram expostos, bem como foi feita a contextualização do ensino de Sociologia, ao decorrer da história. A ferramenta é vista por eles como elemento fundamental no que tange ao processo de ensino e aprendizagem. O processo de execução do jogo aconteceu de forma simultânea com o estágio de docência em uma turma do segundo ano do ensino médio.

Os ensinamentos da disciplina de Sociologia nas escolas, no ensino básico, voltaram de forma obrigatória em 2008. Dessa forma, ampliaram as possibilidades de se fazer graduação em Ciências Sociais e Sociologia, com o intuito de formar professores na

área e ajudar nessa demanda de mercado do trabalho, principalmente, na educação. A Sociologia sofreu consequências negativas por ter tido oscilações e o ensino ter sofrido uma intermitência desde o final do século XIX.

Pesquisas como a de Lennert (2009) apontam para as condições de trabalho dos professores de Sociologia, que devido à reduzida carga horária da disciplina demanda que estes assumam muitas turmas, por vezes em várias escolas. Ainda segundo a autora: Tais questões, que também vêm à tona nas pesquisas de Coan (2006) e Pavei (2008), o que não pode ser compreendido como algo menor dentro do debate sobre os desafios postos para o Ensino da Sociologia, ainda que a precarização do trabalho docente seja exclusividade dos professores de Sociologia, contudo alguns outros fatores agravam o cenário para aqueles que lecionam essa ciência na Educação Básica, dentre os quais destacaríamos: a) a ausência de uma tradição solidificada da disciplina no currículo escolar; b) via de regra a disciplina conta com apenas uma hora aula semanal na carga horária das escolas de ensino médio; c) presença de uma maioria absoluta de profissionais sem formação específica em Ciências Sociais lecionando a disciplina¹¹; d) ausência de um currículo para a disciplina¹².

O despreparo nas práticas pedagógicas, a discordância entre o currículo, condições ruins de trabalho por parte desses profissionais da educação, pequena carga horária, muitas turmas e um deslocamento de uma escola para outra. Assim, ela enfrenta dilemas para se fazer presente nos currículos escolares a partir dos estudos que vêm sendo feitos para vencê-los. É necessário pensar em formas novas de aprendizagem na escola, a fim de contribuir com o ensino dos alunos e tornar mais efetiva a presença da sociologia no currículo escolar. O trabalho tem o objetivo de criar um jogo como forma de contribuir com o debate das metodologias usadas em sociologia na escola. Para tal, montaram quatro objetivos específicos: 1) Elaborar um jogo pedagógico; 2) Utilizar os conteúdos dados em aula na execução do jogo; 3) Descrever a aplicação do jogo e 4) Avaliar a execução do jogo. Foi feito um relato pessoal de experiência vivenciado em estágio. No início deste estágio, foi proposto um jogo para os alunos, objetivando ver qual o entendimento deles acerca dos temas.

Os alunos decidiram jogar e foram divididos em grupos. Esse processo foi feito com antecipação, pois o interesse era fomentar o interesse dos estudantes. Para realizar o processo, fizeram um breve aparato histórico sobre a disciplina de Sociologia, mencionando os problemas pelos quais a matéria passou. Sabe-se da importância do ensino de Sociologia na educação básica e que sua manutenção no currículo se deve aos

princípios de cidadania e da tarefa da educação de comprometer-se com a sociedade, que fora discutido mais minuciosamente na Lei Darcy Ribeiro nº 9334/2006. Apesar das dificuldades enfrentadas pela disciplina, os materiais produzidos sobre a Sociologia aumentaram. A possibilidade de criar um jogo pedagógico veio nesse sentido de estimular novas formas de aprendizagem e fomentando a ludicidade no ambiente escolar, visto com uma prática cultural de interação social. No final, o processo foi positivo, apesar de falhas no decorrer. Os alunos captam informações sobre o conteúdo e se interessam em jogar em mais aulas. Seria o ideal para se ter uma compreensão mais real sobre o uso do jogo e a certeza de que os objetivos elaborados foram concluídos com sucesso. Apesar disso, o pesquisador considera o jogo didático uma metodologia eficaz e que ajuda na compreensão do conteúdo dado.

Outra discussão mostra a dificuldade analítico-conceitual com que esse tema tem sido tratado em relação ao desenvolvimento de tecnologias diferentes às tradicionais, que são produzidas pela e para a empresa privada e adaptadas ao que se tem denominado nos empreendimentos solidários. Este capítulo versa sobre um dos empecilhos que isso representa para quem se posiciona em uma perspectiva acadêmica, junto com os movimentos sociais que desejam a inclusão social. Uma adversidade que impede a concepção de um conjunto de indicações de caráter sociotécnico diferente ao que é mais usado para possibilitar a finalidade da inclusão social. E que, em decorrência disso, não faça cálculos, que guiem as ações de desenvolvimento tecno científico dos atores envolvidos com esses empreendimentos: gestores das políticas sociais e de Ciência e Tecnologia (C&T), professores e alunos que agem nas incubadoras de cooperativas, técnicos de institutos de pesquisa, trabalhadores, entre outros. Seu intuito, todavia, não é tentar contemplar esse conjunto de proposições, o que tem gerado preocupação maior em pesquisadores do tema e que tem tentado fazer em outros trabalhos. Já que não aparenta ser possível desenvolver-se mais do que o fora sugerido caso não se modifique a estratégia usada para construir o marco analítico-conceitual fundamental para a concepção daquele conjunto de proposições que possam orientar o desenvolvimento de tecnologias. Dessa forma, a estratégia visa arquitetar esse marco e criar esse conjunto, indo de uma consideração do que se percebe como implicações sociais, ambientais, entre outros.

Buscam o desenvolvimento de algo que não desejam, a Tecnologia Alternativa. Sabem que o caminho é longínquo e que se faz preciso ir do ponto que estão até aquele em que se torna possível construir esse marco e conceber esse conjunto. Decidem

descobri-lo, pois ele é fundamental para chegar ao objetivo posto pelo viés *policy oriented* que descreve o trabalho. O objetivo é que partindo da estratégia adotada, precisa dar um passo na análise sobre os elementos que precisam abranger uma teoria crítica da tecnologia para conseguir superar essa dificuldade. Assim, ele deseja se distanciar da trajetória que aquela estratégia busca. Dessa forma, ele quer identificar, considerando as questões socioeconômicas, os atributos do processo de trabalho que abarcam os seres humanos. O resultado que obtiveram nessa busca de proporcionar um referencial para o desenvolvimento de tecnologia alternativa, é a proposição de que aquilo que atribui a tecnologia capitalista ou a convencional é o modo de controle que ela determina e não a propriedade privada dos meios de comunicação. Outras referências importantes no desenvolvimento do trabalho são: Ramalho, Hirschorn e Edwards. Algo inovador no trabalho é a ideia de que o controle seja uma característica inerente a qualquer modo de produção e não especificamente uma característica do modo de produzir no sistema do capitalismo. A propriedade privada dos meios de produção permite estabelecer o que irá presidir a concepção e utilização da tecnologia capitalista, que pode manter consigo esse tipo de controle mesmo quando deixe de existir esse elemento exógeno. Nos dicionários e na literatura, a tecnologia é compreendida como a capacidade de aplicar a prática de conhecimento de materiais, ferramentas, máquinas e métodos que desejam produzir produtos de maneira mais veloz ou em mais quantidade. Já no trabalho, o sentido atribuído é diferente, pois ele não se refere ao ator que muda o processo de trabalho e, dessa maneira, não especifica que ele não o controla, não terá como efetivar a introdução de conhecimento, por mais inovador que ele possa ser.

