



JOGOS DIDÁTICOS PARA AS AULAS DE SOCIOLOGIA: um mapeamento das produções

DIDACTIC GAMES FOR SOCIOLOGY CLASSES: a mapping of productions

ARTIGO

Franciele Brito Barbosa¹

Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC
E-mail: franbr.barbosa@gmail.com

Elis Cristina Fiamengue

Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC
E-mail: eliscf@gmail.com

RESUMO:

O jogo, utilizado com uma finalidade educacional, se apresenta como um suporte do processo de ensino-aprendizagem, podendo ser utilizado como uma forma de abordar o conhecimento científico no ambiente escolar, demonstrando, desse modo, ser um facilitador em todo o processo de ensino. No caso dos jogos didáticos aplicados no ensino de sociologia, um levantamento anterior (ROGÉRIO, 2020) identificou poucas publicações de artigos, dissertações e teses que abordam a temática do uso de jogos didáticos produzido por professores/as ou por estudantes. Desta maneira, este artigo tem por objetivo mapear as produções de jogos didáticos no ensino de sociologia. Para tanto, foi realizado um levantamento nas plataformas EduCapes, anais da ABECS, anais do ENESEB, Periódico CABECS, Revista Perspectiva Sociológica, Dissertações do Profsocio e dos anais do GT ensino de sociologia da SBS. Nessas plataformas foram encontrados 23 trabalhos. Após a leitura dessas produções foram encontradas, nas referências desses trabalhos, mais 12 produções. Os resultados evidenciam um ainda crescente, porém significativo, número de jogos didáticos encontrados nos mais diversos tipos de publicações. O que faz com que outras docentes e discentes tenham contato com esse material e possam se inspirar em utilizar e, até mesmo, incentivar as suas criações para serem utilizados como atividade em sala de aula.

Palavras-Chave Ensino de sociologia. Jogos Didáticos. Levantamento Bibliográfico.

ABSTRACT:

The game, used for an educational purpose, presents itself as a support for the teaching-learning process, and can be used as a way of approaching scientific knowledge in the school environment, thus demonstrating to be a facilitator throughout the teaching process. In the case of didactic games applied in sociology teaching, a previous survey (ROGÉRIO, 2020) identified few publications of articles, dissertations and theses that address the topic of using didactic games produced by teachers or students. In this way, this article aims to map the production of didactic games in sociology teaching. To this end, a survey was carried out on the EduCapes platforms, annals of ABECS, annals of ENESEB, Periódico CABECS, Revista Perspectiva Sociológica, Dissertações do Profsocio and the annals of the SBS sociology teaching GT. 23 works were found on these platforms. After reading these productions, 12 more productions were found in the references of these works. The results show a still growing, but significant, number of educational games found in the most diverse types of publications. This means that other teachers and students have contact with this material and can be inspired to use and even encourage their creations to be used as activities in the classroom.

Keywords:: Teaching sociology. Didactic Games. Bibliographic Survey.

Editor:

Dr. João Batista Lopes da Silva
Universidade do Estado de Mato Grosso
e-mail: revistaedu@unemat.br



1 INTRODUÇÃO

A sociologia possui características que a tornam única na educação básica, ela pode proporcionar ao/à estudante uma perspectiva de como enxergar o mundo social, fazendo com que ele/a perceba que várias das problemáticas ao qual está inserido/a são problemas sociais e coletivos que estão relacionados com questões mais amplas. Em outras palavras, ao lecionar essa ciência em sala de aula, o/a docente historiciza a realidade, procurando trazer um olhar figuracional do contexto e confronta com as relações de poder e força presentes na sociedade, procurando, dessa forma, dialogar com os/as estudantes mostrando quais são as estruturas que os/as limitam.

Importante ressaltar as atuais condições dos/as professores/es de sociologia que atuam na educação básica. Destaca-se que esses/as profissionais atuam nas escolas em dois ou três turnos diferentes, problema esse, ocasionado pela reduzida carga horário da disciplina ou por motivos de baixos salários. Quem leciona sociologia hoje nas escolas, em sua maioria, não possui formação na área, sendo os pedagogos e historiadores os que mais cumprem essa função. Para esses/as profissionais o quadro se agrava devido a escassez de recursos didáticos para ministrar sociologia (BODART; SILVA, 2019).

Neste caso, a mediação didática se torna um importante aliado para um maior aprofundamento teórico em diálogo com autoras, teses e teorias da sociologia. Os jogos didáticos entram nesse processo como facilitadores e como um suporte para a realização do ensino aprendizagem.

O jogo está presente cada vez mais em nosso dia-a-dia. Historicamente, ele é objeto de estudo de alguns/as historiadoras/es, sociólogas/os, folcloristas, *designers* de jogos, entre diversas outras áreas (CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 2019; SALEN; ZIMMERMAN, 2012; VASCONCELLOS, CARVALHO, ARAUJO, 2018). O propósito é discutir o jogo como uma prática social que pode ser inserida à sala de aula, valorizando as suas potencialidades e a sua presença na vida da estudante.

Nesse sentido, os jogos didáticos utilizados no ensino de sociologia vão muito além de ser apenas uma estratégia em sala de aula para articular a teoria científica com a prática. Eles se fazem presentes também a partir do seu potencial criativo, atrativo, divertido, de interação social, de participação e de criação. Se tornando, então, uma ferramenta em sala de aula que auxilia os/as docentes a problematizarem fenômenos sociológicos e o cotidiano a sua volta de maneira que o/a estudante possa desenvolver um senso crítico e mais participativo da realidade na qual está inserido/a.

Segundo o livro Dicionário do Ensino de Sociologia no verbete sobre Jogos (ROGÉRIO, 2020), ao apresentar um levantamento de produções de jogos didáticos aplicados no ensino de sociologia, foi identificado um número reduzido de publicações de artigos, dissertações e teses que abordam a temática do uso de jogos didáticos produzido por professores/as ou por estudantes. Ainda segundo o autor, se faz necessário um estudo com relação ao estado da arte sobre o uso desta ferramenta, como também sobre a rede de pesquisadores e das condições de produções científicas sobre essa temática.

