



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS - ICS
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS - LICENCIATURA**

**A EXPERIÊNCIA DO JOGO DIDÁTICO: CARA-A-CARA COM A
ANTROPOLOGIA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Recurso Didático**

MARIA MAYRA GOMES DA SILVA

**MACEIÓ, AL, BRASIL
2023**

MARIA MAYRA GOMES DA SILVA

**A EXPERIÊNCIA DO JOGO DIDÁTICO: CARA-A-CARA COM A
ANTROPOLOGIA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como parte dos requisitos para a obtenção do título de licenciatura em Ciências Sociais, pelo Instituto de Ciências Sociais – ICS, da Universidade Federal de Alagoas – UFAL, sob orientação da Professora Dra. Fernanda Feijó.

MACEIÓ, AL, BRASIL

2023

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

S586e Silva, Maria Mayra Gomes da.
A experiência do jogo didático : cara-a-cara com a antropologia / Maria
Mayra Gomes da Silva. – 2023.
39 f. : il.

Orientadora: Fernanda Feijó.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências Sociais :
licenciatura) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Sociais,
Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 25-26.
Apêndices: f. 27-39.

1. Jogos didáticos. 2. Cara-a-cara (Jogo didático). 3. Lúdico. 4. Sociologia -
Estudo e ensino. 5. Metodologia. I. Título.

CDU: 372.831.6

A Deus, dedico meu trabalho. Pois sem ele não conseguiria, obrigada Deus pelos dons que me deu nesta existência que serviram na realização deste tema de trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor Doutor Júlio Cezar Gaudencio da Silva, pela oportunidade e pelas orientações iniciais, as quais foram os primeiros passos para desenvolver esse tema de trabalho.

Agradeço à minha orientadora, Doutora Fernanda Feijó, pela paciência e dedicação para indicar a direção correta que o trabalho deveria tomar.

Agradeço ao professor Doutor Cristiano das Neves Bodart, pelos conhecimentos compartilhados, os quais foram inspiradores e essenciais para a minha formação acadêmica e futura construção profissional.

Agradeço aos meus professores do Instituto de Ciências Sociais – UFAL, por serem porta-vozes do conhecimento, os quais foram essenciais para a minha formação acadêmica.

Agradeço à minha mãe, Josenilda da Silva, por sempre me incentivar e acreditar que eu seria capaz de superar os obstáculos que a vida me apresentou.

Agradeço à minha família, amigos e à todas as pessoas que me apoiaram nessa trajetória acadêmica.

RESUMO

O presente trabalho pretende apresentar a experiência obtida com o jogo didático nas aulas de Sociologia do Ensino Médio. O jogo didático Cara-a-cara com a Antropologia, é um recurso que permite reconhecer os conceitos e perspectivas antropológicas: conceitos de cultura, estrutura social e funcionalismo, referentes aos antropólogos britânicos Malinowski e Radcliffe-Brown, e o método comparativo constituído pelos antropólogos franceses Lévi-Strauss e Marcel Mauss. Foi utilizado um método experimental nas metodologias aplicadas: A primeira, dividida em dois momentos: com a experiência de uma aula dialogada, com reflexões acerca do conteúdo e o segundo momento com a utilização do jogo. A segunda metodologia, com a experiência de uma aula dialogada, com reflexões do mesmo conteúdo, porém, com a utilização de um Exercício de Aprendizagem. Assim, observar o desempenho dos alunos em ambas as metodologias entre, o jogo didático e o Exercício de Aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo Didático; Cara-a-cara (Jogo didático); Lúdico; Sociologia - Estudo e ensino; Metodologia.

ABSTRACT

The present work intends to present the experience obtained with the didactic game in Sociology classes in High School. The didactic game Face-to-face with Anthropology is a resource that allows recognizing anthropological concepts and perspectives: concepts of culture, social structure and functionalism, referring to British anthropologists Malinowski and Radcliffe-Brown, and the comparative method constituted by anthropologists Frenchmen Lévi-Strauss and Marcel Mauss. An experimental method was used in the applied methodologies: The first, divided into two moments: with the experience of a dialogued class, with reflections about the content and the second moment with the use of the game. The second methodology, with the experience of a dialogued class, with reflections on the same content, however, with the use of a Learning Exercise. Thus, observe the performance of students in both methodologies between, the didactic game and the Learning Exercise.

Keywords: Didactic Game; Face-to-face (didactic Game); Ludic; Sociology – Study and teaching; Methodology.

SUMÁRIO

1.	Introdução	09
2.	A importância dos Jogos no Ensino de Sociologia	10
2.1	O Jogo Didático como objeto de estudo	14
3.	Conceitos de Antropologia trabalhados no jogo	16
4.	O Jogo Cara-a-Cara com a Antropologia	18
4.1	Regras do Jogo	19
5.	O Jogo cara-a-cara na prática	21
5.1	Método Experimental das Metodologias Aplicadas	21
5.2	Experiência 1	21
5.3	Experiência 2	23
5.4	Resultados das Experiências	23
6.	Considerações Finais	24
	Referências	25
	Apêndice A. Jogo Didático: Cara-a-cara com a Antropologia (Versão atualizada do Jogo Didático)	27
	Apêndice A. Jogo Didático: Cara-a-cara com a Antropologia (Versão original do Jogo Didático)	31
	Apêndice B. Exercício de Aprendizagem utilizado	33
	Apêndice C. Alunos jogando Cara-a-Cara com a Antropologia	35
	Apêndice D. Personalização do jogo	37
	Apêndice E. Suporte para cartas	37
	Apêndice F. Roteiro de elaboração do Material Didático	38

1. Introdução

A inovação em metodologias e materiais didáticos para que aulas de Sociologia no ensino médio se tornem estimulantes e prazerosas, pode trazer uma relevante contribuição para a efetiva aprendizagem dos alunos. Assim, o presente trabalho visa à reflexão sobre esse debate no sentido de buscar contribuir com o trabalho docente, apresentando como jogos podem ser utilizados como recursos didáticos, contribuindo com a discussão sobre como ensinar Sociologia através de atividades lúdicas.

O que motivou a desenvolver esse tema de trabalho foi a oportunidade que tive, durante a disciplina de Projeto Integradores VII, de produzir um material didático com jogos em contexto de sala de aula. Visando constituir um instrumento diversificado, reflexivo, atrativo e interessante da aprendizagem dos conteúdos aplicados, estimulando o interesse, a reflexão, a autonomia e o diálogo entre professor e o aluno e aluno-aluno. Enquanto discente em formação docente, acredito que é preciso descobrir alternativas de metodologias para o desenvolvimento das diversas competências do aprendiz, conduzindo ao conhecimento não só cognitivo, mas integral, considerando os diversos aspectos que constituem o sujeito aprendente.

