

BRINCAR E APRENDER: O JOGO DIDÁTICO COMO MÉTODO DE ENSINO DE SOCIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO

LORENA CARLOS AIALA ¹

RESUMO

Brincar e aprender: O jogo didático como método de ensino de sociologia no Ensino Médio Lorena Carlos Aiala [1]/lorena.aiala@hotmail.com/ PUC Minas Tábata Ferreira [2]/PUC Minas Vivian Ferreira Moraes de Carvalho [3]/ PUC Minas Eixo Temático: Processos de Ensino e aprendizagem. Resumo Desde 1891 há tentativas de inserção da disciplina de sociologia no ensino médio. No entanto, com as disputas de poder, esta disciplina conquistou seu espaço definitivo no nível médio após muita luta, há alguns anos atrás, em 2001 (Carvalho, 2004). A intermitência da disciplina no ensino médio das escolas públicas no Brasil acarretou em vários desafios para os educadores/as na contemporaneidade, a falta de profissionais formados na área lecionando, a falta de tempo para se trabalhar com os/as discentes, a falta de material didático produzido para "otimizar" o processo de ensino-aprendizagem, a falta de compartilhamento quando se tem experiências de sucesso, são alguns deles. De acordo com (Sarandy, 2001) a ausência de tradição da sociologia no ensino médio complica o estabelecimento da mesma, bem como, dificulta a criação de uma identidade. Então, pelas dificuldades e desafios enfrentados por professores/as e reconhecendo o jogo didático como instrumento pedagógico este trabalho se justifica. A partir dessas constatações, tanto teóricas como práticas (com experiências do PIBID e dos Estágios Supervisionados), as autoras criaram um jogo, que se chama "Aquele Mês", na disciplina "Laboratório de Pesquisa e Práticas Educacionais", ministrada no curso de Ciências Sociais/Licenciatura da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. A proposta do jogo é trabalhar com os temas transversais, saúde e orientação sexual, e se orientando, também, pelo Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA. Os temas transversais não são exclusivos a uma disciplina em específico, e sim atuam como eixo que unifica e incentiva o trabalho interdisciplinar no sistema escolar. A escolha dos temas transversais, que são ética, orientação sexual, meio ambiente, saúde, pluralidade cultural e trabalho, teve como critérios a urgência social, abrangência nacional, possibilidade de ensino e aprendizagem no ensino fundamental, o favorecimento à compreensão da realidade e a participação social (MEC, 1997). O jogo enquanto método didático é pouco utilizado em salas de aula, principalmente nas do nível médio, seja no ensino privado ou público (Miranda, 2002). As aulas possuem, majoritariamente, o padrão tradicional, onde o professor é o detentor do poder, tem a palavra