Diante do apresentado, este trabalho se propôs a analisar o levantamento bibliográfico das produções de jogos didáticos no ensino de sociologia como forma de verificar como andam as produções desse material por professores/as e estudantes.

Assim, este artigo está organizado em duas seções: a primeira apresenta algumas definições de jogos e a sua inserção milenar na história da humanidade. A segunda discute o que faz dele um material didático no contexto da educação, apresentando também a sua presença no ensino de sociologia.

2 O JOGO

O jogo é considerado um fenômeno antigo da humanidade. Sendo defendido por pesquisadores da área que ele antecede a cultura, e, dessa forma, um elemento que o ajudou a construí-la, por estar presente até mesmo na rotina dos animais. “[...] Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano” (HUIZINGA, 2019, p. 21). Desse

modo, o jogo está presente desde as formas mais simples até mais complexas da interação humana.

Alguns estudos atestam que os jogos na antiguidade eram utilizados para fins religiosos ou ritualísticos. Entre esses jogos podemos destacar o jogo de tabuleiro SENET, onde suas peças foram encontradas em tumbas no Egito há cerca de 5.100 anos atrás. “Era um jogo de tabuleiro jogado pela elite e pelos faraós, e acredita-se que uma partida de SENET representava a jornada da alma no pós-vida” (VASCONCELLOS, CARVALHO, ARAUJO, 2018, p. 19). Na Mesopotâmia, a 5.000 anos atrás, existem relatos de um jogo de corrida feito com dados de ossos humanos, o Jogo Real de UR.

A respeito da definição do termo *jogo*, alguns pesquisadores levam em conta todo o seu processo milenar e defendem que a falta de estudos sobre essa temática, em comparação com a literatura ou o teatro, por exemplo, se dá de forma bem mais escassa.

Huizinga (2019) enumera as características formais que caracteriza um jogo: o jogo é uma atividade voluntária; jamais imposto, não é visto como obrigação, não sendo, neste caso, vida real; ele é desinteressado, possui atividade temporária com finalidade autônoma e distingue-se da vida comum, com limites de tempo e espaço, pode ser repetido a qualquer momento; ele cria ordem e é ordem; o jogo perpassa pela incerteza e pelo acaso; as regras do jogo são absolutas e não permitem discussão, se elas forem quebradas acaba com o jogo e gera o colapso.

Resumindo as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (Huizinga, 2019, p. 34, aspas do autor).

Segundo essa mesma discussão, Caillois (1990) também traz algumas características essenciais que auxiliam na definição de jogos. Entre eles, o jogo se caracteriza como livre, visto que caso se tornasse obrigatório haveria o risco de perder a ideia de diversão; é delimitado, pois possui característica de espaço e tempo; é incerto quanto ao seu desenrolar e o resultado; é improdutivo, porque não gera bens nem riquezas; é regulamentado, possui regimentos e normas próprias, não condizentes necessariamente com as leis da vida real; e é fictício, pois envolve outra realidade em relação à vida normal.

Caillois (1990) classifica os jogos em quatro formas: (i) *agon*, quando acontece uma competição pura e simples entre os jogadores; (ii) *mimesis*, quando o jogo envolve mímica ou interpretação; (iii) *alea*, nesse caso, o acaso é o papel principal desses jogos; (iv) *illex*, jogos que proporcionam alguma alteração de percepção. Quanto ao modo, Caillois define os jogos em dois: *ludus*, que são jogos com regras estruturadas e explícitas e *paidia*, são as brincadeiras espontâneas.

Segundo Salen e Zimmerman (2012, p. 95) “[...] um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável”. E os dividem em três aspectos: as regras de organização projetadas pelos criadores; a interação lúdica, englobando todo tipo de experiência humana relacionada ao jogo (aspectos visuais, ilustrações); e a cultural, entendendo o jogo no seu contexto mais amplo.

Outra modalidade importante dos jogos que se mostra muito mais recente são os jogos digitais. Que se diferenciam dos não digitais pelo seu suporte. O que no início era visto apenas como divertimento infantil, hoje a indústria dos jogos digitais atinge diversas faixas etárias. “[...] Em 2007, a indústria dos jogos digitais já superava a do cinema em termos de faturamento” (VASCONCELLOS, CARVALHO, ARAUJO, 2018, p. 13).

O jogo como a finalidade didática é visto como uma forma de mediação, ele atrai, anima, mexe com a fruição. É uma forma de transportar o conhecimento científico para uma linguagem mais acessível que consiga se comunicar com toda a população. Para atingir esse fim, o jogo precisa ser feito, refeito, testado, estudado. Analisando as suas potencialidades e limitações, sendo construído em parceria com estudantes e professores/as (ROGÉRIO, 2020).

Após a discussão de alguns conceitos, a ideia não é esgotar o tema, mas trazer uma

noção do que vem a ser essa definição de jogos tão presente no nosso cotidiano. A ideia é discutir uma temática tão presente na vida das estudantes, seja em jogos de cartas, tabuleiro, nas gincanas e/ou jogos no celular.

2.1 Os jogos na educação

O jogo utilizado com uma finalidade educacional se apresenta como uma forma de mediação didática. Sendo, portanto, uma maneira de abordar o conhecimento científico no ambiente escolar, proporcionando o potencial criativo da estudante em sala de aula, demonstrando, nesse sentido, ser um facilitador para todo o processo de ensino.

Denominamos “jogos didáticos” o uso de atividades lúdicas para os fins de aprendizagem ou aquisição do conhecimento. [...] A diferença primordial do “jogo didático” em relação àquilo que acima denominamos de “jogos” é que o foco do primeiro não está na realização da atividade em si (ou seja, jogar não é o fim, é o meio), mas é apenas um suporte para a realização do processo de ensino-aprendizagem (Rogério, 2020, p.191, aspas do autor).

