



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

DÉBORA DE FARIAS SANTOS

**“SOCIOLOGIA NA MESA”: PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA O
ENSINO DE SOCIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO**

MACEIÓ

2021

DÉBORA DE FARIAS SANTOS

**“SOCIOLOGIA NA MESA”: PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA O
ENSINO DE SOCIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial 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. Jordânia de Araújo Souza.

MACEIÓ

2021

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central

Bibliotecário: Cláudio César Temóteo Galvino – CRB4/1459

S237s Santos, Débora de Farias.
“Sociologia na mesa”: produção de material didático para o ensino de sociologia no ensino médio / Débora de Farias Santos. – 2021.
39 f.: il.

Orientador: Jordânia de Araújo Souza.
Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Ciências Sociais) –
Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Sociais. Maceió, 2021.

Bibliografia: f. 34.
Anexos: f. 35-39.

1. Material didático. 2. Jogo. 3. Ensino de Sociologia. 4. Sociologia na mesa. I.
Título.

CDU: 316:373.5

Dedico esse estudo a todos professores e professoras que buscam mudar a realidade educacional do nosso país.

AGRADECIMENTOS

Esse é início do fim de uma etapa muito importante para mim, tanto no aspecto profissional quanto no campo pessoal, pois agora mais do que nunca as minhas percepções sobre o mundo estão cada vez mais reflexivas. Vivo a pensar como o meu segundo passo dentro da Universidade pôde me proporcionar tantas conquistas, tantos aprendizados, muito além do que estavam nos meus planos.

Eu sou fruto de uma das licenciaturas mais ativas do campus A.C. Simões, partindo da minha experiência, claro. Pois pude aproveitar as oportunidades de ingressar no PIBID e bem como no Residência Pedagógica (uma pena que esses programas não alcancem mais quantitativos de alunos) que sem dúvida nenhuma colaboraram para que me reconhecesse cada vez mais como PROFESSORA. Essa construção da minha identidade profissional agradeço a cada um dos professores que pensam a licenciatura como de fato ela necessita ser considerada, reflexão e ação/atuação. Especialmente, Júlio Cezar Gaudêncio, Welkson Pires e Nádia Meinerz.

À minha querida orientadora Jordânia, que colabora com o meu crescimento desde o início da graduação. Muito obrigada por cada momento que podemos construir conhecimento e compartilhar afeto.

Agradeço também aos professores da rede estadual de ensino que dividiram um pouco das suas experiências, Verônica Lopes e Franke Atayde, aprendi muito com as nossas interações e interversões.

Sou grata aos meus amigos queridos de jornada, Arimax, Larissa, Thayná e Túlio por todo amparo e acolhimento que me deram em todos esses anos. Construimos laços para além do mundo acadêmico. Foi incrível poder partilhar esses momentos ao lado de pessoas como vocês.

À toda minha família pelo apoio imprescindível nesse reingresso a universidade, principalmente a dona Regiane (minha mãe), por sempre me incentivar a estudar apesar das adversidades e a buscar por aquilo que quero. Mãe, eu devo isso a você. Fique certa de que toda luta que travo e tudo que faço é por nós.

A meu namorado Everton Hercílio por incentivar nessa fase decisiva que demanda ainda mais atenção. Obrigada por ajudar desde a elaboração do jogo até agora, por não me deixar jogar para o alto. Por entender as minhas atribuições loucas de professora em tempos pandêmicos.

Gratidão eterna a todos vocês que de algum modo me ajudaram a caminhar nessa estrada nada linear!

Ensinar é mobilizar uma ampla variedade de saberes, reutilizando-os no trabalho para adaptá-los e transformá-los pelo e para o trabalho. A experiência de trabalho, portanto, é apenas um espaço onde o professor aplica saberes, *sendo ela mesma saber do trabalho sobre saberes*, em suma: *reflexividade*, retomada, reprodução, reiteração, daquilo que se sabe naquilo que se sabe fazer, a fim de produzir a sua própria prática profissional (TARDIF, 2014, p. 21).