O período a ser dedicado poderá ser utilizado pelo ator que controla o processo de trabalho, enquanto que aquele põe em evidência o fato de que isso irá ocorrer somente se o ator tiver a possibilidade de dividir a produção resultante de acordo com o interesse. Essa característica, como é bem sabido, é comum a muitos outros conceitos das ciências sociais e também das ciências duras que, por terem sido definidos sob a égide do capitalismo, não fazem a ele referência. E, nessa medida, propositalmente ou não, emprestam a eles um estatuto de universalidade e atemporalidade que mascara seu caráter de construções histórico-sociais.

A aplicação dos jogos no ensino médio dão conta de desenvolver a premissa de que fazer uma apresentação de um jogo de Sociologia como objeto de aprendizagem. Dessa forma, apresentaram o valor da hipermídia, multimídias em educação e a

importância de se ter a matéria de sociologia no ensino médio. Apontaram que o que complica o processo de ensino-aprendizagem ser bem-sucedido tem ligação com a falta de interesse por falta dos alunos no conteúdo, que por vezes não é bem gerido ou compreendido por eles, por diversos motivos.

[...] a Sociologia tem a contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico, ao lado de outras disciplinas, pois promove o contato do aluno com sua realidade e, podemos acrescentar, bem com o confronto com realidades distantes e culturalmente diferentes. É justamente nesse movimento de distanciamento do olhar sobre nossa própria realidade e de aproximação sobre realidades outras que desenvolvemos uma compreensão de outro nível de crítica. (SARANDY, 2007, p.1).

O game desponta como um tipo de hipermídia que faz jus ao modo de falar dos estudantes do ensino médio e a maneira de como ajudar a assimilar os conteúdos de sociologia no ensino médio, utilizando a forma lúdica, tendo a intenção de desenvolver a competência de absorver os alunos por parte dos alunos. A metodologia escolhida se relacionou com a maneira que seriam realizados o jogo e o funcionamento dele, passando por elementos como a criação de um banco de dados, que contém perguntas acerca dos conteúdos apreendidos em sala de aula), intencionando criar um game à formulação técnica do software que abrange o uso de ferramentas da tecnologia da informação. Por último, analisa-se os resultados encontrados pelos alunos e, também, a observação ativa e participante dos professores da disciplina, as vantagens e os malefícios de se implantar essa forma de aprendizagem em sala de aula.

Depois da aula expositiva da matéria de Sociologia, o estudante deveria ir até a um laboratório de informática onde teria acesso ao software do jogo. Em relação ao jogo, o jogador deverá responder 10 perguntas, começando das fáceis até as difíceis. Elas têm quatro opções de resposta. Caso ele acerte a primeira pergunta, poderá responder a segunda e, assim, segue. O jogador, caso precise de auxílio, pode recorrer às cartas. Ele sorteará uma entre quatro cartas. Se escolher o "A", uma opção de resposta será descartada. Se sortear o "2", duas opções serão eliminadas, se sortear o "3", três alternativas serão eliminadas; se sortear o K, nenhuma alternativa será eliminada. Caso ele utilize as cartas e não tenha certeza da opção, pode decidir parar em qualquer uma das perguntas. Dessa forma, o aluno está eliminado do jogo. Se ele errar a resposta, ele também recebe a pontuação e sai do jogo. Os cientistas sociais ficariam encarregados de montar as questões por níveis de dificuldade. Já os especialistas em informática ficariam por conta do design e distribuição das informações, que deveriam

se atentar ao ensino-aprendizagem dos estudantes. O software poderá mostrar se os alunos tiveram bons resultados na avaliação.

Após o estudo, concluiu-se que a Sociologia é um exemplo de campo para interação: hipermídia e educação, já que é um objeto passível de ser estudado por diferentes formas, campos e métodos. O jogo pode ser um meio para os envolvidos na educação, como alunos e professores, perceberem os problemas do ensino de conteúdos em sala, assim como desvendar possibilidades criativas de assimilação do conhecimento. As multimídias e as hipermídias devem ser consideradas pela sala de aula, principal veículo de acesso ao conhecimento no ensino médio. O uso de objetos de aprendizagem, o jogo, é fundamental para diminuir os problemas vividos, tais quais o desinteresse pela disciplina. O professor tem formas diferentes de dar aula e a utilização de meios lúdicos é crucial para fazer com que os recursos de aprendizagem sejam aproveitados. Nesse sentido é necessário que haja uma crescente interdisciplinaridade, com o envolvimento de professores, investigadores, profissionais de multimídia, cientistas sociais e outros profissionais que estejam interessados no envolvimento entre educação e hipermídia. Esse processo pode colaborar no ensino-aprendizagem e também em contribuições para pesquisa adicional e desenvolvimento subsequente. Então, a maneira mais eficaz de usar a hipermídia na educação deve vir de iniciativas de pessoas incluídas no processo de ensino-aprendizagem.

Também se buscou a leitura de textos e livros que pudessem incrementar o processo de aprendizagem em direção a uma teoria crítica da tecnologia. Nesse sentido, ao decorrer do texto mostra a dificuldade analítico-conceitual com que esse tema tem sido tratado em relação ao desenvolvimento de tecnologias diferentes às tradicionais, que são produzidas pela e para a empresa privada e adaptadas ao que se tem denominado nos empreendimentos solidários. Um dos empecilhos que isso representa para quem se posiciona em uma perspectiva acadêmica, junto com os movimentos sociais que desejam a inclusão social. Uma adversidade que impede a concepção de um conjunto de indicações de caráter sociotécnico diferente ao que é mais usado para possibilitar a finalidade da inclusão social. E que, em decorrência disso, não faça cálculos, que guiem as ações de desenvolvimento tecno científico dos atores envolvidos com esses empreendimentos: gestores das políticas sociais e de Ciência e Tecnologia (C&T), professores e alunos que agem nas incubadoras de cooperativas, técnicos de institutos de pesquisa, trabalhadores, entre outros. Seu intuito, todavia, não é tentar contemplar esse conjunto de proposições, o que tem gerado preocupação maior em

pesquisadores do tema e que tem tentado fazer em outros trabalhos. Já que não aparenta ser possível desenvolver-se mais do que o fora sugerido caso não se modifique a estratégia usada para construir o marco analítico-conceitual fundamental para a concepção daquele conjunto de proposições que possam orientar o desenvolvimento de tecnologias. Dessa forma, a estratégia visa arquitetar esse marco e criar esse conjunto, indo de uma consideração do que se percebe como implicações sociais, ambientais, etc.

Este trabalho “O uso dos jogos como estratégia de ensino de sociologia na escola estadual de ensino médio e profissionalizante dr. Elpidio de Almeida”, dos autores Josemário da Silva Sousa (UFCG); Eliete Alves de Sousa (UFCG); Mary Elenn Campos Soares (UFCG); ThayseSonally Silva Porto (UFCG, objetiva descrever a experiência, que ainda está em andamento, dos bolsistas do PIBID de Sociologia da Universidade Federal de Campina Grande acerca da utilização dos jogos didáticos como metodologia. A disciplina de Sociologia é muito rejeitada por parte dos estudantes. Dessa forma, é importante fazer com que a matéria seja mais bem quista e desejada de ser estudada e compreendida, já que a sociologia é fundamental na sociedade e na vida, tendo um papel de estimular o pensamento crítico e capacitados para sugerir medidas que podem contribuir no exercício da cidadania.