Os jogos didáticos possuem caráter didático até mesmo no seu processo de criação. Diante de produções acadêmicas, observa-se cada vez mais a necessidade de desenvolver jogos didáticos por professores/as e estudantes. Ao produzir um jogo didático, é necessário que seja pensado previamente em todo o seu material teórico. O seu processo de produção perpassa pelas etapas de ser feito, refeito, testado, estudando as suas potencialidades e limitações para que atenda a temas próximos da realidade das estudantes, tendo objetivos e métodos de fácil entendimento.

Existe também a necessidade da utilização de uma epistemologia que oriente a produção desse material, a fim de não cair em uma visão utilitarista ou ainda na aleatoriedade dos conhecimentos. Portanto, é fundamental que a base teórica, contida nele, dialogue com os conteúdos das áreas do conhecimento a serem trabalhados em sala de aula.

Sobre essa temática, os autores Vasconcellos, Carvalho e Araujo (2018), que discutem a produção de jogos no ensino em saúde, abordam o conceito de letramento de jogos, baseado no conceito de letramento de Paulo Freire em seu livro *Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra*, que vai além do uso instrumental da alfabetização, mas com a ideia de ler o funcionamento do mundo sempre procurando analisar o seu contexto.

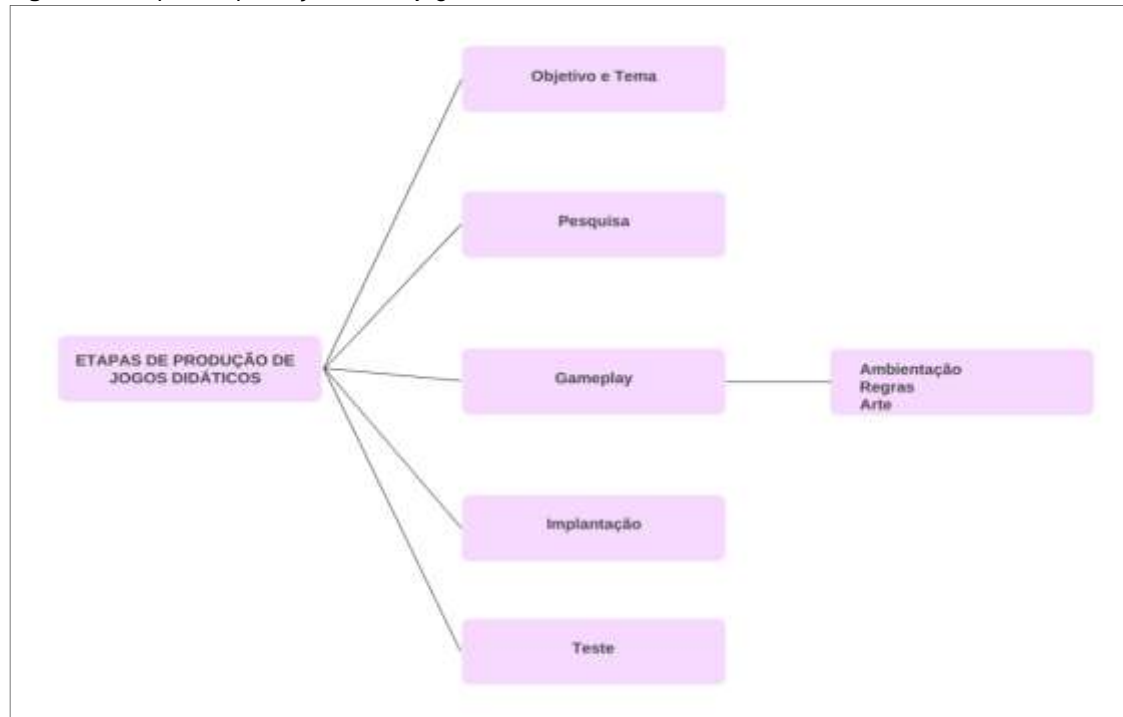
Nesse sentido, os autores defendem a ideia de “ver o mundo através dos jogos”:

Fazer um jogo é um desafio interdisciplinar, que envolve conhecimentos e habilidades diferentes a serem combinados em torno da atividade, promove a participação por causa da natureza da atividade em grupo, e seu sucesso é acompanhado de um grande sentimento de recompensa pela superação do desafio de chegar ao produto final (Vasconcellos, Carvalho, Araujo, 2018, p. 62).

Um aspecto da produção de qualquer jogo didático é a mudança de um conhecimento científico para uma linguagem mais acessível, pertinente aos jogos. O que os autores defendem como indispensável a parceria com especialistas para ajudar na mudança dessa linguagem (Vasconcellos, Carvalho, Araujo, 2018, p. 56).

O momento de avaliação do jogo também se faz muito importante nesse contexto, os autores relatam, que os testes se tornam importantes antes da finalização do mesmo e depois de um tempo de utilização (Vasconcellos, Carvalho, Araujo, 2018, p. 59).

Outra discussão muito importante é sobre a criação das regras dos jogos. Eles defendem a importância de se jogar diversos jogos como forma de poder adaptar as suas regras para a construção dos jogos novos. Essa estratégia é conceituada de *reskinning*, ou seja, o processo de aproveitar as regras de outros jogos. Sobre a criação de novas regras:

Figura 1 - Etapas de produção de um jogo didático

Fonte: Elaborada pelas autoras com base nos textos de Vasconcellos, Carvalho, Araujo (2018).

Conforme apresentado na Figura 1, para o processo de criação de um jogo são necessárias algumas etapas. A conceituação é a etapa inicial em que se delimita o *objetivo e tema* do jogo. Uma vez delimitado o tema do jogo, é necessário fazer uma *pesquisa* para a construção dele. Essas informações não necessariamente terão que aparecer todas no jogo, mas darão embasamento à forma de construção da mesma. O *gameplay* refere-se à forma de como se dará a experiência de jogo: as questões visuais, sonoras, a plataforma utilizada, os períodos em que será jogado. Nesse momento poderá utilizar as regras de outros jogos para uma maior familiaridade dos jogadores com a experiência do jogo.