e o conhecimento, com isso, discursa a maior parte do tempo. Os conteúdos apresentados raramente fazem sentido para os/as discentes. Em outras palavras, o/a estudante dificilmente consegue conectar o que é ensinado com o que ele/a vive em seu cotidiano. Daí surge uma frase bastante comum entre eles/as "pra quê eu tenho que aprender isso?" A utilização de jogos como uma metodologia de ensino possui fundamental importância, uma vez que, possibilita o desenvolvimento em vários aspectos nos/as estudantes, como a socialização, afeição, motivação, criatividade e cognição (Miranda, 2002). Inovar, diferenciar e sair da rotina no que se relaciona ao processo de ensino-aprendizagem é essencial para o envolvimento e a participação dos/as estudantes. Este método proporciona uma dupla aprendizagem, pois propicia uma reflexão do/a docente no que tange a própria prática pedagógica e permite que o/a mesmo/a registre (Magalhães, 2007). Ademais, com o jogo didático, há a possibilidade de trabalhar com temas pontuais. "Aquele mês" foi baseado no jogo "Dinheiro do mês", adaptado para se abordar os temas orientação sexual e saúde, e ser utilizado pelos/as alunos/as em sala de aula. Este jogo se apresenta em formato de tabuleiro, mesclando o lúdico com a aprendizagem e consiste em um calendário que começa no dia 01 e termina no dia 31. Com um tabuleiro é possível que até sete pessoas joguem. Cada dia representa uma situação diferente que o/a jovem pode enfrentar durante sua vida, desde uma visita à casa de sua avó, até mesmo a descoberta de que o tio namora uma menor de idade. A simbologia do mês está representada no movimento cíclico da vida, nas situações vivenciadas durante um determinado espaço de tempo. Recorreu-se à linguagem verbal e visual do Facebook para compor os elementos ilustrativos deste jogo, uma vez que diante de novos formatos educacionais, nota-se que as redes sociais vêm contribuindo notadamente para inovar as práticas pedagógicas que objetivam envolver os/as alunos/as com dinamicidade (Costa e Ferreira, 2013). Contudo, o jogo tem como objetivo apresentar situações cotidianas na vida de um/a jovem em consonância com as mais variadas instituições, sendo elas a família, a escola e o Estado. Após a aplicação do jogo, através de um questionário, foi realizada uma análise sobre a percepção dos/as alunos/as acerca deste método de ensino. As questões eram referentes ao tema, se o aluno já havia estudado algo relacionado ao jogo, como ele avaliaria o jogo em uma escala de 1 a 5, dentre outras. Ao analisar os dados, 90% dos/as alunos/as afirmaram que a temática nunca foi trabalhada em sala de aula. Referente ao conhecimento da temática, 100% dos/as alunos/as afirmaram já ter ouvido falar algo sobre. Com relação ao conteúdo, 70% dos/as alunos/as afirmaram que a temática do jogo foi importante, enquanto 30% afirmaram que a temática não contribuiu para sua formação como aluno. Acerca da formação fora da escola, 96,6% responderam que contribuiu muito enquanto apenas 3,3% afirmaram não contribuir. Pode-se concluir que por meio do jogo é possível aprender de maneira informal, reduzir a distância existente entre a figura do/a professor/a e do/a aluno/a, reforçar questões que já foram trabalhadas anteriormente em aulas expositivas, sanar algumas dúvidas dos/as alunos/as, despertar a curiosidade e a vontade de conhecer

melhor o tema, viabilizar um ensino que seja mais alegre e prazeroso e valorizar a disciplina de sociologia tanto quanto o/a professor/a que propõe a atividade. Palavras-chave: Metodologia, Escola, Sociologia, Nível Médio Referências Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: apresentação dos temas transversais, ética / Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1997. 146p Carvalho, L. M. G. D. (2004). A trajetória histórica da luta pela introdução da disciplina de Sociologia no Ensino Médio no Brasil. *Sociologia e Ensino em Debate: experiências e discussão de sociologia no ensino médio*. Ijuí: Ed. Unijuí, 17-60. Costa, A. M. S. N., and FERREIRA, A. L. A. "Novas possibilidades metodológicas para o ensino-aprendizagem mediados pelas redes sociais twitter e facebook." *Revista de Ensino de Ciências e Matemática* 3.2 (2013): 136-147. Costa, M. (2007). Desafios à Escola Contemporânea: um diálogo. *Educação & realidade*, 32(2). Miranda, S. (2002). No fascínio do jogo, a alegria de aprender. *Linhas críticas*, 8(14), 21. Heilborn, M. L., & Brandão, E. R. (1999). Introdução: ciências sociais e sexualidade. *Sexualidade: o olhar das ciências sociais*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 7-17. Magalhães, C. R. (2007). O jogo como pretexto educativo: educar e educar-se em curso de formação em saúde. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 11(23), 647-654. Oliveira, A., & Barbosa, V. S. L. (2013). Formação de professores em ciências sociais: desafios e possibilidades a partir do estágio e do PIBID. *Revista Inter-Legere*, 1(13), 140-162. Sarandy, F. M. D. S. (2001). Reflexões acerca do sentido da sociologia no ensino médio. *Revista Espaço Acadêmico*, ano, 1.

Palavras-chave: .

¹, ;