A Sociologia, como espaço de realização das Ciências Sociais na escola média, pode oferecer ao aluno, além de informações próprias do campo dessas ciências, resultados das pesquisas as mais diversas, que acabam modificando as concepções de mundo, a economia, a sociedade e o outro, isto é, o diferente – de outra cultura, “tribo”, país, etc.” (EDUCAÇÃO M. BÁSICA E. S. 2006, p. 105)

Os jogos foram adotados nas aulas e escolheram três autores famosos, Karl Marx, Émile Durkheim e Max Weber, na área das Ciências Sociais, que estavam sendo debatidos na turma do terceiro ano C e a aula sobre “As formas de organização do trabalho nas sociedades capitalistas: taylorismo, fordismo e toyotismo” no segundo ano A, por entenderem que esses temas deveriam ser mais tratados em discussões. O intuito de trabalhar esses temas com os jogos didáticos teve um impacto positivo no que tange a ser um exercício de fixar o conteúdo estudado. Dois jogos foram criados, o de "Perguntas e respostas" e "Jogo de tabuleiro". A sequência foi assim: primeiramente foi dada a aula sobre “As formas de organização do trabalho nas sociedades capitalistas: taylorismo, fordismo e toyotismo”, no final da aula a bolsista explicou para os estudantes a divisão do trabalho. Eles deveriam se dividir em dois grupos, que seriam representados por uma cor. No dia da atividade os grupos se juntaram e fizeram

perguntas que seriam respondidas ou não. Caso optasse por não responder, a bolsista fazia intervenções fundamentais que os incentivassem. O de tabuleiro, segundo jogo, tinha regras pré-estabelecidas. A turma deveria ser separada em quatro grupos, cada um deles deveria ser representado por uma cor e deveria jogados para o jogo ter sua continuidade.

O jogo é um suporte de aprendizagem que permite desenvolver: - competências de socialização, por meio do respeito às regras, da descentralização necessária, do desenvolvimento da autonomia, da cooperação [...] competências disciplinares e didáticas [...] competências e capacidades tais como memorização, criatividade, imaginação, concentração, atenção, escuta, aplicação de regras, verbalização, comunicação, confrontação de pontos de vista, habilidade motora. (PERRENOUD, P. et al. p. 55. 2005.)

Quando o grupo jogava ele avançava as casas que poderiam ter perguntas acerca do tema estudado em sala, por exemplo, alguma pergunta sobre as discussões feitas por algum teórico da área. Também poderia ter algum informe negativo, como por exemplo, voltar três casas. Este trabalho não foi concluído ainda, mas pretendem continuá-lo, visto que os resultados momentâneos foram satisfatórios e proveitosos para todos os envolvidos no processo. A ludicidade, a dinamicidade e não seguir o modelo tradicional de ensino foi bem acolhido pelos alunos, que passaram a prestar mais anotações nas aulas e captar os conteúdos trabalhados.

Este artigo “Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula”, da Josiane Patrícia Tessaro, tem a intenção de mostrar a importância da ludicidade e o quanto benéfico esse artifício pode ser na questão do desenvolvimento do ensino-aprendizagem das crianças, assim como a ampla gama de brincadeira que o professor pode optar por usar com o objetivo de ajudar no desenvolvimento das habilidades motoras da criança. Enquanto a brincadeira é vista como ação livre por vezes ou até mesmo como atividade monitorada pelos adultos, o brinquedo pode ter também uma função de brincadeira livre ou de ficar restrito a atividades escolares. A contraposição entre liberdade e a orientação das brincadeiras, entre a ação lúdica concebida como fim em si mesma, ou com fins para aquisição de conteúdos específicos, mostra a divergência desses significados. (Santos,2004). Diversos autores como (Bomtempo, 1987; Brougère, 1997; De Rose e Gill, 1998; Kishimoto, 1997; Piaget, 1978; Santos, 1998; Wajskop, 1995) apontam a brincadeira como atividade voluntária e espontânea, caracterizada no tempo e no espaço, da criança. Brincar faz parte da fase da infância e pode ser intermediado por pais ou professores. Algumas crianças podem gostar da brincadeira, enquanto outras podem se sentir ofendidas. Dessa forma, se torna difícil

caracterizar o que é ou não é tido como brincadeira. A melhor forma de se aprender é respeitar seus limites, tendo suporte de responsáveis.

No processo da educação infantil o papel do professor é essencialmente importante, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. (Martinez, 2002, 2003, 2006). Por isso é tão fundamental que os educadores saibam escolher os jogos e brincadeiras, pois essas atividades podem formar cidadãos. O teórico Piaget(1997) defende que o jogo é essencial na vida da criança. Primeiramente o jogo de exercício é aquele de repetição, depois são os jogos simbólicos e, por fim, os jogos de regras, que são passados socialmente de criança para criança. Segundo Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, visto que as crianças assimilam e podem mudar a realidade.

Na área da educação, é necessário mencionar o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), que reafirma a importância da brincadeira quando diz que educar significa “propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas”. (P.23). De acordo com Lourenço (2004), o ato de brincar é a via para o desenvolvimento humano, visto que é possível atuar no desenvolvimento emocional e cognitivo de forma natural e harmônica. Quando a criança se relaciona com outras pessoas, ela acaba construindo e fortalecendo relações e conhecimentos. Assim, a socialização faz-se presente através das relações com professores, colegas e outros agentes educacionais. A criança deve seguir seus desejos pessoais e necessitam de ambientes que estimulem isso, conforme a realidade de cada uma delas. As atividades lúdicas têm objetivos pedagógicos próprios, fomentando o raciocínio e o aprendizado do aluno. Na educação infantil é ainda mais importante, pois desenvolvem a coordenação motora e desenvolvem a noção de espaço, tempo e de trabalho em grupo. Brincadeiras tradicionais como passa-anel, pega-pega e boliche contribuem em diferentes habilidades humanas, como: aprendizagem, coletividade, cooperação. O professor, figura central nesse processo, deve saber que os jogos contribuem no enriquecimento da brincadeira como atividade social da infância.

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. O lúdico possui muitas vantagens. Facilitar a aprendizagem contribui no desenvolvimento cultural, pessoal e social, ajuda no processo de socialização,

comunicação e favorece na capacidade criativa e crítica. O ideal seria que as salas de aula tivessem um espaço com materiais para brincadeira. Deve-se levar em conta diversos aspectos, por exemplo, o material disponibilizado devidamente escolhido, gostos e preferências dos alunos e a idade. A ludicidade, envolvendo jogos e brincadeiras, não deve ficar apenas restrita às aulas de educação física. Foi realizada uma pesquisa de campo com nove professoras de escolas estaduais do município de Cacoal, quando foram aplicados 39 questionários tendo oito questões dissertativas, porém apenas nove professores responderam as perguntas. A pesquisa deu a oportunidade de se entender melhor a importância dos jogos em sala de aula através de pesquisas feitas em materiais didáticos disponíveis, podendo contribuir para o favorecimento das atividades lúdicas em sala.

