



**GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS POETA TORQUATO NETO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM
CIÊNCIAS SOCIAIS**

THAYRANNE EMANUELLE TORRES SANTANA

**CONTRIBUIÇÕES DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE
SOCIOLOGIA**

TERESINA-PIAUÍ
2025

THAYRANNE EMANUELLE TORRES SANTANA

**CONTRIBUIÇÕES DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE
SOCIOLOGIA**

Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências Sociais (Licenciatura), do Centro de Ciências Humanas e Letras, da Universidade Estadual do Piauí (UESPI) como requisito para a obtenção do Título de Licenciada em Ciências Sociais.
Orientador: Prof. Dr. Luciano de Melo Sousa.

TERESINA-PIAUÍ
2025

THAYRANNE EMANUELLE TORRES SANTANA

**CONTRIBUIÇÕES DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE
SOCILOGIA**

Artigo apresentado a Universidade Estadual do Piauí (UESPI), como parte das exigências para a obtenção do título de Licenciada em Ciências Sociais.

Local, ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Luciano de Melo Sousa

(Orientador - Uespi)

Prof. Dr. Bruno Mello Souza

(Examinador – Uespi)

Prof. Ms. Roberto Alvares Rocha

(Examinador – Uespi)

RESUMO

A implantação da utilização de jogos nas escolas tem sido uma estratégia eficaz para a participação ativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Diante disso, o trabalho buscou abordar as contribuições do uso de jogos didáticos no ensino médio, especificamente na disciplina de Sociologia. Baseou-se no seguinte objetivo geral: avaliar os trabalhos identificados pelo professor Radamés Mesquita no verbete “Jogos didáticos e o ensino de Sociologia”. O interesse por esta temática surgiu a partir de uma observação direta durante o estágio do programa residência pedagógica onde via-se alunos frequentemente dispersos em classe. A metodologia utilizada foi uma pesquisa bibliográfica a partir de nove fontes bibliográficas com foco na avaliação dos resultados de experiências didáticas com jogos para o ensino de Sociologia. Como conclusão verificou-se que os jogos podem propiciar entre os envolvidos emoções prazerosas, trabalho em grupo, atenção, articulação entre teoria e prática bem como ressignificação dos conteúdos sociológicos o que contribui para um ensino dinâmico, significativo e reflexivo.

Palavras-chaves: Sociologia. Jogos didáticos. Metodologia. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

The implementation of games in schools has been an effective strategy for the active participation of students in the teaching-learning process. In view of this, the study sought to address the contributions of the use of educational games in high school, specifically in the subject of Sociology. It was based on the following general objective: to evaluate the works identified by Professor Radamés Mesquita in the entry “Educational games and the teaching of Sociology”. The interest in this topic arose from a direct observation during the internship of the pedagogical residency program, where students were frequently distracted in class. The methodology used was a bibliographical research based on nine bibliographical sources with a focus on the evaluation of the results of didactic experiences with games for teaching Sociology. As a conclusion, it was found that games can provide pleasurable emotions among those involved, group work, attention, articulation between theory and practice, as well as the redefinition of sociological content, which contributes to dynamic, meaningful and reflective teaching.

Keywords: Sociology. Educational games. Methodology. Teaching-learning.

Sumário

Introdução	7
1. O Ensino de Sociologia no Ensino Médio Brasileiro: alguns desafios pedagógicos	9
2. O jogo e o lúdico: brincar e aprender	11
3. Ensino de Sociologia e Jogos	14
4. Considerações Finais	21
Referências bibliográficas	22

Introdução

A disciplina de Sociologia, possui uma trajetória marcada por avanços e retrocessos na história da educação brasileira sua introdução oficial como componente curricular remonta à década de 1930, durante a Reforma Francisco Campos, tendo seu percurso instável ao longo do tempo sendo retirada e inserida em diferentes contextos políticos e educacionais. Em 2008 a disciplina foi oficialmente reinserida como obrigatória no ensino médio em todo o território nacional, ao possuir papel fundamental na formação crítica e cidadã dos estudantes, e auxiliando a desenvolver sua capacidade de compreender a realidade social por meio da análise de conceitos como cultura, ideologia, classe social, trabalho, entre outros.

O estudo analisa as práticas pedagógicas nas aulas de Sociologia no ensino médio, com ênfase maior na utilização de jogos, que podem ser ministrados pelos educadores e servem como auxílio pedagógico na transmissão dos conteúdos. A participação ativa potencializa os aspectos lúdicos e conteúdos educacionais, auxiliando na assimilação de conceitos sociológicos densos ao promover um espaço de aprendizagem dinâmico (Bodart; Feijó, 2020; Soler, 2006; Huizinga, 2000).

Para Bodart e Feijó(2020), o processo de retorno da disciplina ao currículo escolar foi acompanhado de desafios estruturais e metodológicos, tendo um ensino tradicional que não estimulava seu potencial crítico e nem aproximava o conteúdo da realidade dos alunos. Ao ressaltar a importância de fazer a transposição didática para novas metodologias de ensino que os faça refletir sobre os problemas sociais que os cercam e como eles estão configurados em determinadas estruturas sociais. E assim, permite-se perceber que suas vidas são moldadas de acordo com as forças sociais e históricas, segundo Wright Mills(1982) na sua obra “ A imaginação sociológica”.

A implantação e a utilização de jogos nas escolas tem se mostrado uma estratégia eficaz para a participação ativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Ao conseguir fazer a transposição didática da disciplina de Sociologia, que aborda conceitos densos ligados à nossa realidade, por meio de jogos e trazer para sua vivência, acaba transformando o ensino em algo prazeroso e divertido de participar. Pois sabemos que a Sociologia escolar não possui a mesma natureza que à apresentada na universidade, com suas teorias, conceitos e temas, mesmo que tenham origem em uma tradição científica, necessitam de tradução para compor o currículo escolar (Ianni, 2011; Silva, 2010; Lahire, 2014).

Com isso, faz-se necessário que professores utilizem múltiplas formas de aprendizado colaborativos no ensino dos alunos. Visto que no ensino tradicional as aulas

expositivas baseiam-se no desempenho do aluno e no resultado da escolarização, no seu potencial individual de absorção do conteúdo e da capacidade de memorização (Soler, 2006).