O jogo “Cara-a-cara com a Antropologia”, é um jogo que permite reconhecer os conceitos de cultura, estrutura social e funcionalismo e o método etnográfico, referentes ao pensamento dos antropólogos britânicos Malinowski e Radcliffe-Brown, e o método comparativo constituído pelos antropólogos franceses Lévi-Strauss e Marcel Mauss. O material didático em questão abrange alunos do Ensino Médio. Assim, o jogo pode ser utilizado como material didático, contribuindo com a discussão dos conteúdos antropológicos de forma lúdica.

Esse trabalho de apresentação de um recurso didático, compreende, além dessa introdução e das considerações finais, mais quatro seções. Na segunda, a reflexão está focada na importância dos Jogos no Ensino de Sociologia, fundamentada em uma revisão bibliográfica sobre o tema e é incluída uma subseção - O Jogo Didático como objeto de estudo – que de modo geral, traz algumas abordagens conceituais que existem sobre os jogos, às quais o Jogo Didático Cara-a-cara com a Antropologia faz referência. Na terceira - Conceitos de Antropologia trabalhados no jogo – é realizada a apresentação e as razões

da escolha do tema do jogo. Na quarta - O Jogo Cara-a-Cara com a Antropologia – explica-se a estrutura do jogo e como ele foi elaborado e, numa subseção, é estabelecido as regras do jogo. E, na quinta - O Jogo cara-a-cara na prática - o relato da experiência com o recurso didático, utilizado um método experimental nas metodologias aplicada, é incluída três subseções: experiência 1 e 2 e o resultado de ambas as experiências.

2. A importância dos Jogos no Ensino de Sociologia

Antes de apresentar o jogo desenvolvido enquanto recurso didático para o ensino de Sociologia, apresento aqui algumas questões relevantes para a compreensão do jogo como recurso para a transposição didática em sala de aula.

A perspectiva apresentada para o uso do jogo didático, é que o aluno deixe de ser mero ouvinte, e passe a ser agente ativo do processo de aprendizagem. O uso desse recurso didático visa explorar os conhecimentos dos alunos a partir dos conceitos trabalhados ao longo das aulas, desenvolvendo entre os alunos a organização e autonomia para o trabalho individual e em grupo.

É importante que o professor busque sempre inovar na sala de aula, como forma de atrair o interesse dos estudantes. O aluno precisa ter uma sede de conhecimento e o professor retribuir trazendo aulas com metodologias diferentes. Para colocarmos o aluno como protagonista, passando a se tornar ativo na aprendizagem, é necessário utilizar algumas estratégias educacionais. Uma delas é o jogo didático, recurso utilizado para despertar o interesse e a concentração no processo ensino-aprendizagem:

Assim, 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 o que, ainda por cima, trará implementos a sua formação intelectual e cidadã. (RADAMÉS et al, 2018, p.6)

A transposição didática é um dos maiores desafios para disciplinas como a de Sociologia, que ainda se encontra marginalizada no âmbito do Ensino Básico. Ao longo da história da disciplina, temos enfrentado desafios, em termos de metodologias e conteúdos por conta da fragilidade advinda das idas e vindas da disciplina no currículo, até sua recente obrigatoriedade, já retirada com a implementação da Reforma do Ensino Médio. Assim, a melhora da transposição didática para a sala de aula no Ensino básico, é dar ganho de compreensão da aprendizagem, no sentido de que se entenda a importância da Sociologia e seu potencial. E o jogo didático propõe ser um facilitador do processo ensino-aprendizagem.

A Sociologia como disciplina no Ensino Médio no Brasil, sofreu e ainda sofre com os impactos que vive em relação a sua obrigatoriedade no ensino regular e, conseqüentemente, torna-se complexa a construção de metodologias de ensino alternativas, como forma de aprofundar os conteúdos relacionados aos conhecimentos a serem adquiridos. Como consequência dessa intermitência, compreendemos que se torna cada vez mais urgente que novas alternativas sejam inseridas como metodologia de ensino dos conteúdos da Sociologia, considerando que essa é uma disciplina que apresenta grande caráter teórico e por isso, muitas vezes, ainda parece distante da realidade dos alunos, pois fica incumbido ao professor a práxis. (ALVIM *et al.*, 2018, *apud* FREITAS; QUEIROZ; CARVALHO, 2022, p. 271)

É significativo pensar em novos recursos de ensino/aprendizagem no ambiente escolar que são imprescindíveis para a formação dos alunos e a própria consolidação do ensino de Sociologia, atentando-se às peculiaridades dessa ciência nos ambientes escolares. A utilização dos jogos didáticos auxilia na aprendizagem dos conteúdos de Sociologia do Ensino Médio? Diante desse questionamento, propusemos algumas hipóteses: Os jogos didáticos proporcionam a compreensão e a memorização de conceitos fundamentais com o referencial teórico da disciplina de sociologia para o ensino médio; motivam os alunos a estarem mais interessados em aprender e a cooperar uns com os

outros. Dessa forma, os jogos didáticos demonstram ser um recurso didático adequado à consolidação de conhecimentos para conteúdo de Sociologia.

Neste sentido, é possível observar a ideia de que o jogo pode criar possibilidades educativas que devem ser potencializadas, podendo contribuir para o desempenho do aprendizado de forma dinâmica, lúdica, dando suporte ao ensino em sala de aula e assessorando o estudante no desenvolvimento de seu raciocínio e conhecimento. Além disso, com o lúdico exploram-se brincadeiras como forma de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, pode-se também fomentar atividades prazerosas para os estudantes que lhes ajudem a construir um conhecimento mais amplo e de uma forma que os envolvam, pois, é inegável que apenas o fato de trazer o jogo para dentro da sala de aula já desperta a curiosidade e chama a atenção, visto que o jogo não combina com marasmo pelo fato de ser sinônimo de ação. (MIRANDA, 2002 *apud* MARTINS, 2019, p.16)

O trabalho desenvolvido por Vandrisia Neves Baltheza, da Universidade Federal de Santa Maria, voltado ao tema do Jogo Didático nas aulas de Sociologia, “teve por objetivo explorar os conhecimentos adquiridos pelos alunos de sociologia do ensino médio por meio da aplicação de um jogo didático.” (2017, p.4). De acordo com este trabalho, “O jogo constitui-se como uma importante ferramenta de ensino e aprendizagem, promovendo um espaço lúdico no ambiente escolar tido como uma prática cultural de interação social. Caracterizado pela possibilidade de criar, de ser e de inventar” (2017, p.31), e considera “o jogo didático uma metodologia eficiente e que contribuiu para a explorar o conteúdo ministrado” (2017, p.32).