RESUMO

O presente trabalho trata-se de uma análise em torno da produção de um material didático para o contexto do Ensino de Sociologia no Ensino Médio, de modo que serão discutidos os principais desafios para a produção desse material, os elementos básicos para sua elaboração, as dificuldades encontradas na construção do conteúdo e do objeto, bem como, a aplicação do material didático produzido para uma gincana de jogos, em uma escola pública da rede Estadual de Ensino de Alagoas. A reflexão aqui realizada busca relacionar a experiência da elaboração e execução do jogo de cartas denominado “Sociologia na mesa”, fazendo um paralelo com os estudos em torno da temática, a partir de autores como: Bandeira (2009), Ferraz (2015), Kishimoto (1996), Nogueira (2012), entre outros. Apresentamos reflexões teóricas em torno da produção de materiais didáticos e traçamos o percurso da construção, tratando acerca da escolha do conteúdo, da definição do objeto, público alvo a ser alcançado e mídia utilizada para desenvolver a arte. Posteriormente, examinamos a aplicação e as fragilidades percebidas. Assim, tal proposta, visa demonstrar a viabilidade da produção de materiais didáticos e a sua utilização no Ensino Médio como aparato para consolidar o processo de ensino.

Palavras-chave: Material didático. Jogo. Ensino de Sociologia. Sociologia na Mesa.

RESUMÉN

El presente trabajo aborda un análisis en torno a la producción de un material didáctico para el contexto de la Docencia de Sociología en el Bachillerato, por lo que se discutirán los principales desafíos para la producción de este material, los elementos básicos para su elaboración, las dificultades encontradas en la construcción del contenido y el objeto, así como en la aplicación del material didáctico producido para una competencia de juegos, en una escuela pública de la Red Estatal de Enseñanza de Alagoas. La reflexión aquí realizada busca relatar la experiencia de la elaboración y ejecución del juego de cartas denominado “Sociología en la mesa”, haciendo un paralelo con los estudios en torno al tema, de autores como: Bandeira (2009), Ferraz (2015), Kishimoto (1996), Nogueira (2012), entre otros. Presentamos reflexiones teóricas sobre la producción de materiales didácticos y trazamos el camino de la construcción, abordando la elección del contenido, la definición del objeto, el público objetivo a alcanzar y los medios utilizados para desarrollar el arte. Posteriormente, examinamos la aplicación y las debilidades percibidas. Así, esta propuesta tiene como objetivo demostrar la viabilidad de producir materiales didácticos y su uso en el bachillerato como aparato para consolidar el proceso docente.

Palabras-Llable: Material didáctico. Juego. Enseñanza de la sociología. Sociología en la mesa.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO: DA TEORIZAÇÃO A ELABORAÇÃO.....	12
1.1. Elaboração do material didático	17
2. APLICAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO (SOCIOLOGIA NA MESA).....	23
2.1. As fragilidades diagnosticadas no jogo e em seu conteúdo.....	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
ANEXOS.....	35

INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata de uma análise em torno da produção de material didático para o Ensino de Sociologia no Ensino Médio, de modo que serão discutidos os principais desafios para a produção de materiais, os elementos básicos para a sua elaboração, as dificuldades encontradas na construção do conteúdo e do objeto, bem como, a aplicação do material didático produzido para uma gincana de jogos, em uma escola pública da rede Estadual de Ensino de Alagoas.

A partir disso, é necessário trazer a perspectiva que encaminha a nossa discussão, uma vez que, a minha trajetória acadêmica no curso de licenciatura em Ciências Sociais mistura-se às participações em programas de formação de professores ofertadas no Instituto, como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID e o Programa Residência Pedagógica – PRP, subprojeto Sociologia. Ambos programas colaboraram com a construção das habilidades enquanto futura professora de Sociologia, haja vista que a aproximação com o universo escolar pôde ocorrer de maneira mais problematizada e reflexiva, no tocante às práticas a serem desenvolvidas, proporcionando um relacionamento direto em termos de atuação profissional, de didática e de características próprias do componente curricular.

A reflexão aqui realizada busca relacionar a experiência da elaboração e execução do jogo de cartas denominado “Sociologia na mesa”, fazendo um paralelo com os estudos em torno do assunto. Ao ponto que traçamos o percurso da construção, tratando acerca da escolha do conteúdo, da definição do objeto, público alvo a ser alcançado e mídia para desenvolver a arte (que para esse projeto foi necessário). Assim, visa demonstrar a viabilidade da produção do material e a sua utilização no Ensino Médio como aparato para consolidar o processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, nos debruçaremos sobre os desafios de atuar no Ensino de Sociologia, sendo válido ressaltar que o histórico da disciplina no currículo escolar é cercado pela intermitência em muitos momentos. Esse aspecto influencia fortemente na consolidação da disciplina no ensino básico, bem como nas metodologias e nas práticas de ensino desenvolvidas. De modo que reflete na baixa produção de materiais pedagógicos voltados para o Ensino de Sociologia no Ensino Médio. Diante disso, o nosso enfoque está na produção de materiais didáticos que, nesse sentido, vai para além do livro didático, que é um dos poucos materiais que o docente tem acesso e esse acaba sendo um direcionador de muitas práticas em sala de aula.