Ao desempenhar metodologias ativas no processo educacional promove a colaboração, interação, reflexão crítica e o desenvolvimento de habilidades, temas e conceitos das Ciências Sociais. Neste sentido, os jogos surgem como recurso pedagógico valioso para promover a participação, colaboração e compreensão analítica das realidades à luz do pensamento sociológico. Tornando-se assim uma eficaz estratégia de ensino para contornar as dificuldades na aprendizagem relacionadas à falta de interesse e desmotivação dos alunos em aprender Sociologia.

Deste modo, estabelecemos como objetivo geral da pesquisa: avaliar os trabalhos identificados no verbete “Jogos didáticos e o ensino de Sociologia”. Apresentando um estudo da arte sobre a temática a partir do exame das plataformas “SciELO; Google Acadêmico; Portal da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior; Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e Academia.edu” com a orientação dos seguintes descritores: “ ‘jogos didáticos e Sociologia’; ‘jogos didáticos e ensino de Sociologia’; ‘jogos didáticos na aula de Sociologia’; ‘jogos didáticos no ensino médio’; ‘o uso de jogos didáticos’ e ‘jogos didáticos e ensino’” (Rogério, 2020, p. 192). Ao citar as nove fontes identificadas por Radamés Mesquita, nosso trabalho busca avaliar as principais contribuições que os jogos didáticos trazem para o ensino da Sociologia, na construção de um aprendizado mais dinâmico e prazeroso no desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia

Ao estudar as fontes (monografias e artigos), observou-se que apresentavam uma estrutura similar: uma reflexão teórica inicial seguida de um relato de uma experiência com jogos no ensino da Sociologia. Optou-se, então, por fazer uma breve descrição dos jogos e avaliar os principais resultados alcançados com a exploração destes jogos em atividades de ensino de Sociologia.

Portanto, o artigo está estruturado em três seções; a primeira discute o ensino de Sociologia no Brasil. A segunda avalia teóricos que problematizam os jogos e como eles podem ser utilizados como metodologias de ensino (os jogos pedagógicos). E a última seção apresenta um balanço individualizado das nove fontes bibliográficas onde se descreve a proposta e avaliam-se os resultados descritos pelos pesquisadores.

1. O Ensino de Sociologia no Ensino Médio Brasileiro: alguns desafios pedagógicos

O ensino de Sociologia, ao longo dos últimos anos, foi marcado por uma certa intermitência, até sua obrigatoriedade com a promulgação da Lei 11.684, de dois de junho de 2008. A sua presença na matriz curricular escolar alternava-se entre facultativa e obrigatória, ocasionando assim um hiato na produção de material didático e na divulgação de pesquisas sobre o tema, que:

Possivelmente algumas dessas dificuldades estão relacionadas ao fato de que a Sociologia esteve ausente como disciplina obrigatória do sistema escolar brasileiro por quase sete décadas, período durante o qual as Ciências Sociais se consolidaram como uma carreira eminentemente acadêmica. Portanto, pode-se ao menos lançar a hipótese de que as dificuldades manifestas nos livros didáticos são, sobretudo, relativas à difícil conversão do conhecimento científico acumulado num saber escolar. (MEC, 2012, p. 11).

Ao fixar-se definitivamente em 2008, e na avaliação do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) feita em 2012, foi percebido um aumento significativo das publicações neste período acerca do ensino de Sociologia e suas experiências didáticas, sendo estimulada pela inclusão da disciplina no Exame Nacional do Ensino Médio e na Base Nacional Comum Curricular. Tudo isso estimulou a produção de novos materiais didáticos como livros, sites e aplicativos de jogos que passaram a auxiliar o corpo docente no planejamento das aulas, tornando-se um recurso potencializador nesse processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Bodart e Feijó(2020), o seu retorno foi marcado por desafios estruturais e metodológicos, que as passaram a tratar de forma superficial sem ao menos desenvolver seu potencial crítico. Ao relatar problemas vivenciados pelos docentes ao lecionarem em escolas com falta de recursos, carga horária reduzida e sem o devido reconhecimento institucional que mereciam, a situa bem os desafios dados para o ensino de Sociologia.

O retorno da Sociologia ao currículo escolar não se deu de forma tranquila, muito pelo contrário, foi e continua sendo alvo de questionamentos, resistências e até tentativas de retirada do currículo por parte de setores que não compreendem — ou não querem compreender — sua importância social e formativa. (Bodart & Feijó, 2020, p. 25).

Nesse processo de incorporação ao currículo escolar, surgiu a necessidade de buscar novas formas de atrair a atenção dos alunos em classe, ao colocar de lado as aulas tradicionais, para abordar novas metodologias que aproximem o conteúdo da realidade dos alunos, e assim propor algumas atividades práticas e projetos interdisciplinares. A disciplina torna-se uma ferramenta crítica para compreender os problemas sociais que os cercam, e torná-los protagonistas críticos dos problemas sociais que os norteiam. “A Sociologia escolar

tem como missão provocar o estranhamento da realidade, instigando os alunos a questionarem o mundo que os cerca, contribuindo para a formação de sujeitos críticos, conscientes e participativos" (Bodart & Feijó, 2020, p. 35).

O surgimento de novos estudos das propostas didático-pedagógicas na disciplina, encontra-se em constante processo de estruturação, em relação aos conteúdos a serem ministrados nas escolas. Ao tornar um desafio maior pela limitação que há na carga horária disponível, sendo necessárias propôr estratégias que possam torná-la mais produtiva e eficaz no desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo dos alunos. Com a experimentação e criação de recursos e técnicas de ensino, busca-se proporcionar uma maior compreensão dos processos sociais, políticos e econômicos que configuram a sociedade e suas desigualdades, ao trazer para si um protagonismo juvenil para a formação de um mundo mais justo e democrático.