Atualmente, os jogos eletrônicos têm sido cada vez mais utilizados pelas crianças, que optam em reduzir o uso de brinquedos. Isso é prejudicial, pois as brincadeiras e os jogos são fundamentais no desenvolvimento de habilidades já citadas. Muitos professores desconhecem conhecimentos necessários no campo da psicomotricidade e desenvolvimento, que são relevantes para escolher corretamente o material. Dessa forma, não se planejam de maneira adequada e a escolha não é a melhor. Na pesquisa, concluiu-se que a grande maioria das professoras entende a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança é fundamental para estimular o raciocínio. Existe um consenso entre as professoras sobre o emprego dos jogos como uma ferramenta funcional para o desenvolvimento da criança, mostrando uma evolução nos desempenhos das mesmas. As professoras dão os jogos, principalmente, na disciplina de matemática ou em interdisciplinares. O trabalho foi essencial para constatar a diferença para o estudante ter o lúdico presente em sala de aula e que os professores sabem disso. Embora as brincadeiras sejam realizadas sem planejamento e, portanto, se tornam ineficazes, elas ajudam no entendimento da função de um brinquedo. Na área da pedagogia, um brinquedo é qualquer objeto que a criança possa utilizar quando for brincar. As atividades devem ser apoiadas pelos responsáveis, a fim de obter o êxito esperado. A pesquisa deve ser utilizada para levantar dados, que avaliem o conhecimento e a qualidade do aluno, oportunizando que ele mesmo possa decidir o que fazer. As escolas devem considerar as subjetividades das pessoas e, na hora de aplicar a atividade, saber como pôr a dinâmica em própria.

Buscou-se também as discussões que são lúdicas, mas que não são consideradas como jogos ou games, tais como: histórias ilustradas. Dessa forma, esta pesquisa discute

as ilustrações retratadas no mundo das histórias em quadrinhos (HQs), que fazem parte dos livros didáticos (LD) de sociologia do ensino médio, aprovados no edital de 2018 pelo Programa Nacional do Livro Didático (PLND), tendo o total de cinco livros ao todo. O foco primordial do artigo é entender qual é a maneira como esse conteúdo imagético aborda abordagens, conceitos e teorias das ciências sociais discutidos ao decorrer dos capítulos. A pesquisa se divide em duas etapas: a primeira é referente ao levantamento teórico e a segunda analisa os dados, atravessando três processos diferentes. 1º) O quantitativo geral de ilustrações presentes nas obras; 2º) Contribuições para a leitura imagética nos livros didáticos de sociologia a partir da análise de algumas ilustrações selecionadas; 3º) A investigação da relação entre imagem e conteúdo. O objeto de estudo dessa dissertação perpassa pela análise do livro de didático de Sociologia como um documento, sendo tipo um registro do currículo sociológico no ensino básico, tendo informações que tratam de um conteúdo imagético, além de teorias e abordagens das ciências sociais.

Dessa forma, este estudo segue a linha qualitativa, que segue a análise documental. Passou pelas esferas da cultura visual, semiótica, o uso de quadrinhos na educação, buscando saber os critérios do PNLD para se aprovar as obras didáticas. Com a pesquisa feita, ficou nítido que a partir da amostra escolhida, existem casos em que a ilustração se manifesta muito dentro do conteúdo e em outros ela está subutilizada. É crucial realçar que as análises qualitativas não podem encaixar de veredito a respeito do zelo que cada livro supervisiona para as ilustrações, valendo somente para a charge. A finalidade dessas interpretações qualitativas é de fazer com que se percebam as conexões e a intensidade delas, fomentando a leitura imagética no ensino de Sociologia.

A faceta semiótica introduziu no modelo de leitura da imagem as noções de denotação e conotação. A denotação refere-se ao significado entendido “objetivamente”, ou seja, o que se vê na imagem “objetivamente”, a descrição das situações, figuras, pessoas e ou ações em um espaço e tempo determinados. A conotação refere-se às apreciações do intérprete, aquilo que a imagem sugere e/ou faz pensar o leitor. (SARDELICH, 2006, p. 457).

A maior parte dos livros busca criar contato entre o assunto abordado no momento em que ela é exposta e a imagem, variando de cada livro. A maioria usa tiras e charges publicadas originalmente em outros veículos da mídia, primordialmente de jornais. Um exemplo a ser apontado é o livro de Sociologia Hoje, que relaciona o conceito de etnicidade à charge “Feriado: dia da consciência negra”, de Angeli,

colocando-a como sugestão de atividade. Quanto ao livro Sociologia para jovens do século XXI usam a mesma charge para abordar o racismo, em um capítulo com ilustração de gráficos acerca da questão racial no país. No livro Sociologia a charge se localiza em um capítulo que versa sobre desigualdades de todo tipo, passando rapidamente pela questão racial e de classe. O livro Tempos modernos, tempos de sociologia reproduz a imagem ligada a uma discussão sobre as desigualdades sociais. Nessa situação, concluiu-se que uma imagem pode se ligar a temáticas distintas e ter diferentes finalidades. Karl Marx é citado para introduzir o conceito de desigualdade social. Simone de Beauvoir e Margaret Mead são mencionadas em relação ao tema da construção social do gênero. Gilberto Freyre, Florestan Fernandes e Carlos Hasenbalg são referenciados na seção do capítulo que aborda a discriminação racial. Florestan Fernandes, mencionado na página 285, afirma que o preconceito de raça é um fator condicionante da posição de classe que os negros ocuparam após a abolição da escravidão. Para ele, resolvido o problema de classe, o discriminatório também estaria solucionado. Da mesma forma, como em Sociologia para Jovens do Séc. XXI, a ideia comum de que o Brasil é um país racialmente amistoso e democrático é questionada neste livro por meio do recurso a gráficos com dados estatísticos de composição demográfica e nível de escolaridade da população.

Voltando à abordagem da linguagem imagética, ela apresenta um importante mecanismo de percepção e leitura. É um exercício fundamental de reflexão e uma abordagem, que faz os alunos se interessarem pelo conteúdo estudado. Charges e tiras têm o intuito de fazer com que o consumidor tenha uma visão crítica sobre situações cotidianas, absurdas ou prováveis. As histórias em quadrinhos têm uma grande capacidade de ser um instrumento de ilustração de conteúdo, permitindo que existam amplas interpretações sobre conceitos e abordagens da área das ciências sociais. O modo como dialogam e se expressam neste conteúdo possibilitam diferentes maneiras de interpretar e relacionar com experiências de quem se entende dentro da narrativa estabelecida.

3. Metodologia

Sabe-se que a descrição de procedimentos metodológicos é uma fase importante para o desenvolvimento da pesquisa. Nesse sentido, várias estratégias metodológicas são propostas nesse projeto: 1. uma revisão bibliográfica, nacional e internacional, que

será desenvolvida a partir da leitura, fichamento e análise crítica de livros, artigos, periódicos, dissertações e teses, anais, e documentos eletrônicos, bem como em sites. 2. levantamento de dados secundários do número de professores de Sociologia em MG e BH, nos últimos 5 anos, para que possamos acompanhar o número de formados e poder verificar a evolução de formação de professores. Esses dados são gerados anualmente pelo Ministério da Educação, por meio de levantamento do Censo Escolar, <http://inep.gov.br/censo-escolar/>.