A *Ambientação* é onde se define o contexto em que ocorre o jogo, a narrativa, os personagens e o cenário. A *Arte* é o momento em que o jogo começa a ganhar forma com o formato das peças, dos personagens, as cores, os modelos. Lembrando que dependendo da plataforma que esse jogo será desenvolvido exige uma linguagem própria. Jogos digitais diferem de jogos não digitais. As *Regras* são os momentos de definir as mecânicas objetivas do jogo. Essas três etapas podem ser utilizadas sem uma ordem pré-estabelecida e/ou simultaneamente.

Por fim, a fase da *implantação*, é o momento de criação final de junção de todos os elementos de construção do jogo, com todas as suas fases específicas, peças, regras. Nessa etapa o jogo vai ganhando forma final para se puder passar para a fase de *teste*, em que é necessário que o jogo seja testado e experienciado, para que assim possa definir melhor as funcionalidades do jogo. Essa etapa deve ser utilizada no momento de elaboração e após um determinado tempo que o jogo já tiver disponível para as pessoas avaliando se há alguma necessidade de ajuste ou aprimoramento do mesmo.

Lembrando que essas regras não são definitivas, e a ideia não é esgotar o tema abordado. Mas proporcionar às estudantes e docentes a possibilidade de criar jogos didáticos relacionados a temas diversos. Muitos desses jogos, por exemplo, são elaborados sem muitos recursos, mas que envolvem muito investimento e estudo para sua elaboração.

3 METODOLOGIA

Para investigar as publicações sobre jogos didáticos no ensino de sociologia, foi realizado um levantamento bibliográfico a partir das publicações nas plataformas: EduCapes,

anais da ABECS, anais do ENESEB, Periódico CABECS, Revista Perspectiva Sociológica, Dissertações do Profsocio e dos anais do GT ensino de sociologia da SBS, melhor detalhados no Quadro 1:

Quadro 1 – Plataformas utilizadas para realização do levantamento bibliográfico

Plataforma	Descrição	Edições	Site
ABECS Anais	Anais publicados no Congresso Nacional da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais (ABECS).	Até a 5ª edição em 2022	https://abecs.com.br/
EduCapes	Portal com publicações educacionais.	Qualquer data	https://educapes.capes.gov.br/
ENESEB Anais	Anais do Encontro Nacional sobre o Ensino de Sociologia na Educação Básica. (Evento bianual).	Até a 7ª edição em 2021	https://editorarealize.com.br/edicao/detalhes/anais-do-enseb
Periódico CABECS	Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais, vinculada à ABECS.	Até o volume 5 em 2022	https://cabecs.com.br/index.php/cabecs
Periódico Perspectiva sociológica	Perspectiva Sociológica: A Revista de Professores de Sociologia, vinculada ao Departamento de Sociologia do Colégio Pedro II.	Até o número 29 em 2022	https://www.cp2.q12.br/ojs/index.php/PS
Profsocio Dissertações	Mestrado Profissional em Sociologia em Rede Nacional.	Turmas de 2018 e 2019	https://profsocio.ufc.br/pt/trabalhos-de-conclusao/
SBS GT Ensino de sociologia anais	Grupo de Trabalho realizado no Congresso da Sociedade Brasileira de Sociologia.	Até 20ª edição em 2021	https://sbsociologia.com.br/congressos/anais-de-congressos/

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Os levantamentos foram realizados com o seguinte marco temporal: 1) Anais da ABECS, todas as edições até a sua 5ª edição em 2022; 2) Anais do ENESEB, todas as edições até a sua 7ª edição em 2021, o evento é bianual; 3) Periódico CABECS, todos os volumes da revista, até a sua edição de volume 5 publicado em 2022; 4) Periódico Perspectiva Sociológica, todas os números da revista até o número 29 em 2022; 5) Anais do GT ensino de sociologia da SBS, todas as edições até a 20ª edição; 6) Dissertações do Profsocio, turmas de 2018 e 2019 disponibilizadas no *site* do programa e 7) Portal EduCapes, pesquisa realizada restrições de data.

Nas plataformas EduCapes, nos periódicos Perspectiva Sociológica e periódico CABECS os descritores utilizados foram “jogos” *and* “sociologia”, “jogos didáticos” *and* “ensino de sociologia”, “jogos pedagógicos” *and* “sociologia”, “material didático” *and* “sociologia”, jogos didáticos” *and* “na aula de sociologia”, “jogos didáticos” *and* “ensino médio” e “uso de jogos didáticos” e “jogos didáticos” *and* “ensino”. Nos anais ABECS, CABECS, SBS e Profsocio por serem eventos próprios do ensino de sociologia, foram utilizados apenas o descritor “jogos”.

O critério de exclusão dos trabalhos encontrados se deu pela leitura dos títulos, dos resumos e das palavras-chave, e quando necessário, a leitura da obra inteira procurando identificar a produção de trabalhos que dialogassem com a temática de jogos didáticos produzidos na/para as aulas de sociologia.

O resultado das produções encontradas ficou conforme apresentado na Tabela 1:

Tabela 1 – Levantamento bibliográfico sobre jogos e o ensino de sociologia

Plataforma	Quantidade encontrado	Tipo de publicação	Anos encontrados
ABECS	4	Anais	2020
EduCapes	2	Dissertação	2017 e 2021
ENESEB	8	Anais	2017 a 2021
Periódico CABECS	1	Artigo	2019
Periódico Perspectiva Sociológica	1	Artigo	2021
Profsocio FUNDAJ	1	Dissertação	2020
Dissertações UFCG	3	Dissertação	2020
UFPR	1	Dissertação	2020
SBS GT Ensino de Sociologia	2	Anais	2009 e 2021

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024).