José Carlos Libâneo (2006, p. 56) afirma que: "o processo didático está centrado na relação fundamental entre o ensino e a aprendizagem, orientado para a confrontação ativa do aluno com a matéria sob a mediação do professor". O papel desempenhado pela Sociologia no sistema educacional é auxiliar o estudante em práticas que refletem de forma autônoma a realidade que permeia a sua vida social, cabendo ao professor ser esse mediador entre o aluno e o conteúdo a ser ensinado. Assim, é de suma importância sua capacitação para desenvolver novas metodologias didáticas que auxiliem na aprendizagem dos estudantes, já que vivemos numa sociedade em constante transformação. A busca por qualificação para ministrar as aulas com auxílio de novos recursos que os torne um facilitador na compreensão dos alunos com os temas propostos em grupo ou individual para que assim "dominem métodos de estudo e de trabalho intelectual visando sua autonomia no processo de aprendizagem e independência de pensamento" (Libâneo, 2006, p. 71). Assim como Bodart e Feijó(2020) defendiam que a educação não poderia ser tratada como mercadoria ao priorizar competências técnicas, sem desenvolver a sua formação integral, o pensamento crítico e a consciência social dos sujeitos.

Com o auxílio de recursos didáticos, os professores terão maior liberdade em elaborar um plano de curso que se adeque às novas mudanças para ser aplicado durante o ano letivo, tornando-se um meio facilitador no desenvolvimento de conteúdos densos para os alunos que, por muitas vezes, encontram-se desmotivados, sendo acentuada tal motivação pelo fato de ser apenas uma aula semanal. Isto agrava a condição dos professores que se veem bastante sobrecarregados pela quantidade de turmas que precisam lecionar para cumprir sua carga horária, diferentemente do que vivenciam na academia.

Segundo Arroyo (2004), a teoria aprendida na faculdade não prepara os futuros professores para o que realmente vão se deparar. Durante o curso, os discentes não entram em contato com o real contexto das escolas. Ao adentrarem nas escolas, após concluir os estudos, veem como são diferentes os espaços. Uma diferença marcante é a linguagem, e como se fazer ser compreendido ao abordar a forma academicista de expor conceitos e teorias para os jovens? Os professores reproduzem o modelo tradicionalista de ensino: escrever no quadro para ser copiado no caderno, tornando a aula maçante a vários alunos. Com isso, podam a imaginação sociológica que poderia surgir dos debates em sala.

Segundo Wright Mills (1986, p. 6), "A imaginação sociológica nos permite compreender a história e a biografia e as relações entre as duas em uma sociedade". Para tanto, o professor de Sociologia precisa abandonar a linguagem acadêmica e o ensino voltado para a memorização de conceitos e teorias, e, transformar as aulas em um espaço para o pensamento crítico e a compreensão profunda das interações entre o indivíduo e a sociedade. Ao compreender que suas experiências pessoais estão interligadas às estruturas sociais e históricas mais amplas, analisam, refletem, debatem e interpretam sua participação na sociedade e os problemas sociais de maneira mais ampla.

O professor desempenha um papel crucial na vida escolar dos alunos, ao exercitar sua formação crítica, promover reflexões e a participação cidadã com auxílio de metodologias que irão contextualizar conceitos sociológicos de forma acessível e atrativa. E assim transformar o aprendizado em algo mais significativo, com maior assimilação dos conteúdos, e firmar a relação de professor-aluno no processo de incorporação do conhecimento. Neste cenário, situa-se a problemática de nossa pesquisa: compreender as principais contribuições que os jogos didáticos trazem para o ensino da Sociologia.

2. O jogo e o lúdico: brincar e aprender

A sala de aula é um espaço ocupado por alunos com pensamentos diversos, que estão ali com um propósito em comum: aprender. Porque não utilizar algo que todos conhecem e gostam, como os jogos? Um dos primeiros autores a abordar os jogos foi o historiador holandês Johan Huizinga (2000, p. 16), ao citar "como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos". Um objeto presente no cotidiano das pessoas, e tendo a capacidade de despertar diversos sentimentos.

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida. (Huizinga, 2000, p.24)

O jogo é importante em todas as culturas. Trata-se de uma atividade voluntária e que foge ao cotidiano. Por isso, definido como o lugar do lúdico – o brincar, o entreter. Também é uma prática social presente em todas as sociedades e idades. Ponto este defendido também por Roger Caillois:

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

Por se tratar de uma prática social que desperta relaxamento, prazer. Ao criar espaços que despertam emoções: alegria, tristeza, raiva etc. Durante o programa Residência Pedagógica, tive uma experiência de aplicação de jogos entre jovens durante o estágio, ao ser aplicado observamos os estudantes interagindo e totalmente relaxados durante a aplicação. Os jogos têm a capacidade de despertar sensações que excitam e estimulam as pessoas, e afetam seus interesses e motivações.

Os jogos, ao serem estimulados desde à educação infantil, oportunizam a abertura de espaços para exercitar o seu imaginário. Ao criar papéis que só existem na sua brincadeira, transformam o momento em divertimento e aprendizado. Ao brincar na infância, carrega-se a ludicidade nas suas brincadeiras e jogos, proporcionando momentos de diversão. Tornando as brincadeiras um momento de liberdade e espontaneidade conduzidas por elas (Kishimoto, 2003).

Para Tizuko Kishimoto (2003), o jogo é uma atividade estruturada com regras definidas e objetivos claros. Ao crescer, o adolescente muda os jogos e os modos de vivenciar a ludicidade: desde jogos como o RPG (Role Playing Game) onde os jovens atuam e representam personagens e situações. No artigo “RPG, Imaginação Sociológica e Ensino de Sociologia”, o autor Humberto Gomes(2019) defende que ao assumir diferentes papéis, os alunos podem conhecer realidades distintas e assim contribuir para o desenvolvimento das experiências pessoais com as estruturas sociais através da imaginação sociológica defendida por Mills, jogos de cartas, tabuleiro assim como jogos eletrônicos (Free Fire, Lol, entre outros).

Ao fazer uso de jogos em classe, os torna um forte aliado no processo de aprendizagem ao fazer a transposição dos conteúdos de forma mais dinâmica:

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

O professor em classe, ao fazer a transposição didática do seu conteúdo para o jogo, auxilia nesse processo de conhecimento por meio da “investigação e busca de soluções”. Como defendido por Yves Chevallard (1985), que comprehende que o professor faz a transposição de um objeto de saber produzido pelo “sábio” para ser objeto do saber escolar. Ao fazer uso de jogos como metodologia que articula os objetivos e conteúdos de ensino, torna-se um forte aliado do docente na sua prática pedagógica.