Dentre as habilidades específicas descritas na BNCC está a necessidade da inclusão dos jogos e games, por já fazerem parte das práticas letradas dos estudantes, recomendando a inclusão dessas mídias nas práticas escolares, da educação infantil ao ensino médio, nos diversos campos de conhecimento ali descritos. Uma prova simples de que os jogos digitais estão incorporados na BNCC é o fato de que a palavra “game” aparece 44 vezes no documento. (CRUZ, 2021, p.161)

Temos no jogo toda uma situação de conhecimento físico, material, de regras e de conhecimento social. E, sobretudo, uma colocação de problemas que o jogo faz e uma tomada de decisões. Podemos trabalhar em dois momentos: ter a experiência de uma aula dialogada, com reflexões acerca do conteúdo e o segundo momento com a utilização do jogo. Ambas as partes se complementam, pois em uma temos a experiência da aula com debate teórico e na outra a experiência lúdica – temos o aluno como protagonista. Ou seja, havendo momentos de interação entre professor-aluno e, posteriormente, uma oportunidade de o educando praticar aquilo que ele aprendeu: vivenciando, trocando experiências e tomando decisões. Assim,

Para Pereira (2013) o jogo não é algo que possa ser usado apenas com intuito de entreter, mas, sendo associado a uma atividade com objetivos específicos, ele pode ser um suporte educativo para incentivar os estudantes no processo de aprendizagem. (MARTINS, 2019, p.16)

O Ensino com o jogo didático, não é a banalização do Ensino - o jogo bem utilizado, com uma metodologia clara, objetivos bem estabelecidos e um bom planejamento, propiciará um ganho de aprendizagem - mais uma metodologia que estimula a reflexão, o pensamento crítico e a cooperação mútua entre os alunos. O jogo didático, tem conexão com as nossas emoções positivas. Assim, o aprendizado é mais efetivo, pois a probabilidade daquele aprendizado ir para uma memória de longo prazo, é muito maior quando associamos com as nossas emoções e, principalmente as emoções positivas:

Ramos (2013) nos fala que o jogo tem inúmeras contribuições importantes para o desenvolvimento humano, que age no sentido de possibilitar determinadas habilidades ou desempenha uma função específica. (MARTINS, 2019, p.16)

Pode-se concluir que a ideia de jogo em contexto de sala de aula pode tornar-se numa aprendizagem eficaz. Assim, o aluno consolida conhecimentos de uma maneira divertida e interventiva. E, como professores, precisamos

transformar a disciplina em brinquedo, deixar nossas aulas com gostinho de quero mais.

2.1 O Jogo Didático como objeto de estudo

Quando pensamos em jogo, logo, pensamos em todo um universo de jogos que conhecemos. Pensando em educação e jogo, é preciso lembrar que aprender pode ser prazeroso e quando falamos de diversão não é necessário entrar num campo da diversão que não agrega ao aprendizado ou que é um apagamento do senso crítico. Por isso, é interessante pensarmos nas possibilidades imensas que alguns pensamentos propõem sobre a palavra "jogo", os quais o Jogo Didático Cara-a-cara com a Antropologia faz referência.

Johan Huizinga (2000) define jogo como 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 cotidiana". (HUIZINGA, 2000, p. 24)

O Jogo para, Huizinga (2000), é uma atividade exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço; acontece segundo regras livremente consentidos e aceitas de forma livre e é dotado de um fim em si mesmo, ou seja, um espaço de trazer desafios, reflexões ou de simplesmente ser uma atividade divertida. Ele vem acompanhado de um sentimento de tensão e alegria, que precisam estar equilibradamente presentes para o jogo funcionar melhor. Por exemplo, no jogo Didático Cara-a-cara com a Antropologia, a cada rodada os alunos podem reagir com o sentimento de alegria pelo acerto, e o sentimento de tensão de que tenham acertado na próxima rodada; o jogo é uma atividade ou uma ocupação voluntária; é uma consciência de que o jogo é diferente da vida cotidiana, onde habitamos dois territórios ao mesmo tempo: habitam o território do jogo, mas não deixamos de ser quem somos.

Segundo Roger Caillois (1990), os jogos podem ser categorizados, de acordo com as regras e os espaços. Para o autor, o jogo pode ser encarado em seis categorias básicas: é livre quanto à participação; delimitado em um espaço; é incerto, já que seu resultado não pode de imediato ser obtido e também é o que traz a emoção do jogo; é improdutivo, pois não conduz a produção de riqueza, ou seja, uma experiência que pode ser importante e significativa para aquelas pessoas; é regulamentado por um conjunto de regras estabelecidas, e do mesmo modo que Huizinga (2000) traz a ideia das regras, é importante que saibamos que esse território foi criado; e é fictício, pois incorpora uma consciência de uma outra realidade.

Huizinga (2000), atribui importância à questão das regras. Enquanto Roger Caillois (1990) continua atribuindo importância, porém, visualizando os espaços. Assim, sem delimitação clara não existe jogo para o autor Roger Caillois (1990). O autor traça algumas características, as quais algumas dialogam com as características de Huizinga (2000). O autor divide o universo do jogo em quatro categorias de atividade lúdica, são elas: Agón, Alea, Mimicry e Llinx. O autor afirma que ambas as primeiras categorias, a Agón e o Alea, estão mais ligados à regulamentação, à estrutura, a algo que é mais estabelecida. E o Mimicry e o Llinx, são jogos mais ligados à invenção e à liberdade.

É interessante abordarmos a perspectiva da categoria, a qual o Jogo Didático Cara-a-cara com a Antropologia faz referência. Será abordada, de modo geral, a perspectiva da primeira categoria: Agón, onde, de modo direto, podemos traduzir como categorias que estão ligadas à competição. Essa categoria está apoiada a uma série de qualidades possíveis para essa competição, por exemplo, a rapidez, a memória ou a resistência, e vence quem tiver um desempenho melhor naquela habilidade. As quais necessitam estarem presentes para o funcionamento do Jogo Didático aqui referido. E, geralmente, as regras são bastante definidas e claras, por exemplo, nas regras do jogo Didático aqui referido, os alunos devem relacionar as cartas de cara e conceitadas cartas de definição. A categoria Agón apresenta um elemento tratando-se da superação individual: seja o aluno contra ele mesmo ou aluno x aluno, que dialoga com algo que está muito presente na nossa sociedade, que é a ideia de mérito, ou seja, se conseguirmos superar nossas dificuldades, podemos ser vencedores. Nesta categoria, é importante garantir a igualdade entre as pessoas

que vão disputar, por isso, a necessidade de realizar a aula dialogada com reflexões acerca do conteúdo, com o propósito de que ambos os alunos obtenham os conhecimentos prévios para a aplicação do jogo Didático Cara-a-cara com a Antropologia e do Exercício do Aprendizagem.

A autora Jane McGonigal (2017) nos diz que todo jogo tem uma meta, na qual torna-se clara ao participante que ele deve alcançar para vencer ou para o grupo vencer e tem um sistema de regras.