De acordo com as informações obtidas no site do INEP, pode-se apreender que o objetivo central do Censo Escolar é ter uma ferramenta que permite compreender a situação educacional do país e monitorar o desenvolvimento da educação brasileira, além de servir de base para o Índice de Desenvolvimento da Educação - IDEB atendendo as demandas do Plano Nacional de Educação - PNE. Sendo que os dados levantados sobre a educação básica, podem indicar diversos problemas e/ou melhorias em torno da educação brasileira. Também permite, por meio de coleta de dados e dados censitários, dados sobre a escola, gestor, turma, aluno e profissional escolar. Aqui reside o interesse desse projeto de pesquisa, investigar, por meio desses dados quem é o profissional docente de ensino de sociologia em MG e em BH. 3. Tendo esses dados coletados e sistematizados pode-se, a partir daí, traçar o perfil de professores de Sociologia em MG e, posteriormente, com um questionário *on line* (3), por meio do *google docs*, que foi enviado a todos os participantes que tenham email ou rede social cadastrada, para que possamos obter dados e informações sobre a situação da transposição didática desses professores : se utilizam os jogos, se já utilizaram e quais suas percepções em torno dos jogos didáticos. E, ainda, o desenvolvimento de potencial para a realização das olimpíadas de Sociologia e de participação e adesão a uma proposta tão complexa, uma vez que o estado tem 853 municípios, possível de serem alcançados por meio de desafios online de participação de jovens educandos do ensino médio.

Sabe-se que o desafio está na devolutiva desses questionários *online*, uma vez que cada dia mais estamos utilizando esses mecanismos de respostas. Segundo Carlomagno (2018), têm sido crescentes as pesquisas que utilizam esse tipo de aplicação, uma vez que são mecanismos mais barato de busca de dados e informações. Em que pese a necessidade de ser uma pesquisa bem desenhada estatisticamente e bem formulada em relação às perguntas do questionário, nada impede que essa modalidade seja aplicada. O autor ainda ressalta a utilização de elementos que podem melhorar o

desempenho da elaboração das questões, que são: perguntas específicas; fluidez do questionário, as palavras utilizadas para as perguntas, ordem das perguntas, que realmente importa e ajuda no processo de fluidez, respostas exaustivas e elaboração de escalas. Tomando cuidado com essas questões, seja em questionários *online* ou questionários aplicados presenciais, teremos mais respostas ao instrumento *online*, para que possamos estimular uma rede de professores de Sociologia que possa indicar o caminho de aprendizagem para alunos do ensino médio das escolas públicas.

3.1 Descrição dos dados obtidos

Os resultados dos questionários aplicados são apresentados como resultado mais genuíno da pesquisa. Nesse sentido, O questionário “Jogos em Sociologia: aprendizados e ensinamentos” foram desenvolvidos com o objetivo de possibilitar um maior entendimento acerca da situação dos entrevistados, no que se refere ao panorama educacional, a compreensão da maneira como entendem os jogos educativos, se possuem experiências prévias com este recurso e oferecer aos participantes, reflexões acerca de sua prática educativa no ensino de Sociologia nas escolas. A busca por participantes da área da docência também foi no intuito de realizar um contato de teste para o jogo, sendo este um dos pontos centrais do projeto de extensão, a criação de um jogo sociológico destinado à 1º Olimpíada de Sociologia de Minas Gerais.

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 compreendem a relação entre jogos e a Sociologia. Houve 57 respostas ao questionário, levando em consideração que caso não se sentisse confortável com alguma pergunta em específico, não eram obrigados a respondê-la.

O primeiro bloco de perguntas foi na direção de entender qual o perfil dos entrevistados, considerando pontos como a faixa-etária, o gênero, 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 34, 35 a 39 e 40 a 44. Quanto ao sexo, 40,4% são do sexo masculino e 59,6% feminino. No âmbito de raça/cor, é perceptível uma maioria de indivíduos brancos, sendo 65,5% do total, indivíduos negros, englobando pardos e pretos, caracterizam 32,7%. Sobre a formação, foi possível compreender certo equilíbrio no que se refere aos níveis formação, com

26,3% já tendo passado por mestrado, 26,3% pela licenciatura em sociologia, 22,8% com especialização *Latu Sensu* e 19,3% pelo bacharelado e licenciatura em sociologia. Referente a localização, a grande maioria é do Estado de Minas Gerais, sendo alguns respondentes de outros estados, como Ceará, Distrito Federal e Rio Grande do Norte.

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 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%. No que tange ao tempo de exercício da profissão, 47,4% dos entrevistados atuam há menos de cinco anos, seguido de 22,8% que atuam entre 5 a 10 anos, 14% entre 10 a 15 anos, 8,8% entre 15 a 20 anos, ambas categorias entre 20 a 25 anos e mais de 25 são 3,5%.

Outro ponto importante é a atuação em outras profissões e ou atividades remuneradas, sendo 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 extraclasse dos docentes em áreas relacionadas à tecnologia, como marketing digital e *ecommerce*, bem como outras modalidades de aulas, autônomo, advocacia e com pesquisa. Além disso, é importante destacar que em 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 maior parte dos docentes informaram ter conhecimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais, Lei de diretrizes e base, BNCC e o Currículo Básico Comum de Sociologia. Sobre o tempo extraclasse para preparo de aulas, mais da metade dos docentes, sendo 53,6% que gastam de 3 a 4 horas, 23,2% 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.

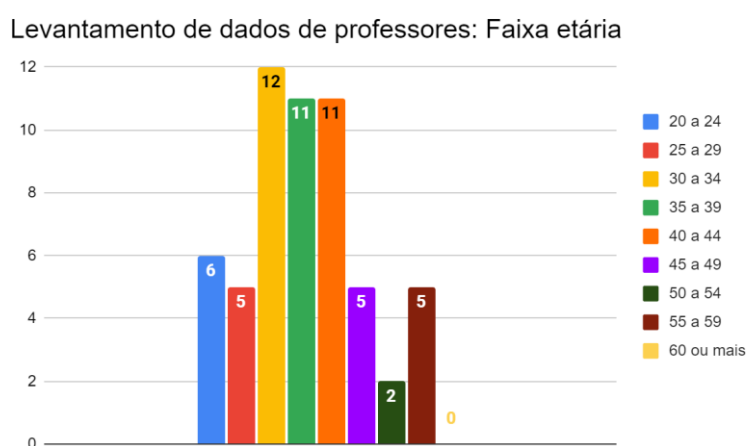
O último bloco de perguntas se destinou ao questionamento acerca dos jogos como ferramenta metodológica de ensino, em que a partir do meio lúdico, é possível um maior aproveitamento no processo de ensino aprendizagem. Desta maneira, ao serem questionados sobre o conhecimento de jogos em Sociologia, 66,7% 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, jogos de tabuleiro como o Lutas Simbólicas, alguns professores inclusive criam jogos em plataformas 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, 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, também conhecido como stop; a plataforma Kahoot para a criação de quizzes educativos. No que tange a 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 aprendizagem, por compreender que este aumenta a interação em sala, estimula o exercício da capacidade crítica dos estudantes, pode ser um fator de aliança entre teoria e prática, é um grande aliado se considerarmos que este pode proporcionar uma maior absorção dos conceitos estudados. Grande parte dos docentes considerou que exercitar o lado lúdico de seus alunos apenas agrega mais valor à disciplina de Sociologia. Outro ponto bastante citado é a aproximação com o universo dos alunos, pois, estes já nasceram em meio a 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.