A inclusão desses novos elementos nas aulas serve de suporte educacional, e auxilia a dinâmica em classe propiciando a construção de um saber fora dos padrões tradicionais. No entanto, sabemos que ainda é pouco utilizada e distante da realidade vivenciada por muitos.

Ao abordar recursos que os alunos tenham conhecimento como o jogo, tendo este o papel de favorecer a mediação de conhecimento perpassado pelo professor no decorrer das aulas, os estudantes começam a refletir criticamente sobre os conteúdos escolares e os desafios que o jogo carrega, além de estimular formas de competição e cooperatividade. Sendo esta uma característica dos diversos tipos de jogos: individuais, colaborativos, competitivos, que podem ser adaptados para o ambiente educacional, tendo nos jogos cooperativos a visão de desenvolver em seus jogadores um senso de empatia, de olhar o outro, algo muito buscado na Sociologia (Soler, 2006).

Para o professor Reinaldo Soler (2006, p. 23), “os jogos cooperativos são jogos em que os participantes jogam uns com os outros, em vez de um contra os outros. Joga-se para superar desafios. São jogos para compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos”. Ao serem aplicados, auxiliam a aprimorar o senso crítico tão buscado nas aulas de Sociologia, bem como despertar sentimentos e reações sobre como se portar diante dos desafios propostos pelo jogo, desenvolver a confiança mútua e a participação de todos para seu aperfeiçoamento. As relações que os jogos despertam entre os alunos no momento que estão sendo executados são muito interessantes, pois alunos, que até então não eram tão próximos, ficam no mesmo time e passam a interagir mais entre si.

Segundo Freire (1996, p. 76) “O mundo não é. O mundo está sendo”. O professor precisa estar atento ao que ocorre em sala de aula, para que assim consiga usar novos recursos

metodológicos que irão auxiliar nesta missão. Vemos que os jogos podem ser um forte aliado a este processo e assim conseguir conquistar resultados positivos nessa nova evolução. Ao fazer uso destes recursos, tendo em vista o desenvolvimento do aluno, tornando-o protagonista da sua história e o colocando-o no papel de agente social para que possa assim instigar e começar a estranhar e desnaturalizar os fenômenos sociais que o cercam, no processo de aprendizagem compartilhada. Os novos trabalhos que serão analisados em seguida reconhecem nos jogos esta potencialidade pedagógica.

3. Ensino de Sociologia e Jogos

O artigo de José L. M. da Silva (2019), “Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio”, apresenta um relato de experiência sobre o uso do jogo como ferramenta didática no estágio supervisionado realizado numa escola estadual de Alagoas em 2018. Ao fazer um levantamento nos diários de classe nessa escola descobre que, em 14 anos, nunca se tinha utilizado jogos durante as aulas. Ao passar a ministrar percebe-se a participação voluntária da maioria dos alunos na atividade e, sua maior compreensão dos conteúdos, reforçando assim seu potencial pedagógico e facilitador à aprendizagem.

Ao desenvolver o jogo de tabuleiro “Sociologia na Trilha”, que teve por objetivo tornar as aulas mais dinâmicas e participativas, e, assim, facilitar a aprendizagem dos conteúdos pelos alunos que por muitas vezes ficavam dispersos em classe. A atividade proposta foi aplicada no 1º ano do ensino médio, em grupos, onde “as perguntas são elaboradas previamente pelo professor de acordo com o assunto que o mesmo queira tratar” (Silva, 2019, p. 18).

Deste modo, em todas as perguntas e respostas vistas e respondidas, os alunos têm a oportunidade de aprender e contribuir com elas de forma compartilhada, integrando o objetivo proposto, ou seja, o de apropriação dos conteúdos. Isso foi perceptível nas vezes que cada equipe precisou responder a uma pergunta, momentos nos quais os membros das equipes ficavam conversando entre si para ver qual seria a possível resposta (Silva, 2019, p. 19).

Durante sua aplicação, percebeu que os alunos ficaram motivados a participar da atividade apresentada, despertando assim um interesse por algo até então novo em sala de aula, pois os jogos já se fazem presentes no cotidiano das pessoas e, ao ser introduzido como recurso metodológico, os fazem despertar sua ludicidade nesse processo de ensino/aprendizagem tornando-se, um potencial facilitador na compreensão dos conteúdos. Nas considerações finais, destaca que “o jogo é divertido e seu uso pode auxiliar no processo

de aprendizagem” (Silva, 2019, p. 23). Esta sua conclusão ampara-se em questionário que aplicou com os estudantes: “em sua execução, o jogo se mostrou divertido para a maioria (65,7%) dos estudantes” (Silva, 2019, p. 21). Para tanto, todavia o professor deve estar atento a sua aplicação e, caso perceba dificuldades, pode propor novas alterações: “é importante salientar que na elaboração e na execução, o professor deva ter a inclinação de estar sempre flexível a fazer alterações posteriores nas regras do jogo, para que este caminhe da melhor forma possível” (Silva, 2019, p. 20).

Ao final da atividade do jogo, o autor fez um questionamento aos alunos sobre o que acharam da sua aplicação e a maioria falou positivamente sobre o uso e como facilitou sua aprendizagem de conteúdos que, para muitos, era bem complexo e a tornou mais fácil de ser compreendida, facilitando assim a relação entre docente e discente. O professor também destaca que o jogo potencializou entre os estudantes sentimentos de competição, interação e divertimento, ao estimular o raciocínio sociológico sobre temas que podem fazer parte da realidade social que muitos vivem. Com isso, conclui que a sua utilização torna-se um forte aliado do professor no ambiente escolar tornando as aulas mais engajadas e dinâmicas.

O artigo de Josemário da Silva Sousa, Eliete Alves de Sousa, Mary Elen Campos Soares e Thayse Sonally Silva Porto relata a experiência dos bolsistas do PIBID na aplicação de jogos como ferramenta metodológica para incentivar o ensino de Sociologia no Ensino Médio. Os professores desenvolveram dois tipos de jogos: o de perguntas e respostas e o jogo de tabuleiro, tendo como base os conteúdos clássicos da Sociologia.