Embora que para Haizinga (2000) e Roger Caillois (1990) também abordem sobre o sistema de regras, para Jane McGonigal (2017), o sistema de regras não serve para limitar o participante e sim para remover do jogo as formas óbvias de resolvê-lo. Por exemplo, no Jogo Didático Cara-a-cara, se não houvesse regras, os alunos poderiam identificarem e organizarem as respectivas cartas de definições de conceitos de forma aleatória. Segundo a autora, há um sistema de feedback claro, de saber o quão perto o participante está de atingir a meta e ela exige a participação voluntária. A participação voluntária, significa aceitar o sistema de metas, aceitar as regras e aceitar um sistema de feedback. Assim, ao ser estabelecidas as regras do Jogo Didático aqui referido, e a partir do momento que os alunos aceitaram tudo isso e desejam participar, sucedeu-se a participação voluntária.

Os jogos são formas de ajudar a nos expressar. Assim, é importante compreender quais são algumas abordagens conceituais que existem sobre os jogos, as quais contribuíram como referência para o Jogo Didático Cara-a-cara com a Antropologia.

3. Conceitos de Antropologia trabalhados no jogo

Durante a disciplina de estágio III, na qual apliquei o jogo, houve um acordo entre o professor supervisor local e a estagiária, para a utilização dos conteúdos de Antropologia. Foi indicado, pelo mesmo, o conteúdo “Outras formas de pensar a diferença”, do Capítulo 3, do livro Sociologia Hoje (do PNLD de 2018). Assim,

Conforme Mariza Peirano (1983), junto à Ciência Política e à Sociologia, a Antropologia constitui uma das três ciências sociais que buscam entender o ser humano em convivência coletiva, desde o nível macroestrutural das grandes sociedades ao nível micro das relações face a face nos grupos. (FREITAS, 2021, p. 3)

O Material didático em questão abrange alunos do Ensino Médio, turmas do 1º, 2º e 3º anos durante a abordagem do conteúdo, sobre os conceitos de cultura, estrutura social, função, e método comparativo.

O enorme potencial do jogo como recurso didático deve-se ao fato de reunir quatro autores fundamentais para o ensino escolar da Antropologia: Bronislaw Malinowski (1884-1942), Radcliffe- Brown (1881-1955), Marcel Mauss (1872-1950) e Claude Lévi-Strauss (1908-2009):

A principal particularidade da Antropologia em relação às outras ciências humanas, como Psicologia ou Sociologia, é se voltar para a cultura vivida e empregar o método comparativo nos estudos, não no sentido de tentar reduzir uma sociedade à outra, mas de entender que o que é familiar e o que é estranho é, afinal, uma questão relativa: depende do lugar de quem observa o outro. (FREITAS, 2021, p. 13)

No jogo apresentado o aluno não é ouvinte, mas é agente ativo do processo de aprendizagem. Sob o ponto de vista da convivência, por ser um jogo de relacionar definições de conceitos com seus respectivos autores tem, como característica o desafio da reflexão. Esta interação simula problemas de reflexão, configurando desafios de ordem social e cultural.

No quadro abaixo, apresento as principais perspectivas teóricas que estão presentes no Jogo Didático: Cara-a-Cara com a Antropologia:

Quadro 1 – Conteúdo de Antropologia mobilizado no recurso didático “Cara a cara com a Antropologia”.

<p>SOCIOLOGIA HOJE - Capítulo 3 - Outras Formas de Pensar a Diferença.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para Bronislaw Malinowski (1884-1942) e Radcliffe- Brown (1881-1955), entender uma sociedade bastava olhar para o presente e explicar seu funcionamento naquele momento. (p. 65) • Bronislaw Malinowski (1884-1942), ficou conhecido por estabelecer o método etnográfico, ou seja, a pesquisa de campo de longa duração. (p. 65) • Marcel Mauss (1872-1950) e Claude Lévi-Strauss (1908-2009), buscavam explicações gerais e necessariamente comparativas, sem, no entanto, pressupor uma escala evolutiva. (p. 68) • Marcel Mauss (1872-1950) e Claude Lévi-Strauss (1908-2009), construíram modelos de explicação que não incluíam a noção de progresso. (p. 68) • Os conceitos de Estrutura social e Função, são instrumentos para pensar a sociedade em equilíbrio. (p. 415) • A cultura, é a maneira com que o grupo social explica e vincula o indivíduo ao mundo. (p. 64)
--

Fonte: autoral com base no Livro Didático Sociologia Hoje.

As escolhas dos trechos das perspectivas, presentes no Jogo Didático, foram devido a fácil compreensão desses trechos que estão presentes no livro, de modo que os alunos reconhecessem os conteúdos de maneira compreensível; foram selecionados estrategicamente à adequação do funcionamento do Jogo Didático e para contribuir para as aulas: por serem conteúdos que o professor supervisor local estava utilizando durante o bimestre.

4. O Jogo Cara-a-Cara com a Antropologia

Cara-a-cara com a Antropologia é um jogo que permite reconhecer os conceitos de cultura, estrutura social e funcionalismo e o método etnográfico, referentes ao pensamento dos antropólogos britânicos Malinowski (1922) e

Radcliffe-Brown (1982), e o método comparativo construído pelos antropólogos franceses Lévi-Strauss (1992) e Marcel Mauss (1923).

Como objetivos principais do jogo, podemos citar: i. explorar os conhecimentos dos alunos sobre os conceitos que foram trabalhados ao longo das aulas; ii. desenvolver a organização e autonomia para o trabalho individual e em grupo; iii. observar o desempenho dos alunos em ambas as metodologias entre, o jogo didático e o Exercício de Aprendizagem.

Cada jogo completo é composto por 16 cartas, sendo essas: 7 caras (dos antropólogos aqui referidos), 7 definições de conceitos (essas enumeradas, de 1 a 7), e 2 cartas de conceitos (APÊNDICE A) (vide material atualizado e original). Sendo seis organizações de baralho, no total. A enumeração das cartas de definições, facilitou na organização durante o funcionamento do jogo.

O material didático foi produzido a partir dos recursos do Word, foi impresso e posteriormente personalizado em papel Carmem, nas dimensões 7cmx5cm. Com as respectivas cores: preta, azul, amarela e laranja (APÊNDICE 4). Cada carta composta com um suporte para cartas de caras e conceitos (APÊNDICE E). O roteiro de elaboração do Jogo Didático pode ser encontrado também nos apêndices.