Dos 23 trabalhos encontrados, observa-se que as produções encontradas são recentes. Com apenas um trabalho de 2009, do GT ensino de sociologia da SBS, os demais trabalhos são de até 2017. Quanto ao tipo de publicação, os anais correspondem a maior parte das publicações, 14 no total. Acredita-se nesse caso, que esse número corresponda, em muitos casos, a relatos de experiência de professoras/es e docentes em eventos científicos. E que outro tipo de publicação, como artigos e dissertações demanda um maior aprofundamento teórico e epistemológico sobre a temática. Outro ponto a ser destacado é a importância de eventos voltados para a área de ensino de sociologia, como a ABECS, o ENESEB e o GT ensino de sociologia da SBS, proporcionando que trabalhos como esses sejam divulgados valorizando, assim, ensino de sociologia.

Foram encontradas sete dissertações e dois artigos sobre a temática. O que indica um número considerável de produções na pós-graduação voltados para a produção de jogos didáticos, o que pode estar relacionado com elaborações dos produtos educacionais, obrigatórios nos mestrados profissionais, como o caso do Profsocio.

As universidades da rede Profsocio com produções de jogos didáticos no ensino de sociologia foram: Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ) com uma publicação; Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) com três publicações e a Universidade Federal do Paraná (UFPR) com uma publicação.

Durante a leitura mais aprofundada dos trabalhos, foram encontradas nas referências e nas citações ao longo dos textos outras publicações que dialogavam com a produção de jogos no ensino de sociologia, que são eles, conforme o Quadro 2:

Quadro 2 – Outras referências encontradas no levantamento bibliográfico

Plataforma	Tipo de publicação	Anos encontrados
PIBID Subprojeto de Sociologia Unioeste - Campus de Toledo – PR	Anais	2012
IV Encontro de Iniciação à Docência - PIBID da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)	Anais	2013
I Congresso Nacional de Educação (CONEDU)	Anais	2014
II Seminário Estadual PIBID do Paraná	Anais	2014
I Seminário de Ciências Sociais e Educação Básica do Colégio Pedro II – RJ	Anais	2015
Universidade Federal Fluminense	Monografia	2016
Universidade Federal de Santa Maria	Monografia	2017
V Colóquio Internacional de Educação (CEDUCE)	Anais	2018
Anais da Semana de Ensino, Pesquisa e Extensão do Instituto Federal Catarinense (IFC) Campus Concórdia	Anais	2018
Periódico Iniciação Científica CESUMAR	Artigo	2018
Revista Temas em Educação	Artigo	2021
9º Simpósio de Ensino, Extensão, Inovação e Pesquisa e 28º Seminário de Iniciação Científica da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC)	Anais	2022

Fonte: elaborado pelas autoras (2024).

Desses 12 trabalhos encontrados, nas referências dos trabalhos citados anteriormente, encontram-se duas monografias, dois artigos e oito publicações em anais de eventos, observa-se, nesse caso, publicações de 2012 até 2022.

A categoria de análise dessas pesquisas se deu a partir das discussões de Rogério (2020) e Carvalho, Maçaira e Azevedo (2020) sobre as produções de jogos didáticos no ensino de sociologia. A ideia é mapear as diversas produções existentes sobre a temática. Ao todo foram selecionadas 35 produções, entre anais, dissertações, monografias e artigos.

4 AS PRODUÇÕES ENCONTRADAS: resultados e discussões

Aqui serão apresentados os resultados e as discussões a partir do levantamento realizado. Os quadros a seguir serão analisados separados pelo tipo de publicação: dissertações, artigos, monografias e anais, respectivamente.

Quadro 3 – Levantamento bibliográfico sobre jogos e o ensino de sociologia - Dissertações

NOME DO JOGO	TÍTULO DO TRABALHO	AUTORAS(ES)	ANO
República em Jogo	A república em jogo: o lúdico como recurso didático nas aulas de sociologia para o debate sobre participação política.	Rafael Santana da Silva	2017
Jogo da memória sociológico; Quiz sociológico; A sociologia e o jogo das três pistas	Ensino de sociologia e estratégias pedagógicas para alunos surdos no ensino médio	Rosângela Ferreira de Melo	2020
-	O jogo como recurso pedagógico nas aulas de sociologia: o racismo em questão	José Ailton Marcolino da Silva	2020
Jogo Prefácio de perguntas e respostas	Aprendendo sociologia no fazer sustentável	Cassiano Quinino de Medeiros Figueiredo	2020
Balaio sociológico cultural	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	Adriana Farias do Nascimento	2020
Jogos LARP	Sociologia no ensino médio: o LARP como ferramenta pedagógica na aprendizagem de perspectivas clássicas sobre trabalho	Camila Mariane de Souza	2020
Trilha da Cidadania	A sociologia no ensino médio e o estudo do conceito de cidadania a partir da Pedagogia Histórico-Crítica e produto educacional “Trilha da cidadania”	Michel Gustavo de Almeida Silva	2021

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Das sete dissertações encontradas, duas delas criaram jogos didáticos de tabuleiros como produto educacional, *Trilha da Cidadania* e *República em Jogo*, foram desenvolvidos para serem discutidos a temática como os assuntos cidadania, democracia e participação política nas aulas de sociologia com estudantes do terceiro ano.

Dois deles referem-se a jogos didáticos de perguntas e respostas. O *jogo Prefácio* foi elaborado a partir de um projeto de intervenção social com a temática da sustentabilidade em que as estudantes, divididas em equipes, elaboraram perguntas a partir do livro didático para a outra equipe. O jogo didático sobre a temática étnico-racial, em que as equipes recebiam perguntas sobre a temática com o intuito de serem debatidas em sala de aula. O *jogo LARP*, baseado em interpretação de personagens, em que as estudantes discutiam o tema trabalho a partir da perspectiva de Marx, Weber e Durkheim.

Dois desses jogos didáticos trazem a discussão sobre jogos de sociologia adaptados para pessoas surdas. Um deles faz a adaptação de três jogos: *Quiz Sociológico*, *Jogo da Memória Sociológico* e *a Sociologia e o Jogo das Três Pistas*, todos trazem temas diversos da área da sociologia. O outro aborda a discussão de estudantes surdos e ouvintes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), o *jogo Balaio Sociológico Cultural* para ser trabalhada a temática da cultura com as estudantes.