Sentimos a necessidade de dinamizar nossas intervenções em sala de aula, de acrescentar inovações em relação às aulas tradicionais, de facilitar a compreensão e de estimular os alunos para estudarem Sociologia, disciplina essa que sofre rejeição por parte dos alunos secundaristas. (Sousa et al., p. 1)

Para reverter esse quadro de desinteresse, resolveram trazer o jogo como recurso pedagógico para ser usado como meio facilitador na aprendizagem. Passando a ser ministrados nas turmas do ensino médio dois tipos de jogos de perguntas e respostas e outro de tabuleiro, com temas que já tinham sido trabalhados em aula anterior. “A proposta de trabalhar esses assuntos a partir do uso dos jogos didáticos funcionou como um exercício de fixação do que foi estudado, dentro de uma perspectiva sociológica” (Sousa et al., 2018, p. 2).

Ao tornarem-se mais participativos em classe, auxiliando na compreensão dos conceitos e instigando a prestarem atenção, a fazerem anotações do que era falado em classe. E assim contribuir na atividade que seria ministrada nos próximos encontros, pois suas perguntas eram baseadas nos conteúdos que foram apresentados aos alunos e retiradas do livro didático.

O artigo “Relato de experiências: ensino de sociologia através de jogos educativos”, de Mirian Gomes de Souza, Vanessa Porfirio, Silene Pereira da Silva, Jéssica Santos, Joel Silva dos Santos, Bianca Nascimento, Ana Claudia Coutinho e Kelem Ghellere Rosso, analisa uma experiência do PIBID, realizada no 3º ano do Ensino Médio, com a criação e aplicação do jogo “Perfil Sociológico”.

O jogo de tabuleiro foi elaborado por fichas contendo temas trabalhados em classe. Sendo estruturado em um tabuleiro com percurso e fichas contendo perguntas sobre os conteúdos trabalhados na disciplina como sociedade, cultura e globalização. “A proposta da intervenção foi a aplicação de uma oficina [...] com o objetivo de fixar conceitos e temáticas trabalhadas em sala de aula” (Souza et al., 2014, p. 1).

As oficinas criadas tinham o objetivo de servir como meio facilitador neste processo de ensino/aprendizagem dos alunos para fixar o conteúdo trabalhado durante as aulas ministradas pelo docente, pois era nítida a carência da participação ativa dos estudantes em classe, sendo notória a observação dos bolsistas quando adentram em classe.

[...] podemos perceber uma grande interação entre os participantes, destacando a comunicação proativa, a motivação, o companheirismo, o reconhecimento dos esforços de todos os participantes, a alegria e o desenvolvimento de um diálogo sadio e pertinente ao que se pretendia com o desenvolvimento da atividade (Souza et al., 2014, p. 5).

Os professores destacam que os estudantes relataram terem gostado bastante da atividade ministrada, pois conseguiram compreender melhor as temáticas da disciplina, desenvolveram maior interação entre si, o companheirismo entre os participantes, a alegria ao ter um diálogo sadio e pertinente entre docentes e discentes.

A quarta fonte bibliográfica apresenta a experiência de alunos em Ciências Sociais da UESPI, ao criar e aplicar jogos didáticos em escolas públicas de Parnaíba. Ao desenvolverem três jogos: “Triologia”, abordando os teóricos clássicos; “Jogo do Privilégio”, trazendo temas como machismo, racismo e desigualdades sociais; e “Vidas Quadradas”, com o tema do suicídio na perspectiva sociológica.

Acreditamos que uma das formas de fazer da escola um espaço mais atraente aos alunos é modificar o estatuto do aluno de receptáculo do conhecimento para coprodutor do mesmo, fazendo com que este se transforme em protagonista do fazer escolar (Rogério et al., 2018, p. 6).

Para a construção dos jogos, os autores visitaram as escolas em que iriam ser aplicados os jogos e puderam observar como os estudantes interagem no ambiente escolar, pois sabemos das dificuldades enfrentadas pela disciplina no decorrer de sua entrada em definitivo no

currículo escolar. Com suas observações, elaboraram os jogos a partir do reconhecimento da realidade escolar.

Sobre o jogo “Trilogia”, que busca “explorar, por meio de perguntas e respostas, as teorias de Durkheim, Marx e Weber” (Rogério et al., 2018, p. 7), infelizmente, ao concluir sua avaliação, o grupo sintetizou como “satisfatória” sem maiores esclarecimentos.

Sobre o “Jogo do Privilégio”, os autores o projetaram a partir de observações feitas durante três semanas em sala de aula. Com isso, elaboraram o jogo que possui a seguinte dinâmica:

a sala é dividida em quatro grupos. Nesses grupos, os alunos ficam com um número x de bexigas (de forma que todos os grupos iniciem o jogo com os números iguais de bexigas). Após a distribuição das bexigas e a mesma sendo enchidas pelos alunos, o orientador do jogo vai colocar questões sobre o machismo e o racismo, assim como alguns privilégios como bens materiais. Quando alguém do grupo disser que já aconteceu tal situação com ele, o mesmo deve estourar uma bexiga e quando alguém se identificar com um privilégio deve pegar uma bexiga da equipe ao lado. Ao final do jogo, quem tiver o número maior de bexigas vai ver que tem mais vantagens sociais que os outros grupos (Rogério et al., 2018, p. 9-10).

Os autores do jogo, ao aplicarem o mesmo com a turma, relataram dificuldades: um estudante relatou dificuldade com barulho, outros que não se sentiram à vontade para conversar sobre o racismo, a equipe de licenciandos estava nervosa etc. Desenvolver metodologias novas não é simples, mas, apesar dos desafios, a equipe concluiu: “[...] consideramos importante para os alunos saírem um pouco da rotina de sala de aula de só ficar ouvindo o professor falando, se é algo que pode ser trabalhado de uma forma mais atraente para os alunos, então tem que ser explorado, os alunos demonstram mais interesse nas aulas” (Rogério et al., 2018, p. 11).