3.2 Resultados dos questionários

Apresenta-se aqui os dados obtidos com a aplicação dos questionários, que atende aos objetivos da pesquisa. A proposta é compreender de que maneira os professores da rede pública de ensino de Minas Gerais, aplicam ou utilizam os jogos em sala de aula como um recurso didático para o ensino de Sociologia. A organização do instrumento de coleta de dados permitiu conhecer o perfil dos respondentes. Nesse sentido, perguntou-se sobre a idade, sexo, etnia, estado que leciona, informações sobre outras atividades remuneradas. Todas essas informações estão expressas nos gráficos abaixo e de forma ampla serão apresentados, mas sem que haja, nesse momento, uma preocupação com a análise e descrição dos dados.

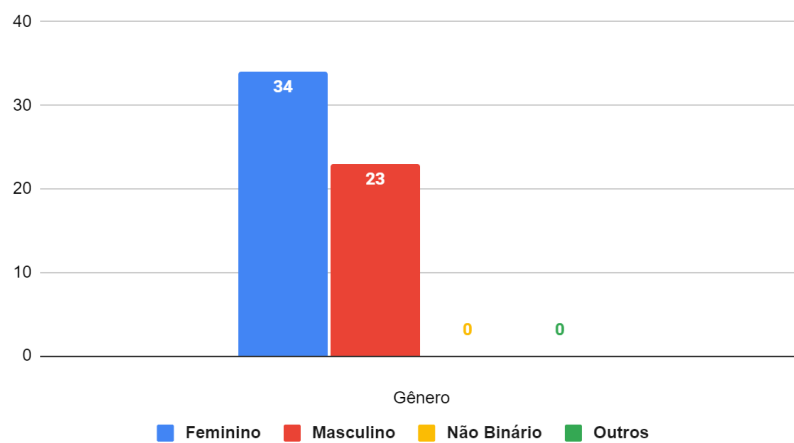
Gráfico 7 – Faixa etária dos professores respondentes do Ensino Médio - 2021



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Gráfico 8 – Gênero dos professores respondentes do Ensino Médio - 2021

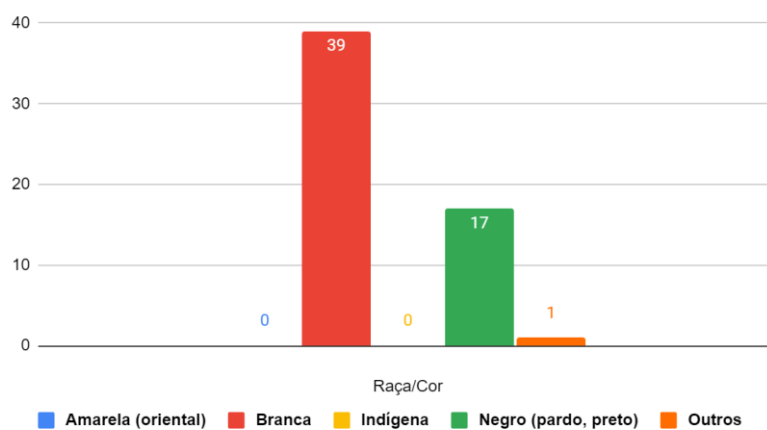
Levantamento de dados de professores: gênero



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Gráfico 9 – Etnia/cor dos professores respondentes do Ensino Médio - 2021

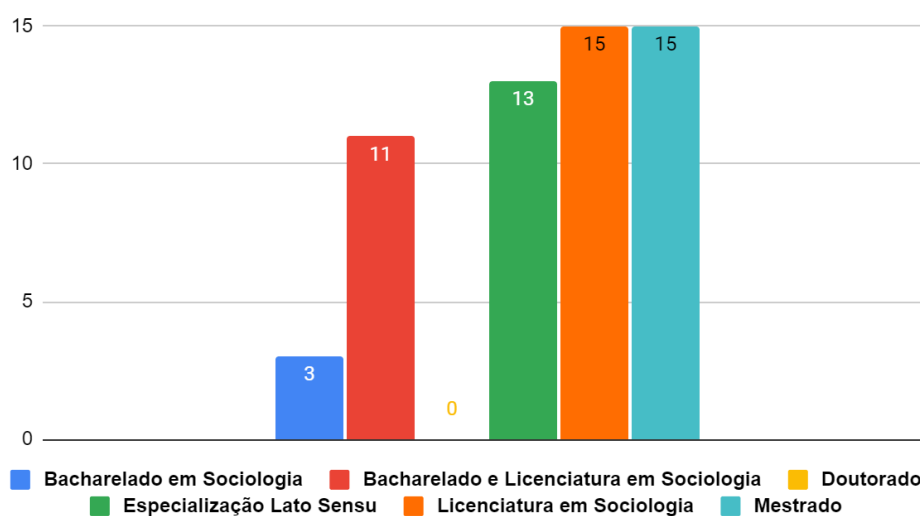
Levantamento de dados de professores: Raça/Cor



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Gráfico 10 – Formação dos professores respondentes do Ensino Médio - 2021

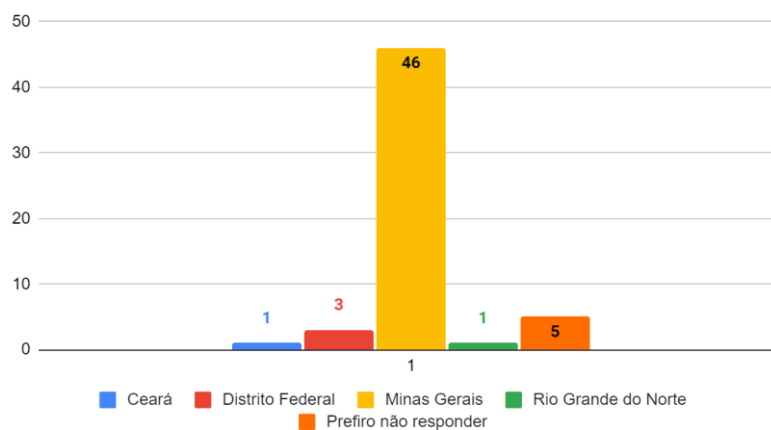
Levantamento de dados de professores: formação



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

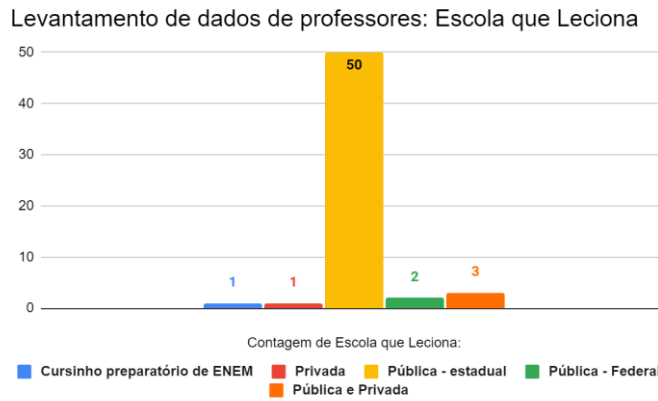
Gráfico 11 – Local de residência dos professores respondentes do Ensino Médio - 2021