Nessa discussão sobre jogos adaptados para pessoas com deficiência, temos como exemplo o jogo *JECRIPE* (Jogos de Estímulo Criados Para Pessoas Especiais) para pessoas com síndrome de *down*, elaborado pelo professor André Luiz Brandão. Sendo o primeiro jogo do mundo criado para crianças com síndrome de *down*. Em seguida elaborou outros como o *PARAJECRIPE* abordando esportes paraolímpicos e o *WHEELCHAIR JECRIPE* com foco em jogadores cadeirantes. (Vasconcellos, Carvalho, Araujo, 2018, p. 107).

Quadro 4 – Levantamento bibliográfico sobre jogos e o ensino de sociologia - Artigos

Nome do Jogo	Título do trabalho	Autoras(es)	Ano
Sociologia na Trilha	Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de sociologia do ensino médio	José Luciano Martins da Silva	2019
Quiz Antropológico	Quiz Antropológico: jogos didáticos e formação de professores	Ana Paula Carvalho, Julia Polessa Maçaira, Gustavo Cravo De Azevedo	2020
Trilogia, Jogo do	Jogos didáticos no ensino de	Radamés de Mesquita Rogério, Isaias	2018

Privilégio e Vidas Quadradas	sociologia no ensino médio: relato de uma experiência.	Ribeiro Gonçalves, Ana Luiza Marques de Sousa Pinto e Mariane da Silva Bessa	
Projeto Quando Jogar é aprender	Jogos, dimensão formativa e aprendizagem em sociologia	Vergas Vitória Andrade Silva, Éberton da Costa Moreira, Kleberson Almeida	2021

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Dos quatro artigos encontrados, dois deles são de revistas da área de ensino de sociologia e dois da área de educação. Nesses trabalhos percebe-se um maior aprofundamento teórico sobre as produções de jogos didáticos no ensino de sociologia.

Dois deles referem-se a jogos de perguntas e respostas. O jogo *Sociologia na Trilha* refere-se a um jogo de tabuleiro com perguntas e respostas que pode ser usado de forma competitiva e cooperativa. O *Quiz Antropológico* faz parte do projeto de extensão vinculado à Universidade Federal do Rio de Janeiro, a partir da aplicação da Olimpíada de Sociologia, e trata-se de um jogo de perguntas e respostas que aborda a área da antropologia.

O jogo *Triologia* discute as teorias de Marx, Weber e Durkheim por meio de um jogo de perguntas e respostas. O *Jogo do Privilégio* que discute os privilégios a partir dos marcadores sociais na sociologia, adaptado com bexigas, e a elaboração das perguntas ocorreu após um longo período de observação da turma onde o jogo didático seria aplicado. Também foi apresentado o jogo *Vidas Quadradas*, que discutia a temática do suicídio a partir da teoria de Durkheim.

Por fim, o relato de experiência do projeto *Quando jogar é aprender* a partir da divulgação de jogos digitais e não digitais como: *a corrida das teorias sociológicas*, *jogo do milhão sociológico*, *Cruzadinha sociológica*.

Quadro 5 – Levantamento bibliográfico sobre jogos e o ensino de sociologia - Monografias

Nome do Jogo	Título do trabalho	Autoras(es)	Ano
Jogada das afirmativas e bate e bola das questões	Vamos brincar de aprender? Jogos como estratégia para a transposição didática no ensino de Sociologia.	Gabriela da Silva Moura	2016
Passa ou repassa sociológico	Vamos jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de sociologia	Vandrisia Neves Balthezan	2017

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

As duas monografias referem-se a experiências no estágio docência durante o curso de licenciatura em ciências sociais. Nesse sentido, observa-se a importância dos estágios como uma oportunidade de estimular as futuras docentes a produzirem e aplicarem em sala de aula os jogos didáticos.

Os dois jogos relatados nas monografias são jogos de perguntas e respostas elaborados com estudantes do ensino médio. O jogo *passa ou repassa sociológico*, baseado no livro didático com a temática de vários assuntos na disciplina de sociologia. O outro a experiência de dois jogos: *Bate e bola das questões* com a discussão sobre a temática das relações étnico raciais e *Jogada das afirmativas* um jogo de verdadeiro ou falso sobre perguntas do ensino de sociologia.

Quadro 6 – Levantamento bibliográfico sobre jogos e o ensino de sociologia – Anais

Nome do Jogo	Título do trabalho	Autoras(es)	Ano
Oficina da cidadania	Refletindo a cidade: o jogo da cidadania	Osmir Dombrowski, Maria Salete Souza de Amorim	2009
Dominó sociológico	Dominó sociológico	Jaqueline Resmini Hansen; Monique Oliveira.	2012
-	O uso dos jogos como estratégia de ensino de sociologia na Escola Estadual de Ensino Médio e Profissionalizante Dr. Elpídio de Almeida	Josemário da Silva Sousa, Eliete Alves de Sousa, Mary Elenn Campos Soares, ThayseSonally Silva Porto.	2013
Jogo da memória estudando as profissões, Baralho dos pensadores	Relato de experiência da aplicação de atividades lúdicas como estratégias de ensino de sociologia e filosofia	Adelita Alves de Souza	2014
Jogo do Poder	“Jogo do poder” Uma metodologia lúdica para aplicação do conteúdo	Michelle de Moraes Ferraz	2015