4.1. Regras do Jogo

ORGANIZAÇÃO DOS GRUPOS:

1. Após a aula dialogada, solicitar para que os alunos formem grupos: de no máximo 10 alunos por grupo;
2. Para melhor visualização, os alunos devem se organizarem lado a lado, de modo que todos possam visualizar as cartas do jogo;
3. Disponibilizar para cada grupo um baralho, esse composto por 16 cartas;
4. Solicitar para que cada grupo escolha seu representante. E esse terá a função de anotar as escolhas feitas por seu grupo na organização do baralho. As anotações evitarão que o próximo grupo copie a organização do baralho do grupo anterior e, também, facilitará o registro das observações de acertos e erros realizados a partir das escolhas de cada grupo na organização do baralho;

5. Explicar aos grupos o funcionamento do Jogo Didático Cara-a-cara com a Antropologia;

FUNCIONAMENTO DO JOGO:

1. Cada baralho é composto por 16 cartas: 7 de caras (2 Malinowski; 1 Radcliffe-Brown; 2 Lévi-Strauss e 2 Marcel Mauss); 2 de conceitos (cultura e estrutura social e função) e 7 de definições de conceitos, essas enumeradas de 1 a 7. A enumeração, deve-se a organização do funcionamento do jogo. Totalizando seis organizações de baralho;
2. Solicitar para que os grupos identifiquem e organizem as respectivas cartas de definições de conceitos a frente às cartas de caras e conceitos. Ou seja, as cartas de caras e conceitos dos respectivos autores fiquem em pé e as cartas de definições fiquem deitadas a sua frente, indicando o autor e conceito correspondente aquele pensamento;
3. Explicar aos alunos que existem momentos em que, uma carta de definição de conceito, refere-se a duas cartas de caras. (Exemplo: as cartas de caras Malinowski e Radcliffe-Brown, referem-se a carta de que: Buscavam explicações gerais e necessariamente comparativas, sem, no entanto, pressupor uma escala evolutiva). E que, duas cartas de definições referem-se a uma carta de cara. (Exemplo: a carta de cara Malinowski, refere-se as cartas de que: Ficou conhecido por estabelecer o *método etnográfico*, ou seja, a pesquisa de campo de longa duração. E a carta de que: O antropólogo deveria “mergulhar” na cultura local, participando das atividades cotidianas enquanto observava o que acontecia.);
4. Dispor um intervalo de 10 min, para que os grupos possam organizar o seu baralho.
5. Após o intervalo de 10 min, verificar por grupo, o número de acertos;
6. A enumeração das cartas de definições, deve-se a organização do funcionamento do jogo. Assim, a verificação do desempenho dos grupos, será por ordem numérica da carta de definição por grupo. (Exemplo: iniciando pela carta de definição de numeração 1, perguntar por quais cartas caras ou conceito o grupo relacionou);

7. Solicitar para que o representante de cada grupo indique, a partir de suas anotações, as cartas que o grupo relacionou: cara ou conceito e definições - na organização do baralho;
8. Existem no total seis organização de baralho. Vence o grupo que mais obtiver o maior número de acertos na organização do baralho.

5. O Jogo cara-a-cara na prática

A metodologia de investigação utilizada, por meio do método experimental das metodologias aplicadas, foi a observação direta entre a interação dos alunos na participação do jogo; a verificação do desempenho dos grupos na organização do baralho, a partir do registro de anotações; e a aplicação do Exercício Individual de Aprendizagem. Os resultados puderam mostrar o processo de sucesso da consolidação dos conteúdos utilizados no Jogo Didático.

5.1 - Método Experimental das Metodologias Aplicadas

Foi utilizado um método experimental nas metodologias aplicadas: onde possibilitou-se experienciar duas metodologias: A primeira, dividida em dois momentos: com a experiência de uma aula dialogada, com reflexões acerca do conteúdo e o segundo momento com a utilização do jogo. A segunda metodologia, com a experiência de uma aula dialogada, com reflexões do mesmo conteúdo, porém, com a utilização de um Exercício de Aprendizagem.

5.2 - Experiência 1

No dia vinte e seis de julho de 2019, apliquei o conteúdo no 1º ano “H” e 2º ano “H”, no primeiro momento dessas duas turmas, foi realizada uma aula dialogada, introduzindo os conceitos de cultura, estrutura social, função, e

método comparativo, com as correntes teóricas dos antropólogos Malinowski e Radcliffe-Brown, e o método comparativo construído pelos antropólogos Lévi-Strauss e Marcel Mauss. Em seguida, solicitei que os alunos se dividissem em quatro grupos, cada grupo ficou composto por no máximo 10 alunos. Como o número de alunos na sala é grande, foi necessário que os grupos se ajustassem sentando-se um do lado do outro, de modo que todos os participantes pudessem visualizar as cartas em cima da carteira. Foram distribuídos para cada grupo um jogo completo, cada jogo composto por 16 cartas, sendo essas: 7 caras (dos antropólogos aqui referidos), 7 definições de conceitos (Essas inumeradas, de 1 a 7), e 2 cartas de conceitos (APÊNDICE A).

Após se organizarem, foi solicitado para que cada grupo escolhesse um representante e esse teria função de anotar as escolhas feitas pelo grupo na organização do baralho. Foi esclarecido aos alunos as regras do jogo, segundo as quais os grupos ficariam encarregados em relacionar as definições de conceitos com os autores e os conceitos. De modo que, as cartas de caras e conceitos dos respectivos autores ficassem em pé e as cartas de definições ficassem deitadas a sua frente, indicando o autor correspondente aquele pensamento. Foi determinado um tempo de 10 minutos para que os alunos pudessem reorganizar seu jogo.

No terceiro momento, foi solicitado uma formação de baralho por grupo em sequência: a partir da ordem numérica das cartas de definições, que facilitou na organização durante o funcionamento do jogo. Assim, foi solicitado para que o representante de cada grupo indicasse, a partir de suas anotações, uma carta de definição, por ordem numérica, que o grupo relacionou: cara ou conceito, isso continuamente.

A partir do registro dessas anotações, pude observar os acertos e os erros realizados a partir das escolhas de cada grupo na organização do seu baralho. Vencendo o jogo o grupo que conseguisse relacionar corretamente as definições de pensamentos dos respectivos autores, bem como as definições de conceitos desses.

5.3 - Experiência 2

Duas semanas após a aplicação do material didático, foi realizada uma aula dialogada retomando o conteúdo aplicado anteriormente. Em seguida, foi realizada uma avaliação individual, um “Exercício de Aprendizagem”, baseada no conteúdo (APÊNDICE B). Assim, observando o desempenho dos alunos em ambas as metodologias entre, o jogo didático e o Exercício de Aprendizagem. Em ambas as metodologias foram utilizadas o tempo de 50 minutos.

5.4 - Resultados das Experiências

Os alunos participaram interagindo, a partir do jogo, com o conteúdo abordado. A partir dessas considerações, acredita-se, que é um tema que foi relevante e que pôde levantar reflexões e discussões acerca do conhecimento sobre os conceitos de cultura, estrutura social, função, e método comparativo.

Durante a execução do jogo, os alunos tiveram a percepção de que o conceito de cultura é relevante para que possam compreendê-la enquanto elemento essencial para a sociedade, uma vez que é por meio da cultura que construímos como sujeitos, e é a cultura que dá um sentido para a vida social; compreender que a cultura não é algo estático e imutável, como uma esfera que paira sobre os indivíduos, mas algo vivido nas relações sociais, motivando os alunos a pensar nos diferentes modos de vida que acontecem perto deles; compreender que o modo de viver característico de cada sociedade revelaria, portanto, suas estruturas sociais; entender que os conceitos de estrutura social e função, portanto, são instrumentos para pensar a sociedade em equilíbrio. E, através do “método comparativo”, refletir sobre a nossa posição através do questionamento de nossa própria maneira de viver, enquanto pertencentes a grupos culturais dentre a diversidade presente no mundo contemporâneo, de forma a questionarem preconceitos cujos objetos são grupos tidos como “atrasados”, “inferiores” ou “primitivos”.