Por fim, os autores discorrem sobre o desenvolvimento e aplicação do jogo “Vidas Quadradas” que objetivou “trabalhar a problemática do suicídio de forma mais dinâmica” (Rogério et al., 2018, p. 11). Ao desenvolver o jogo com uma turma, destacaram que “foi trabalhado em sala de aula de uma forma divertida, desde a escolha dos nomes dos seus personagens até a construção e justificativa de suas escolhas, o que acabou por produzir uma satisfatória mediação didática” (Rogério et al., 2018, p. 12). Esta riqueza no processo de mediação pedagógica favorece o interesse e o entusiasmo pelos conteúdos. Mas, por outro lado, sua aplicação requer muito preparo na sua elaboração, paciência e criatividade do professor para não perder o controle durante sua apresentação.

Os alunos após se apresentaram ficaram bastante eufóricos com a possibilidade de trazer o jogo algo comum em seu cotidiano para ser usado em classe, o que à tornou mais atrativa, participativa e com maior aproveitamento dos conteúdos ministrados, o que é

defendido por Josemário e Miriam Gomes nos textos que produziram e utilizaram os jogos em classe com alunos do ensino médio da rede pública.

A monografia de Gabriela da Silva Moura, de 2016, discute a transposição didática (Chevallard, 1985), até a sua recente incorporação ao currículo escolar, a carência de materiais pedagógicos acessíveis (Almeida, 2007). Sua pesquisa analisa a experiência desenvolvida no programa PIBID numa escola pública estadual. Tendo sua fundamentação teórica baseada em autores que defendem a mediação didática com jogos, que ao serem bem aplicados, facilitam a aprendizagem e o interesse dos alunos como defendido pela Michelle Ferraz (2015).

Os jogos têm se tornado cada vez mais, um forte aliado do professor em sala de aula, quando são utilizados para sua finalidade em auxiliar os docentes na disseminação dos conteúdos no processo de ensino-aprendizagem, auxiliando sua concentração e transformando a relação entre professor e aluno. “Os jogos, criados com o cuidado na seleção do conteúdo e aparato do professor, podem ser uma excelente metodologia para se ensinar a sociologia” (Moura, 2016, p. 40). Ao trazer novas dinâmicas para a sala de aula, desperta a curiosidade nos alunos e os motiva a ficarem mais atentos na aula para observar do que se trata: “[...] a realização do jogo possibilitou uma articulação entre os conteúdos de maneira leve e bem humorada” (Moura, 2016, p. 35).

Gabriela Moura lembra que os jogos precisam ser bem elaborados para não perderem seu foco que é transmitir conhecimento de forma clara e atraente: “é fundamental que a produção de jogos seja articulada com o conteúdo” (Moura, 2016, p. 40). A aplicação dos jogos provoca nos alunos várias reações: como solidariedade, cooperação, respeito pelas regras estabelecidas para que assim o professor possa prosseguir com a atividade e não perca o controle durante sua aplicação.

Ao analisar os jogos em classe, ficou nítido que a postura dos estudantes mudou. “Assim, a dinâmica do jogo acontecia de forma participativa. Percebemos que além da participação, uma disputa saudável em um jogo didático possibilita que cada aluno aplique o conteúdo ensinado, superando a simples memorização decorrente de excessivas aulas expositivas” (Moura, 2016, p. 39).

Ao trazer para o cotidiano em classe, a autora relata que os jogos só têm a acrescentar na transmissão do conteúdo denso para algo facilitador feito pelo docente, pois atraem a atenção dos alunos dispersos, promovem sua interação na aplicação, desenvolvem

sua cooperação com os outros, desenvolve a empatia para com o colega e, com isso, aprende-se a jogar em equipe respeitando as limitações do outro.

Moura conclui que os resultados da aplicação dos jogos foram satisfatórios, e sua utilidade como recurso de transposição didática foi eficaz (Moura, 2016, p. 39). Tornando assim as aulas mais atrativas, participativas e facilitadoras o que faz com que o ensino seja mais dinâmico, ao tornar o lúdico uma ferramenta pedagógica relevante para a mediação em Sociologia.

A autora Michelle de Moraes Ferraz, no artigo ““Jogo do Poder”: uma metodologia lúdica para aplicação do conteúdo de Sociologia”, apresenta sua experiência na criação e aplicação de um jogo didático de perguntas e respostas para a turma de 3º ano no ensino de Sociologia. Tendo como objetivo propiciar o engajamento dos alunos nas aulas, tornando-as mais atrativas e participativas ao realizar a transposição didáticas dos conteúdos dos livros didáticos para os jogos. Ao descrever no artigo o processo didático e avaliar os resultados obtidos.

Na aplicação do jogo, a autora observou uma contribuição no aumento da participação ativa dos estudantes. Essa estratégia transformou as aulas, ao propor dinâmicas interativas e significativas que as aproximavam da realidade vivida pelos discentes e, assim, contribuir no processo de formação reflexiva e inovadora dos estudantes bem como proporcionou um amadurecimento profissional da professora: “O uso do jogo trouxe mais alegria para as minhas aulas, melhorou meu relacionamento com meus alunos e me fez amadurecer profissionalmente por meio de uma reflexão constante não só da disciplina, mas da minha postura em sala de aula” (Ferraz, 2015, p. 10).

Ferraz observou que conquistou a atenção dos alunos bem como o aumento da participação nas aulas, despertando o interesse espontâneo pelo conteúdo ao desenvolver a análise de situações concretas. Ela também ressalta que o uso dos jogos ajudou o seu próprio crescimento profissional como docente, por meio do constante exercício de reflexão sobre sua prática: “Sem dúvida, a introdução do jogo como uma metodologia de trabalho me proporcionou uma reavaliação constante do meu trabalho e um aprendizado que se não foi igual foi superior ao obtido pelos meus alunos” (Ferraz, 2015, p. 11).

Diante disso, fica evidente que os jogos não apenas contribuem com o aprendizado dos estudantes, mas também provocam mudanças significativas na prática docente, estimulando o professor a repensar seu papel, sua abordagem em sala de aula, as relações

entre os alunos bem como entre discentes e o docente ao facilitar o processo de transposição didática dos conteúdos sociológicos.