	de Sociologia.		
Jogo Perfil sociológico	Relato de experiências: ensino de sociologia através de jogos educativos	Mirian Gomes de Souza et al.	2015
Jogo Cara a Cara com a política	Uma estratégia pedagógica: Utilização do jogo "cara à cara com a política" nas aulas de sociologia do ensino médio	João Paulo Dellasta do Nascimento	2017
Jogo patrimônio cultural	O patrimônio histórico como representação coletiva: o uso de um recurso lúdico na construção do saber	Mário Jorge Barreto Ribeiro.	2017
-	Os jogos lúdicos no ensino de sociologia no ensino médio: experiências do PIBID Ciências Sociais nas abordagens sobre comunicação e política	Vinícius Oliveira de Melo, Isabela Augustonelli, Maria Paula Alvarenga, Elias Evangelista Gomes	2017
Jogo Violetas	Discussão de gênero a partir do Jogo "Violetas: Cinema e Ação no enfrentamento da violência contra a mulher"	Fernanda Mendes Dias, Gabriel Borges Fonseca, Luana dos Santos Godoy Ramos, Leticia Maia De Paula Pinto.	2017
Pife sociológico, jogo da memória sociológico e dominó sociológico	Jogando sociologia	Julia Ferreira Juvino, Joicimara Fátima Pomagerski, Liamara Teresinha Fornari	2017
Quem sou eu na organização política brasileira, Jogo antialienação, Jogo de tabuleiro: Os contratualistas	Ensino da sociologia e jogos didáticos: uma articulação fértil como estratégia de mediação?	Elisabete Cristina Cruvello da Silveira, Natália Silva Pereira	2018
O jogo dos privilégios	Racismo estrutural em jogo: um tabuleiro sobre a desigualdade racial no Brasil	Vinicius dos Santos Palenske, Lauriza Lucia da Silva, Kelem Ghellere Rosso.	2019
Jogo da Vida	Jogos no Ensino de Sociologia: Relato de Experiência sobre o processo de construção de um jogo didático	Bianca Souza Bernardino, Natalia Aimar Ferreira, Rogéria Campos de Almeida Dutra	2020
-	Os clássicos em sociologia: a utilização de jogos didáticos como processo de ensino e aprendizagem	Andreia dos Santos, Marina Apolinario.	2020
Olimpíada de Sociologia: Lutas simbólicas, República em jogo e Quiz antropológico	A dimensão formativa da Olimpíada de sociologia do Rio de Janeiro	Julia Polessa Maçaira, Andreia Luiza Diniz Isola Lago, Taísa Vitória Feliciano da Silva, Yasmin J. Moreira	2020
Jogo Banco Latifundiário	Sociologia em movimento: temas geradores e metodologias ativas na construção da sala de aula multicultural	Amanda Cristina De Oliveira, Júlia Puhl, Lucas Rigo Yoshimura.	2020
Jogo Agência	Agência ou Estrutura? O uso do jogo de cartas Agência no ensino de sociologia	Thereza Cristina Bertazzo Silveira Viana, Peterson Roberto da Silva.	2021
Jogo de classes	Relato de experiência: processo de elaboração do jogo didático "O Jogo de Classes"	Eric de Oliveira Pinto, Nicholas dos Santos Faria Corrêa, Venâncio Lázaro Batalhone Neto.	2021
-	Negras, mulheres e o jogo de política: como debater com jovens do ensino médio?	Franciele Brito Barbosa, Elis Cristina Fiamengue	2021
Quiz Antropológico, Lutas Simbólicas, Jogo República em jogo	Ensino de Ciências Sociais por meio de jogos didáticos: Ludicidade, Extensão e Formação Docente	Julia Polessa Maçaira, Ana Paula Soares de Carvalho, Gustavo Cravo de Azevedo	2021

Bingo das Pretas	O uso de jogos e a educação das relações étnico-raciais: um relato de experiência nas aulas de sociologia	Franciele Brito Barbosa, Elis Cristina Fiamengue	2022
------------------	---	--	------

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Os tipos de produções mais encontrados foram os anais. Ao todo foram 22 anais publicados, em diversos eventos da área de ensino de sociologia e educação. Esse tipo de publicação como uma oportunidade das professoras relatarem as suas experiências de produção de jogos didáticos.

O relato de experiência do projeto de extensão do ensino de sociologia, produzido pelas professoras, apresenta a discussão das *Olimpíadas no ensino de sociologia* e os jogos *quiz antropológico, lutas simbólicas e república em jogo*.

Foram encontrados, jogos didáticos com características de situações problema. O *jogo da Vida* que simula situações com o tema trabalho. O *jogo sobre os clássicos da sociologia* colocava as estudantes diante de situações problemas e baseado nos clássicos. O projeto de extensão *Sociologia em Movimento* que apresenta a elaboração *banco latifundiário*, que representa a disputa de terras no Brasil, em que os/as estudantes assumem papéis das pessoas indígenas e o *jogo da meritocracia*, em que elas se colocam em diferentes papéis sociais diante dos marcadores sociais da diferença.

Encontrou-se uma produção relevante de jogos didáticos relacionados à temática da política: o *jogo cara a cara com a política*, jogo de perguntas com pistas para explorar o funcionamento dos partidos políticos. *Jogo Comunicação Política*, com a temática de democracia e cidadania. *Jogo da Cidadania*, com jogo de tabuleiro com dados estilo banco imobiliário. Na mesma produção são apresentados três jogos: *quem sou eu na organização política, jogo antialienação e jogo de tabuleiro os contratualistas*. E, também, o *jogo do Poder*, de perguntas e respostas sobre Estado mínimo.

Foram encontrados também, jogos sobre a temática de relação de gênero e raça. O *jogo violetas*, que aborda uma discussão de gênero. O *jogo dos privilégios*, um jogo de tabuleiro com cartas que discute a temática racial. O *bingo das pretas*, um bingo que discute a sensibilização da trajetória de mulheres negras no campo da política, da história, da ciência, entre outros.

Algumas produções chamam atenção pelo estilo de criação dos jogos. O jogo de cartas que aborda a representação coletiva em Durkheim com a discussão da *educação patrimonial*. *Jogo Agência*, um jogo de cartas sociológico que trata da questão da sociedade-indivíduo com estudantes do primeiro ano do ensino médio, Marx, Weber e Durkheim. *Jogo luta de classes*, baseado no livro o manifesto do partido comunista de Marx, jogo de tabuleiro que pode ser jogado de forma competitiva e colaborativa.