Do ponto de vista experimental metodológico, a partir de minhas observações, pude observar a importância da aplicação do jogo como recurso didático (APÊNDICE C). Pude observar que com o jogo, os alunos tiveram mais conhecimento, foram mais dinâmicos, interagiram mais entre professor-aluno e

aluno-aluno, cooperaram uns com os outros e demonstraram maior interesse em participar. Desta forma, sendo uma aprendizagem eficaz, reforçou que os alunos podem adquirir conhecimento através de atividades lúdicas. E, sem o jogo, utilizando o Exercício de Aprendizagem no referido conteúdo, os alunos não obtiveram resultados equivalentes.

Não significa dizer que, a utilização do Exercício de Aprendizagem não tenha a sua importância no processo de ensino-aprendizagem, mas que, nessa experiência, pude observar que o jogo didático foi eficaz para a consolidação de conhecimentos dos conteúdos de Antropologia aqui mencionados.

6. Considerações Finais

Com o Método Experimental das Metodologias Aplicadas, baseado na aplicação do Jogo Didático na sala de aula e com a ausência dele, a partir de minhas observações, o jogo demonstrou ser um recurso didático adequado à consolidação de conhecimentos para os conteúdos Antropológicos, aqui referidos.

Do ponto de vista experimental metodológico, pude observar que com a aplicação do jogo os alunos tiveram mais conhecimento, foram mais dinâmicos, interagiram mais entre professor-aluno e entre aluno-aluno. Tendo em conta que o recurso Jogo Didático foi realizado em grupo, observei que os alunos estavam mais interessados e motivados, isto é, experienciaram a organização e a autonomia para o trabalho em grupo - cooperando uns com os outros e demonstrando maior interesse em participar.

Foi de tamanha felicidade que pude observar o desempenho dos alunos através das metodologias aplicadas, de modo que pude me possibilitar a ter uma visão melhor em sala de aula com relação às metodologias que pude perceber este desenvolvimento. Que ambas as metodologias se complementam: onde temos a experiência da aula dialogada e experiência lúdica. Havendo momentos de interação entre professor-aluno e, posteriormente uma oportunidade de o educando praticar aquilo que ele aprendeu: vivenciando e tomando decisões. Assim, o aluno consolida conhecimentos de uma maneira divertida e interventiva.

Vale ressaltar que, dada a observação das experiências, não se deve a uma comprovação científica. Mas foram experiências em que, observei que o Jogo Didático Cara-a-cara com a Antropologia foi eficaz como recurso para a transposição didática em sala de aula dos conteúdos Antropológicos, aqui referidos.

7. Referências

AMORIM, Henrique; RENÓ, Igor; ROCHA, Celso. Sociologia hoje: ensino médio, volume único 2. ed. São Paulo: Ática, 2016.

BALTHEZAN, VANDRISIA NEVES. Vamos jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de sociologia (2017-01-20). (Trabalho de Conclusão de Curso).

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.

CRUZ, Dulce Márcia. Jogar, analisar, criar jogos e refletir sobre seu uso em práticas pedagógicas. In: Revista da FAEEBA: educação e contemporaneidade. Salvador, v. 30, n. 64, out./dez. 2021.

FREITAS; QUEIROZ; CARVALHO. O uso de jogos em aulas de sociologia. Perspectivas em diálogo: Revista de Educação e Sociedade, 2022.

FREITAS, Marcel de Almeida. Antropologia e educação escolar: a educação indígena, o combate à misoginia, à LGBTfobia e à discriminação contra a cultura afro-brasileira. Belo Horizonte: Educação em Revista, 2021.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Editora Perspectivas S.A. 4ª ed. São Paulo – SP, 2000.

LÉVI-STRAUSS, Claude. Prefácio. In: LÉVINE, Daniel (Org.). Amérique continent imprévu: la reencontre de deux mondes. Paris: Bordas, 1992. p. 7.

MARTINS, Luciano. Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio. Alagoas: cabecs, 2019.

MAUSS, Marcel. “Ensaio sobre a Dádiva”. In: MAUSS, Marcel. Sociologia e Antropologia. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. In: MCGONIGAL, Jane; tradução Eduardo Rieche. – 1.ed. – Rio de Janeiro: BestSeller, 2017.

PEIRANO, Mariza. Etnocentrismo às avessas: o conceito de ‘sociedade complexa’. Dados – Revista de Ciências Sociais, v. 26, n. 1, p. 97-115, 1983.

RADCLIFFE-BROWN. Introdução. In: RADCLIFFE-BROWN, A. R.; FORDE, Dayll. Sistemas políticos africanos de parentesco e casamento. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1982. p. 12.

RADAMÉS, Mesquita Rogério; GONÇALVES, Isaias Ribeiro; SOUSA, Ana Luiza Marques de; BESSA, Mariane da Silva. Jogos didáticos no ensino de sociologia no ensino médio: relato de uma experiência. Piauí: Cesumar, 2018.

8 - Apêndices

Apêndice A.

Jogo Didático: Cara-a-cara com a Antropologia

(Versão atualizada do Jogo Didático)

Fonte: autoral, foi produzido e está disponível em:
(https://www.canva.com/design/DAFnnJlxPP4/Mdidi0upPh0yweKRwUUnog/edit?utm_content=DAFnnJlxPP4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton).

1

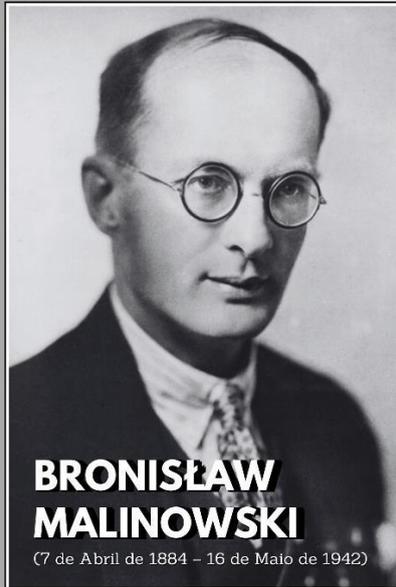
Para entender uma sociedade bastava olhar para o presente e explicar seu funcionamento naquele momento.

2

Ficou conhecido por estabelecer o método etnográfico, ou seja, a pesquisa de campo de longa duração.