Levantamento de dados de professores: Estado



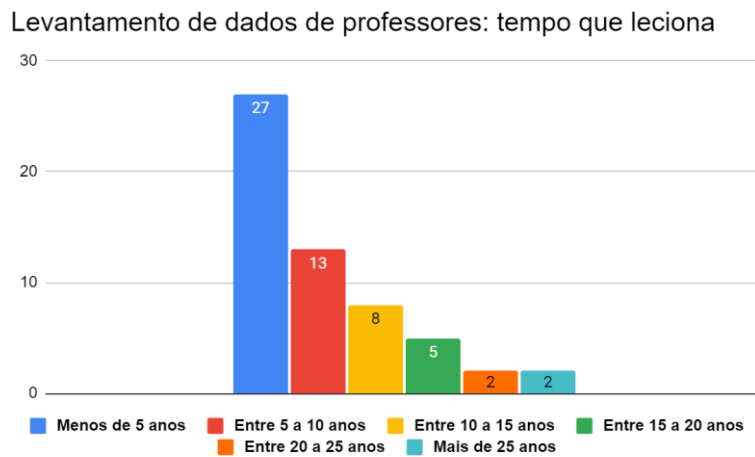
Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Gráfico 12 – Tipo de modelo de ensino dos professores respondentes do Ensino Médio - 2021



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

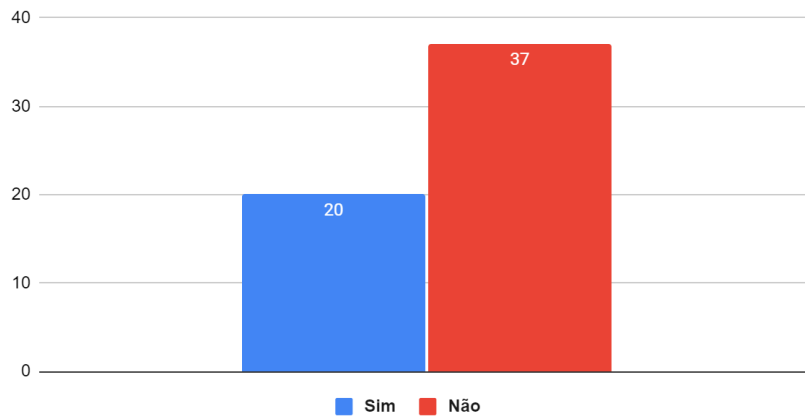
Gráfico 13 – Tempo que leciona dos professores respondentes do Ensino Médio - 2021



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Gráfico 14 – Possui outra atividade remunerada - professores respondentes do Ensino Médio - 2021

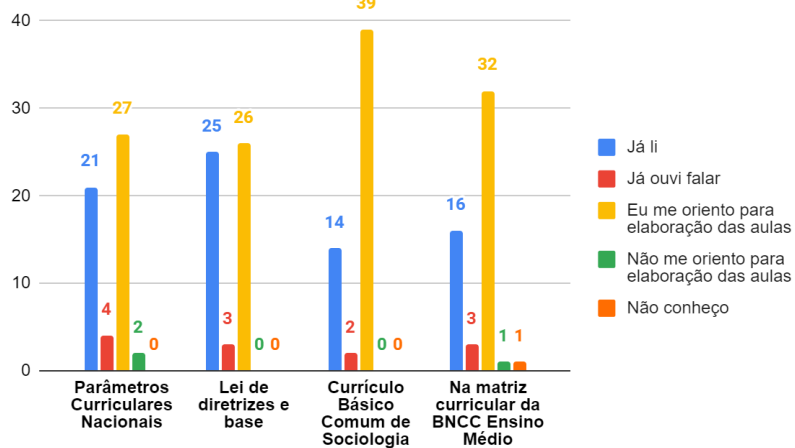
Levantamento de dados de professores: outra atividade remunerada



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Gráfico 15 – Nº de professores respondentes do Ensino Médio que se valem dos documentos orientadores para o preparo das aulas de sociologia – 2021

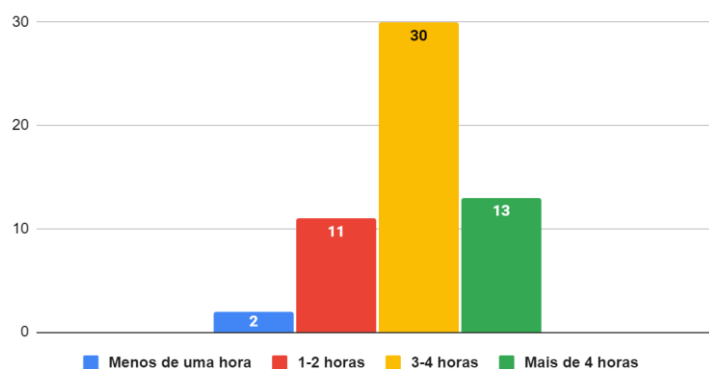
Levantamento de dados de professores: preparo das aulas



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Gráfico 16 – Tempo de preparo das aulas de sociologia no E.M, por semana – 2021

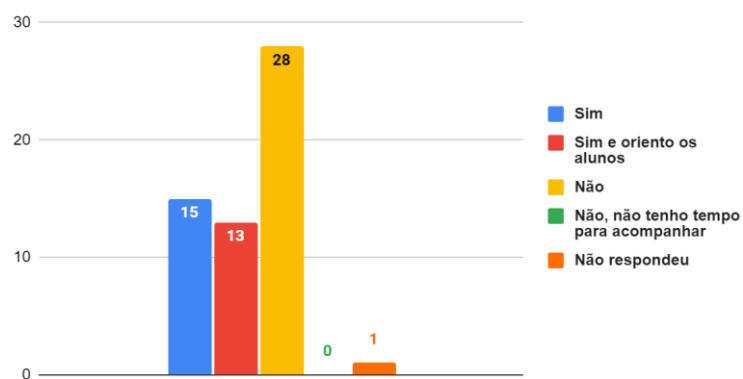
Levantamento de dados de professores: tempo de preparo extraclasse de aulas



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Gráfico 17 N° de professores respondentes do Ensino Médio que recebem estagiários em sala de aula – 2021

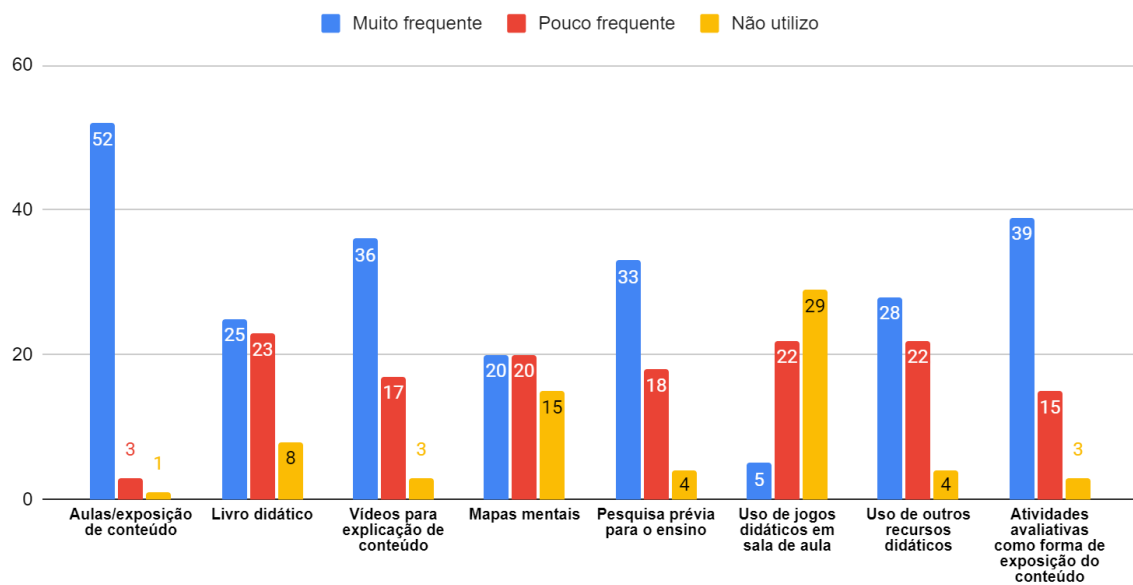
Levantamento de dados de professores: recebimento de estagiários