Os jogos: *baralho dos pensadores* e *dominó sociológico* que pode ser utilizado nas aulas de sociologia e de filosofia, com conceitos e definições de assuntos diversos da sociologia. O *jogo pife sociológico*, que aborda um jogo de baralho em que o naipe do baralho é representado pelos sociólogos Comte, Durkheim, Weber e Marx.

Jogo de perguntas e respostas e *jogo tabuleiro* sobre organização do trabalho taylorismo, fordismo e toyotis. *Jogo perfil sociológico* sobre cultura, poder, trabalho e globalização.

Diante desse levantamento quando se analisa a aplicação da sociologia na educação básica, podemos destacar que a cada reforma da educação sua presença é questionada nos currículos. Essa intermitência faz com que a mesma seja indagada sobre seu significado, sua utilidade e sua relevância (Machado, 1987; Moraes, 2011; Silva, 2010).

Diante do contexto social, político e econômico a qual estamos inseridas que dialoga com o pensamento ultraliberal e ultraconservador que vem se consolidando com algumas políticas, cabe destacar a Emenda Constitucional 95/2016, conhecida como a PEC dos Gastos, a aprovação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a lei n. 13.415/2017 da Reforma do Ensino Médio, com essa lei a sociologia deixa de ser obrigatória nos três anos do ensino médio, e passa a ser diluída na grade curricular, ficando a mesma ameaçada depois de quase uma década de continuidade na educação básica.

Neste caso, fica evidente que a mediação didática se torna extremamente importante para um maior aprofundamento teórico em diálogo com autoras, teses e teorias da sociologia. Os jogos didáticos entram, nesse caso, como facilitadores e como um “suporte para a realização do ensino aprendizagem” (ROGÉRIO, 2020, p.191). Em outras palavras, os jogos

didáticos são como um suporte didático, um meio para se chegar a atividades específicas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das produções encontradas sobre jogos didáticos no ensino de sociologia, evidencia um ainda crescente, porém significativo, número de jogos apresentados nos mais diversos tipos de publicações. O que faz com que outros/as docentes e discentes tenham contato com esse material e possam se inspirar em utilizar em sala de aula e, até mesmo, incentivar as produções para ser utilizada como atividade em sala de aula.

Ainda assim, foi identificado um número menor de publicações de monografias e artigos, em contrapartida, encontrou-se um número crescente de dissertações fruto dos mestrados profissionais com destaque para o Profsocio.

As maiores produções encontradas são publicações em anais de eventos, tanto na área da educação como na área da sociologia, o que para Rogério, essas publicações se caracterizam por serem “[...] espaços reduzidos, tanto do ponto de vista quantitativo quanto do ponto de vista qualitativo, a maiores análises conceituais” (ROGÉRIO, 2020, p. 194).

De modo geral, pode-se afirmar que essas publicações são um avanço para a discussão da temática o que contribui à consolidação da sociologia na educação básica, como também, para que se tenham mais produções de jogos didáticos desenvolvidos por estudantes e docentes.

REFERÊNCIAS

- BODART, Cristiano das Neves; SILVA, Roniel Sampaio. Quem leciona Sociologia após 10 anos de presença no ensino médio brasileiro? In: BODART, Cristiano Neves (Org.). **Ensino de Sociologia no Brasil**. Maceió: Editora Café com Sociologia, 2019. p.35-61.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARVALHO, Ana Paula; MAÇAIRA, Julia Polessa; AZEVEDO, Gustavo Cravo de. Quiz Antropológico: jogos didáticos e formação de professores. **Perspectiva Sociológica**, n. 28, p. 114-128, 2020.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- MACHADO, Celso de Souza. O Ensino da Sociologia na escola secundária brasileira: levantamento preliminar. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 115-142, 1987.
- MORAES, Amaury Cesar. Ensino de sociologia: periodização e campanha pela obrigatoriedade. **Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais**, Campinas, v. 31, n. 85, p. 359-382, 2011.
- ROGÉRIO, Radamés de Mesquita. O ensino de sociologia e os jogos didáticos. In: BRUNETTA, Antônio Alberto. et. al. **Dicionário do ensino de sociologia**. Maceió: Editora Café com Sociologia, 2020.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos** São Paulo: Blucher, 2012.
- SILVA, Ileizi Luciana Fiorelli. O Ensino das Ciências Sociais/Sociologia no Brasil: histórico e perspectivas. In: MORAES, Amaury (Org.). **Coleção Explorando o Ensino de Sociologia**. Brasília: MEC, p.15-44, 2010.
- VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; CARVALHO, Flávia Garcia de; ARAUJO, Inesita Soares de. **O jogo como prática de saúde**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2018.

i Sobre as autoras:

Franciele Brito Barbosa (<https://orcid.org/0000-0002-6975-3380>)

Graduada em Licenciatura em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Santa Cruz. Mestre em Educação pela UESC. Professora substituta no Departamento de Ciências da Educação (DCIE/UESC).

Elis Cristina Fiamengue (<https://orcid.org/0000-0002-9292-6737>)

Doutora em Sociologia pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Professora Titular no Departamento de Educação no Programa de Pós-Graduação Mestrado e Doutorado em Educação da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC).

Como citar este artigo:

BARBOSA, Franciele Brito; MAIA, FIAMENGUE, Elis Cristina. Jogos didáticos para as aulas de sociologia: um mapeamento das produções. **Revista Educação Cultura e Sociedade**. vol. 15, n. 1, p.31-43. 32ª Edição (Especial), 2025. <https://periodicos.unemat.br/index.php/recs>.

Revista Educação, Cultura e Sociedade é uma publicação da Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil, iniciada em 2011 e avaliada pela CAPES.

Indexadores: DOAJ – REDIB – LATINDEX – LATINREV – DIADORIM – SUMARIOS.ORG – PERIÓDICOS CAPES – GOOGLE SCHOLAR