O artigo “Educação para a diversidade”, de Isabela C. de Alcântara Sathler, Fernanda C. P. Chaves e Vanessa C. Barbosa, apresenta a experiência pedagógica das autoras com o uso de jogos que auxiliam alunos e professores na aprendizagem, com foco nas temáticas da disciplina. O jogo foi aplicado em turmas do Ensino Médio numa escola pública promovendo a participação ativa dos alunos ao dialogarem sobre temas densos no cotidiano escolar (gênero, etnia e religião). O trabalho também analisa autores que defendem o uso do lúdico como mediador do ensino-aprendizagem numa perspectiva com maior diversidade para ser mais inclusiva em classe.

As autoras discutem a utilização de jogos como recurso metodológico, mais especificamente na área da diversidade. Avaliam que as metodologias tradicionais podem muitas vezes despertar nos alunos certas desigualdades sociais e educacionais. Diante disso, elaboraram o jogo “ Quiz da Diversidade” com alunos do ensino médio, a fim de estimular a reflexão crítica no ambiente escolar. Os jogos conseguem estimular a participação ativa dos alunos, por ser algo diferente do que vem sendo feito em classe despertando interesse, alegria e ânimo nos assuntos abordados:

Durante a aplicação dos jogos observamos a empolgação dos alunos com a atividade desempenhada, de acordo com os mesmos a empolgação estava diretamente relacionada ao fato que a utilização deste método não faz parte do cotidiano escolar [...] Na experiência vivenciada o conhecimento construído a respeito do tema proposto aconteceu de maneira descontraída, os alunos eram protagonistas das respostas, e quando certas ou erradas, eram convidados a debater com os demais. (Sathler; Chaves; Barbosa, 2018, p. 6)

As atividades lúdicas ajudam a desenvolver alguns aspectos de socialização na construção do conhecimento de ensino e aprendizagem, valorizando não apenas conteúdo, mas o conhecimento do professor e aluno sobre as relações afetivas desenvolvidas entre ambos. A aplicação do jogo gerou nos alunos novos questionamentos e reflexões sobre a temática da diversidade e desigualdade social no contexto escolar. Juntos buscaram construir um novo conceito a respeito do tema e reconhecendo as diferenças existentes e valorizando as potencialidades de cada indivíduo (Sathler; Chaves; Barbosa, 2018, p. 7).

A autora Vandrisia Balthezan, na sua monografia “Vamos jogar! a experiência do jogo didático nas aulas de sociologia”, relata a aplicação do jogo “Passa ou Repassa” durante seu estágio docente no ensino médio, ao propor o uso de metodologias lúdicas para engajar os alunos no conteúdo da disciplina, como defendido por Gabriela Moura (2016) e Michelle Ferraz (2015). Ao final da aplicação buscou promover um feedback com os alunos que se

mostraram entusiasmados, embora reconhecesse que ainda há limitações estruturais e metodológicas que precisam ser superadas para um melhor aproveitamento do recurso didático.

Ao produzir o jogo baseado nos conteúdos trabalhados em classe e retirados do livro didático que, segundo a autora, surgiu da necessidade de romper com o distanciamento entre os conceitos e a realidade da escola, oferecendo uma metodologia mais participativa e inclusiva que fosse capaz de entreter os estudantes em classe: “A proposta do jogo era quebrar com esse ‘gelo’, com essa instabilidade. Era crer num componente do acaso [...]. Era expandir nossas capacidades de interações de forma mais livre, cômica, atrapalhada, era permitir-se” (2017, p. 13).

Ao iniciar seu estágio percebeu a dificuldade em fazer a transposição didática dos conceitos que aprendeu na universidade para uma linguagem que fosse melhor compreendida, e assim apresenta o jogo como este recurso pedagógico: “O jogo possui um caráter formativo diante das possibilidades que se abrem ao jogar, é uma atividade como forma de expressão, ao mesmo tempo que uma forma de construção” (Balthezan, 2017, p. 12).

Trouxe o jogo para a sala de aula e apresentou aos alunos como uma nova metodologia didática de ensino que visa auxiliar na transposição didática de conceitos densos para uma linguagem mais acessível de ser assimilada. Por ser um recurso presente nas interações sociais e culturais, auxiliam na construção de relações entre os colegas e o professor.

Sua aplicação ajuda a estimular e desenvolver alguns aspectos de competição e cooperação entre os participantes, no decorrer da atividade proposta. Após sua aplicação a autora faz uma breve avaliação com os discentes sobre o que acharam dessa nova metodologia de ensino, onde grande parte relata ter gostado de vivenciar essa atividade na disciplina, ressaltando que deveria ser mais usada nas aulas em outros momentos e poderia ser adotada em outras disciplinas no currículo escolar.

4. Considerações Finais

Este trabalho buscou analisar como os jogos e brincadeiras auxiliam na aprendizagem dos alunos nas aulas de Sociologia, tornando-se uma metodologia didática que auxilia o professor nesse processo de ensino e aprendizagem com aulas mais dinâmicas e participativas. Ao contribuir com a construção do conhecimento, estimulando o pensamento crítico, a socialização e engajamento dos alunos com os conteúdos sociológicos.

Ao serem explorados em sala de aula pelo professor, os discentes sentem-se mais motivados a participar, auxiliando na sua compreensão de conceitos considerados distantes da sua realidade social. E assim defender que os jogos precisam ter uma finalidade, ser bem elaborados pelo professor para que sua execução seja planejada de forma a não apenas entreter, mas, sobretudo a promover aprendizagem significativa. Ao ser utilizado como recurso didático, promove uma maior participação dos alunos nas aulas e uma aproximação dos conceitos sociológicos abordados em classe.

Mesmo que ainda existam desafios que precisam ser superados, como acesso a recursos didáticos pelos professores, a ampliação da carga horária e uma formação docente para que motivem o uso de jogos como recurso pedagógico. É importante salientar que os jogos não substituem os conceitos ensinados pelo professor; são uma ferramenta que potencializa o processo de ensino e aprendizagem.