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Gráfico 18 – Frequência e tipo de práticas de ensino dos professores respondentes do Ensino Médio, trabalham com outra disciplina além da sociologia – 2021

Levantamento de dados de professores: práticas de ensino



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALTHEZAN, Vandrisia Neves. *Vamos jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de sociologia*. 2017. 39f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017. Acesso em: 29 abril. 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/2631>

BRANDÃO, Zaia. *Os jogos de escalas na sociologia da educação*. Educ.Soc., Campinas, vol. 29, n. 103, p. 607-620, maio/ago. 2008. Acesso em: 29 abril. 2021 Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>

CARLOMAGNO, Marcio Cunha. Conduzindo pesquisas com questionários online: uma introdução às questões metodológicas. In: TARCÍZIO, Silva; BUCKSTEGGE, Jaqueline; ROGEDO, Pedro. **Estudando cultura e comunicação com mídias sociais**. Brasília, IBPAD, 2018.

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 (orgs.) **Cadernos Temáticos Juventude Brasileira e Ensino Médio**, 2014.

CASTRO, Edna Cristina Jaques Brelaz. *Tecnologias digitais de informação e comunicação na prática do docente de sociologia no ensino médio na cidade de Marabá/PA/Edna*. Dissertação (Mestrado) - Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional -ProfSocio, Fundação Joaquim Nabuco, Recife, 2020

CORRÊA, João Nazareno Pantoja; BRANDEMBERG, João Cláudio. *Tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de matemática em tempos de pandemia: desafios e possibilidades*. Boletim Cearense de Educação e História da Matemática, v. 8, n. 22, p. 34-54, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/bocehm/article/view/4176>. Acesso: 13 fev. 2022.

COSTA, José Raimundo Silva. *Alunos ciborgue-hackers numa cultura escolar digital*. Dissertação (Mestrado) - Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional - ProfSocio, Fundação Joaquim Nabuco, Recife, 2020.

COVOS et al. O novo perfil de alunos no ensino superior, e a utilização de jogos lúdicos para facilitação do ensino aprendizagem. **Revista Saúde em Foco, 2018 p. 62-74**.

DAGNINO, Renato et al. *A tecnologia social e seus desafios*. Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento, p. 187-209, 2004. Disponível em: <http://files.inclusao-e-desenvolvimento-soc.webnode.com/200000052-ef41bf039b/A%20tecnologia%20social%20e%20seus%20desafios.pdf>. Acesso em: 9 fev. 2022.

DAGNINO, Renato. *Em Direção a uma Teoria Crítica da Tecnologia*. Tecnologia Social: Ferramenta para Construir uma Outra Sociedade. Campinas: EdUNICAMP, p. 73-112, 2009. Disponível em: <https://idl-bnc-idrc.dspacedirect.org/bitstream/handle/10625/47974/%20IDL-47974.pdf?sequence=1#page=74>. Acesso em: 19 jan. 2022.

DSILVA, José Luciano Martins. *Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de sociologia do ensino médio*. Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências

Sociais, p. 11-25, 2019. Disponível em: <http://cabecs.com.br/index.php/cabecs/article/view/186>. Acesso em: 1 dez. 2022.

ESTEVES, Thiago de Jesus; DE OLIVEIRA, Rafaela Reis Azevedo. GD 07-METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM E JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE SOCIOLOGIA. In: *Congresso Nacional da ABECS*. 2020. p. 250-288. Disponível em: <https://cabecs.com.br/index.php/anais/article/view/322>. Acesso em: 15 fev.2022.

FAUSTINO, Rosangela Célia; MOTA, Lucia Tadeu Mota. Crianças indígenas: brincadeiras, aprendizagem e desenvolvimento. *Acta Scientiarum*. Education Maringá, v. 38, n. 4, p. 395-404, Oct.-Dec., 2016.

FREITAS, Gabriela Ramão de. *A Indústria Criativa dos Jogos Digitais: uma abordagem sociológica*. 2014. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/115941>. Acesso em: 25 jan.2022.

Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ) 2018. Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/598352/2/Fundaj%20Claudio%20Nascimento%20Material%20didatico%202021.pdf>. Acesso em: 29 jan. 2022.

GUEDES, Larissa. *Histórias ilustradas: análise do conteúdo imagético do livro didático de Sociologia*. Capes.gov.br, 2020. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/584543>. Acesso em: 1 mar. 2022.

KERN, Caroline; ALBUQUERQUE, Rafael Marques. *Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância*. ETD - Educação Temática Digital. Campinas, v.21 n.3 Jul/Set 2019.

KISHIMOTO, Tizuko M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

LAGO, Jean Matheo Piccini. *A excitação do século XXI: jogos eletrônicos em perspectiva sociológica*. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Sociologia Política) Universidade Federal de Santa Catarina. 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/214728/PSOP0662-D.pdf>. Acesso em: 6 fev. 2022.

MASCARENHAS, Alexandra Garcia et al. *Sociologia da Educação: debates clássicos na formação de professores*. 2013. Disponível em: <http://www.sabercom.furg.br/bitstream/1/1585/1/Sociologia-da-educacao-debates-classicos-na-formacao-de-professores.pdf>. Acesso em: 3 jan. 2022.

MESQUITA ROGÉRIO, Radamés et al. *Jogos didáticos no ensino de sociologia no ensino médio: relato de uma experiência*. Iniciação Científica Cesumar, v. 20, n. 1, p. 5-15, 2018. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/iccesumar/article/view/6635>. Acesso em: 17 dez. 2022.

MORAES FERRAZ, Michelle. *“Jogo do poder” Uma metodologia lúdica para aplicação do conteúdo de Sociologia*. Seminário de Ciências Sociais e Educação Básica, n. 1, 2015. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/cienciasociais/article/view/406/341>. Acesso em: 12 dez. 2022.

NASCIMENTO, Adriana Farias do et al. *O jogo didático no ensino de sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes*

através da mediação na educação de jovens e adultos. 2020. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/handle/riufcg/12948>. Acesso em: 17 fev. 2022.

NEVES, Ana Beatriz Maia. *MULHERES NA FRENTE E ATRÁS DAS TELAS Gênero e direitos das mulheres no ensino de Sociologia: Possibilidades de abordagem a partir de filmes*. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” PROFSOCIO. Marília-SP, Mar. 2020.

NOGUEIRA, Maria Alice. *Relação família-escola: novo objeto na sociologia da educação*. Paidéia (Ribeirão Preto), v. 8, n. 14-15, p. 91-103, 1998. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/VWS7p45n898HK5Wm3DR3Yhb/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 27 dez. 2022.

PINA, Neila Renata Silva. *O “game/jogo/sociologia” como objeto de aprendizagem no ensino da sociologia no ensino médio*. Anais I CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2014. Acesso em: 29 abril. 2021. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/7705>

RATAN, Rabindra; RITTERFIELD, Ute. *Classifying serious games*. 2019. Disponível em: <<http://spartan.ac.brocku.ca/~tkennedy/COMM/Ratan2009.pdf>