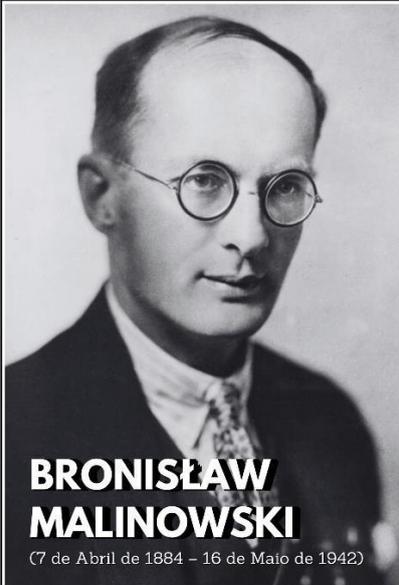
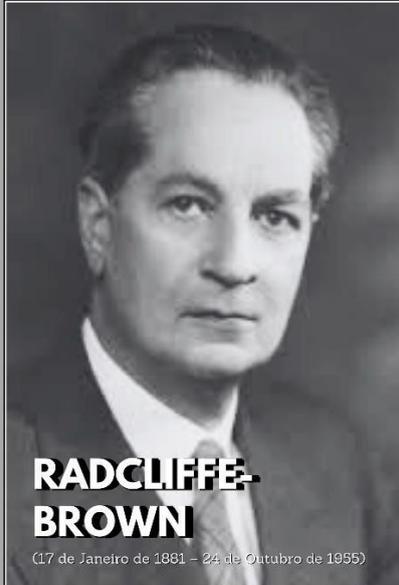
3

O antropólogo deveria “mergulhar” na cultura local, participando das atividades cotidianas enquanto observava o que acontecia.



**BRONISŁAW
MALINOWSKI**

(7 de Abril de 1884 – 16 de Maio de 1942)

 <p>BRONISŁAW MALINOWSKI (7 de Abril de 1884 – 16 de Maio de 1942)</p>	 <p>RADCLIFFE- BROWN (17 de Janeiro de 1881 – 24 de Outubro de 1955)</p>
<p>4</p> <p>São instrumentos para pensar a sociedade em equilíbrio.</p>	<p>Estrutura Social e Função</p>

5

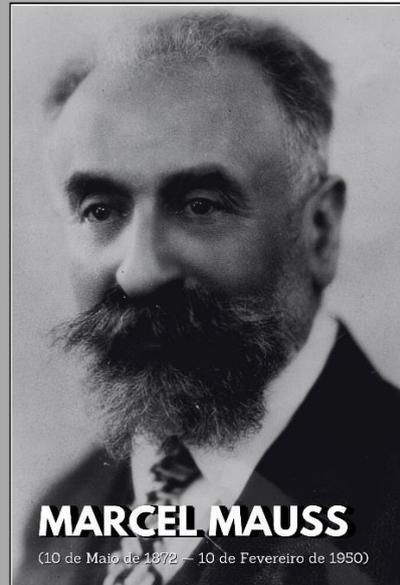
Buscavam explicações gerais e necessariamente comparativas, sem, no entanto, pressupor uma escala evolutiva.

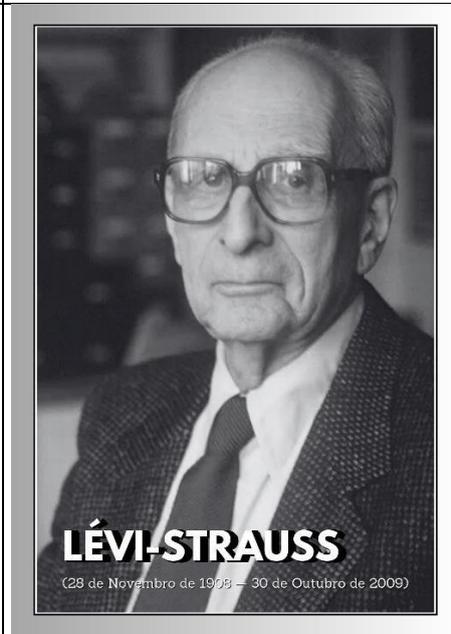
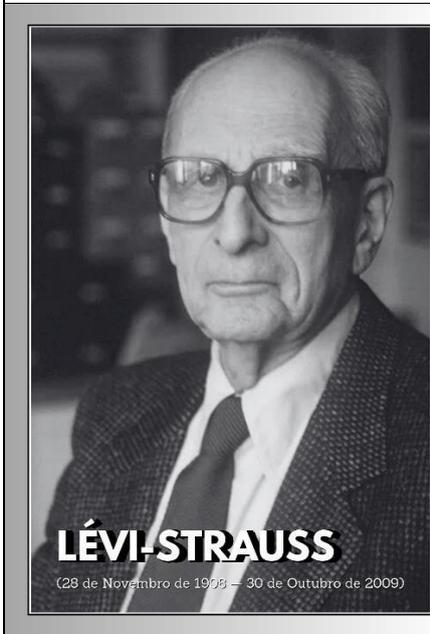
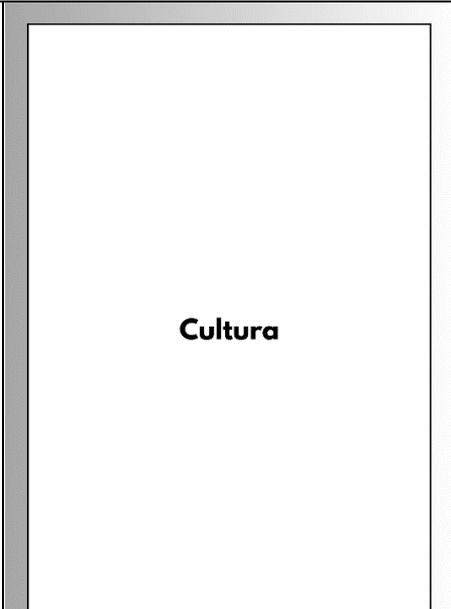
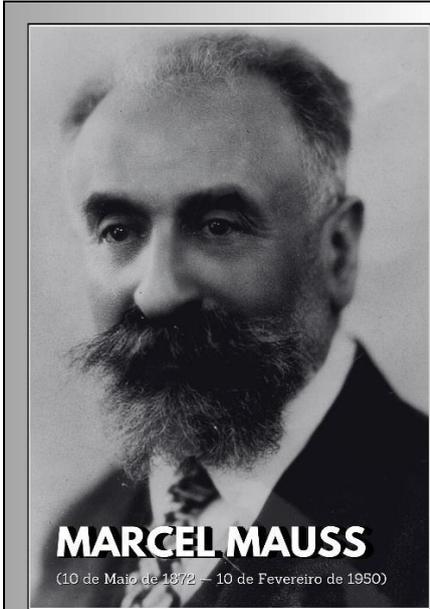
6

Construíram modelos de explicação que não incluíam a noção de progresso.

7

É a maneira com que o grupo social explica e vincula o indivíduo ao mundo.





(Versão original do Jogo Didático)

Fonte: autoral, foi produzido e está disponível em: (vide Apêndice A).

1

Para entender uma sociedade bastava olhar para o presente e explicar seu funcionamento naquele momento.

2

Ficou conhecido por estabelecer o *método etnográfico*, ou seja, a pesquisa de campo de longa duração.