Nos relatos analisados sobre o uso de jogos em escolas de diferentes regiões do país, podemos notar que foram bem aceitos pelos alunos. Com as experiências, os professores se mostraram empolgados com a construção autoral de novas dinâmicas didáticas. Além disso, foi possível identificar que os jogos promovem uma interação significativa entre os estudantes, e, entre estudantes e professor o que muda positivamente a configuração da classe e a torna mais participativa e reflexiva.

Referências bibliográficas

ARROYO, Miguel. *Imagens quebradas: trajetórias e tempos de alunos e mestres*. Petrópolis: Vozes, 2004

BALTHAZAN, Vandrisia Neves. *Vamos jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de Sociologia*. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Sociais) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Santa Maria, 2017

BODART, Cristiano das Neves; FEIJÓ, Fernanda. A importância da Sociologia escolar: esclarecimentos necessários em tempos de obscurantismo. In: BODART, Cristiano das Neves; ROGÉRIO, Radamés de Mesquita (org.). *A importância do ensino das Ciências Humanas: Sociologia, Filosofia, História e Geografia*. Maceió: Editora Café com Sociologia, 2020. p. 19-47.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. Guia de livros didáticos PNLD 2012: ensino médio: Sociologia. Brasília, DF: MEC/SEB/FNDE, 2011.
https://www.fnde.gov.br/phocadownload/programas/Livro_Didatico_PNLD/Guias/PNLD_2012/GuiaPNLD2012_SOCIOLOGIA.pdf

BRASIL. Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEB, 2006.
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_02_internet.pdf

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017. 304 p..

CHEVALLARD, Yves. *La transposición didáctica : del saber sabio al saber enseñado*. 3. ed. Buenos Aires : Aique, 1991.

FERRAZ, Michelle de Moraes. “Jogo do poder”: uma metodologia lúdica para aplicação do conteúdo de Sociologia. In: I Seminário de Ciências Sociais e Educação Básica: o sentido das Ciências Sociais na Educação Básica, 2015, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: Colégio Pedro II, NUPES – Núcleo de Pesquisa em Ensino de Sociologia, 2015.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 17 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 1. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARCIA, Humberto. RPG, imaginação sociológica e ensino de Sociologia: análise de caso a partir da experiência de estágio no Colégio de Aplicação. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Sociais) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva S.A., 2000.

IANNI, Octávio. O ensino das ciências sociais no 1º e 2º graus. Palestra proferida em 1985. Cad. Cedes. Campinas, vol. 31, n. 85, p. 327-339, 2011
<https://www.scielo.br/j/ccedes/a/yWjZXPGthbGKMBsMcwWCfzH/?format=pdf&lang=pt>

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. *O Jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Cengage Learning, 2003.

LAHIRE, Bernard. Viver e interpretar o mundo social: para que serve o ensino da sociologia? Revista de Ciências Sociais. Fortaleza, v. 45, n. 1, pp. 45-61, 2014
https://wp.ufpel.edu.br/pibidfilosofiasociologia/files/2020/10/Lahire_Pra-que-serve-o-ensino-da-Sociologia_rcs_v45n1a2-1.pdf

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez Editora, 2006.
<https://drive.google.com/file/d/1boLUgFkgD57KjTsI2BGl5cBoZTUUU40Y/view> Acessado em 08/12/2024

MOCELIN, Daniel Gustavo. O ensino de Sociologia e o seu campo. In: BRUNETTA, Antonio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; CIGALES, Marcelo Pinheiro. Dicionário do Ensino de Sociologia. Maceió-AL: Editora Café com Sociologia, 2020. p. 57-62.
https://www.researchgate.net/profile/Marcelo-Cigales/publication/343658089_Dicionario_do_Ensino_de_Sociologia/links/5f36ef81458515b7292006e3/Dicionario-do-Ensino-de-Sociologia.pdf Acessado em 08/12/2024

MOURA, Gabriela da Silva. *Vamos brincar de aprender? Jogos como estratégia para a transposição didática no ensino de Sociologia*. 2016. Monografia (Licenciatura em Ciências

Sociais) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Niterói, 2016.

ROGÉRIO, Radamés de Mesquita; GONÇALVES, Isaias Ribeiro; PINTO, Ana Luiza Marques de Sousa; BESSA, Mariane da Silva. Jogos didáticos no ensino de Sociologia no ensino médio: relato de uma experiência. *Iniciação Científica CESUMAR*, Maringá, v. 20, n. 1, p. 5-15, jan./jun. 2018. DOI: <https://doi.org/10.17765/1518-1243.2018v20n1p5-15>.

Sathler, Izabela Cristine de Alcântara, & Chaves, Fernanda Cristina Pinheiro(2018). Educação para a diversidade: Jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem. Anais do VII ENALIC.

SILVA, Ileizi Luciana Fiorelli. O ensino das Ciências Sociais/Sociologia no Brasil: histórico e perspectivas. In: MORAES, Amaury Cesar de (Coord.), Sociologia: ensino médio. Brasília: MEC/SEB, 2010. pp. 15-44.
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5669850/course/section/6059969/2011_sociologia_capa.pdf

SILVA, José Martins da. Aprendendo a jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio. Revista Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais. CABECS, v.3, n. 2, p.11-25, 2019

SOLER, Reinaldo. Jogos Cooperativos Para Educação Infantil. 2 ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006

SOUZA, Josemário da Silva; SOUSA, Eliete Alves de; SOARES, Mary Elen Campos; PORTO, Thayse Sonally Silva. O uso dos jogos como estratégia de ensino de Sociologia na Escola Estadual de Ensino Médio e Profissionalizante Dr. Elpídio de Almeida. *Anais do PIBID/Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência*, Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), 2014.

SOUZA, Adelita Alves. Relato de experiência da aplicação de atividades lúdicas como estratégias de ensino de Sociologia e Filosofia. In: Seminário do PIBID Ciências Sociais da UERN, 2014, Mossoró. *Anais...* Mossoró: UERN, 2014.

SOUZA, Mirian Gomes de; et al. Relato de experiências: ensino de sociologia através de jogos educativos. In: II Seminário Estadual PIBID do Paraná, 2014, Foz do Iguaçu. Anais [...]. Foz do Iguaçu: PIBID Paraná, 2014. ISSN 2316-8285.

Wright Mills, Charles. A Imaginação Sociológica. Editora Zahar, 1982