3

O antropólogo deveria “mergulhar” na cultura local, participando das atividades cotidianas enquanto observava o que acontecia.



Bronislaw Malinowski
(1884-1942)



Bronislaw Malinowski
(1884-1942)



Radcliffe- Brown
(1881-1955)

4

São instrumentos para pensar a sociedade em equilíbrio.

Estrutura social
e
Função

5

Buscavam explicações gerais e necessariamente comparativas, sem, no entanto, pressupor uma escala evolutiva.

6

Construíram modelos de explicação que não incluíam a noção de progresso.

7

É a maneira com que o grupo social explica e vincula o indivíduo ao mundo.

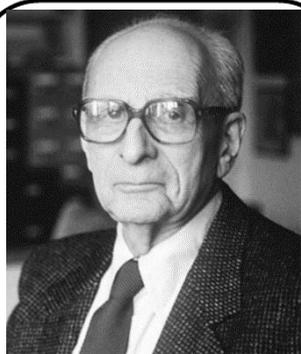


Marcel Mauss
(1872-1950)

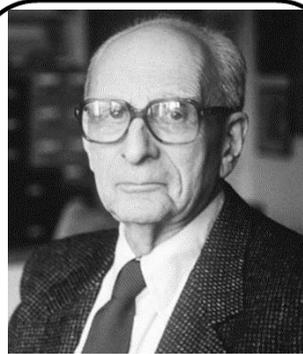


Marcel Mauss
(1872-1950)

Cultura



Claude Lévi-Strauss
(1908-2009)



Claude Lévi-Strauss
(1908-2009)

Apêndice B.

Exercício de Aprendizagem utilizado

1- Acerca da antropologia cultural e temas correlatos, assinale a alternativa correta.

“Ficou conhecido por estabelecer o método etnográfico, ou seja, a pesquisa de campo de longa duração.”

- a) Lévi-Strauss
- b) Radcliffe- Brown
- c) Franz Boas
- d) Malinowski
- e) Marcel Mauss

2- Claude Lévi-Strauss (1908 - 2009) Um dos grandes pensadores do século 20, Lévi-Strauss tornou-se conhecido na França, onde seus estudos foram fundamentais para o desenvolvimento da antropologia. *Filho de um artista e membro de uma família judia francesa intelectual, estudou na Universidade de Paris. De início, cursou leis e filosofia, mas descobriu na etnologia sua verdadeira paixão. No Brasil, lecionou sociologia na recém-fundada Universidade de São Paulo, de 1935 a 1939, e fez várias expedições ao Brasil central. É o registro dessas viagens, publicado no livro "Tristes Trópicos" (1955) que lhe trará a fama. Nessa obra ele conta como sua vocação de antropólogo nasceu durante as viagens ao interior do Brasil. O antropólogo passou mais da metade de sua vida estudando o comportamento dos índios americanos. O método usado por ele para estudar a organização social dessas tribos chama-se:*

- a) Marxismo
- b) Funcionalismo
- c) Evolucionismo
- d) Culturalismo
- e) Estruturalismo

3- O antropólogo Bronislaw Malinowski (Argonautas do Pacífico Ocidental de 1922), Radcliffe Brown (Estrutura e função na sociedade primitiva de 1952), são um dos representantes de um determinado modelo que valoriza o trabalho de campo e a descrição minuciosa, possibilitando romper com os trabalhos de gabinete realizados por antropólogos anteriores. Estamos tratando do modelo

- a) Crítico
- b) Evolucionista
- c) Pós-moderno
- d) Funcionalista
- e) Estruturalista

4- Considerando a seguinte afirmação: “Através da construção de modelos de que buscavam explicações gerais e necessariamente comparativas, sem, no entanto, pressupor uma escala evolutiva.” Característica marcante do trabalho de:

- a) Lévi-Strauss e Radcliffe- Brown
- b) Malinowski e Lévi-Strauss
- c) Marcel Mauss e Radcliffe- Brown
- d) Lévi-Strauss e Marcel Mauss
- e) Franz Boas e Radcliffe- Brown

5- Por quais mudanças passaram a Antropologia e seus métodos a partir do pós-guerra?

Apêndice C.

Alunos jogando Cara-a-Cara com a Antropologia



Durante a interação do Jogo Didático: Cara-a-cara com a Antropologia. Data 26/07/19



Alunos jogando.



Alunos jogando.



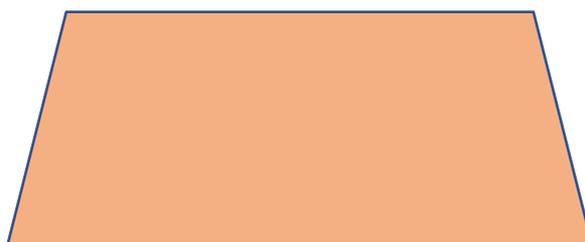
Estagiária registrando as observações dos resultados dos grupos.

Apêndice D.
Personalização do jogo



Durante a personalização do Jogo Didático: Cara-a-cara com a Antropologia.

Apêndice E.
Suporte para cartas



Apêndice F.

Roteiro de elaboração do Material Didático

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALGOAS – UFAL

INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS – ICS

PROJETOS INTEGRADORES 7

ALUN@: Maria Mayra Gomes da Silva

- a) Planejamento do material didático enquanto objeto:
 - a. Tipo de mídia a ser disponibilizada;
Material impresso.
 - b. Perfil do público a ser atingido;
Alunos dos 1º, 2º, 3º anos.
- b) Planejamento do material didático enquanto conteúdo:
 - c. Possibilidades de uso do material didático;
Poderá ser utilizado no ensino da disciplina de Sociologia, especificamente em aulas de Antropologia.
 - d. Objetivos de aprendizagem;
A utilização da compreensão e da memorização de conceitos fundamentais com o referencial teórico da disciplina de antropologia.
 - e. Estrutura do conteúdo;
Cada grupo receberá cartas com definições de conceitos e cartas com seus respectivos autores, onde estas, promoverão conteúdos sobre os estudos culturais. Será, portanto, de estrutura linear, visto que, dependerá do aluno para que este indique o autor da referida definição conceitual.
 - f. Atividade de avaliação do conteúdo;

Será realizada anteriormente da aplicação do material didático, uma aula sobre o conteúdo. Posteriormente aplicado o material didático, será aplicada uma avaliação baseada no conteúdo, observando o desempenho desses em ambas as metodologias.

g. Complexidade;

Será de estrutura linear.

h. Linguagem;

Linguagem expositiva, de forma que busque alcançar o perfil do público, não perdendo sua carga teórica, por ser abordado frases de conceitos sobre o conteúdo referido.

c) Planejamento do material didático quanto a questões técnica de produção:

i. Técnicas de produção;

O material será impresso em papel A4 todas as frases, e após recortadas as frases, personalizadas coladas em papel Carmem.

j. Características do objeto;

O tamanho do objeto (largura e comprimento) será determinado de acordo com a frase conceitual.