Assim, buscamos trazer a luz os objetivos que norteiam a discussão, a saber: distinguir o que é material didático e recurso didático, apresentar o caráter lúdico atribuído aos jogos

educacionais/didáticos, apontar como a dificuldade em termos formativos podem interferir na confecção de materiais, assim como, compreender a utilização do jogo educativo como ferramenta facilitadora de aprendizagem, além de relatar e avaliar a aplicação de um jogo como experiência positiva para o Ensino de Sociologia.

Para abarcar a discussão proposta no estudo, na primeira seção, buscamos, inicialmente, apresentar a diferença entre material didático e recurso didático, conceituamos o que é jogo e como pode ser utilizado como ferramenta didática, bem como reportamos as abordagens que orientam os mecanismos acerca da elaboração de materiais didáticos e a viabilidade de seus usos para o ensino. Tendo por embasamento (Bandeira, 2009), (Nogueira, 2012), (Kishimoto, 1996), (Carniel, 2020), entre outros.

Na seção seguinte, abordamos a aplicação do jogo pedagógico “Sociologia na mesa” evidenciando as circunstâncias em que ocorreu, atentando ao fato que fez parte de uma intervenção do PRP. A partir daí, tratamos das principais orientações dadas aos alunos, de funcionamento do jogo e destacamos as percepções ao longo da atividade. Além disso, apresentamos as fragilidades diagnosticadas no jogo e em conteúdo. E, por fim, pontuamos acerca do alcance do jogo e como essa ferramenta pedagógica tem potencialidade no ensino de Sociologia.

1. PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO: DA TEORIZAÇÃO A ELABORAÇÃO

A produção de materiais didáticos não é algo novo, possui aparatos já consolidados em diversos seguimentos/componentes curriculares da grade de ensino brasileira. A conceituação de material didático muitas das vezes pode ser confundida com a de recursos didáticos, logo é preciso nos atentarmos para as diferenças para prosseguirmos. Bandeira (2009, p. 14) salienta que “material didático pode ser definido amplamente como produtos pedagógicos utilizados na educação e, especificamente, como material instrucional que se elabora com finalidade didática”, de modo que produtos podem ser brinquedos ou jogos pedagógicos, enquanto o material instrucional é caracterizado por livro didático e material impresso para EAD – Educação a Distância.

Por outro lado, a conceituação feita por Souza (2007, p.111) sobre recurso aponta que “recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos”. Podendo ser exemplificado por aparelhos de mídias, computadores, projetor, letra de música, charge e entre outros. Sendo que esses não passam pelo processo de elaboração e materialização de um produto propriamente pedagógico.

A distinção realizada entre os dois termos se faz necessária para que avancemos na discussão tendo em mente que essas características interferem no que será exposto mais adiante. Visto que ponderar sobre a significação dos conceitos nos leva a compreensão e diferenciação, impedido que façamos alguma confusão na interpretação do assunto discutido.

No que tange a produção de materiais didáticos é pertinente observar a dinâmica estruturada para a sua efetivação, bem como os encaminhamentos necessários para que se obtenha êxito. Acerca do assunto, Nogueira atenta que:

A elaboração de um material didático se inicia quando se tem a necessidade de delinear um determinado conhecimento (conteúdo) a ser disponibilizado através um determinado meio (tipo de objeto e/ou ambiente) para, em seguida, ser utilizado junto ao aluno de alguma forma específica (didática) e, assim, suprir sua demanda pela informação. (NOGUEIRA, 2012, p. 101)

Partindo dessa perspectiva, a criação de produtos pedagógicos está alinhada a sistematização de conteúdos e a sua materialização por algum veículo que esteja à disposição do aluno, ou seja, é uma ferramenta que necessita de intencionalidade desde o início para que se alcance os objetivos de aprendizagem previamente traçados, lançando mão de aparatos que facilitem a compreensão e o aprendizado.

Além do mais, pode-se enfatizar que mesmo o acesso mais facilitado aos recursos que podem colaborar com o ensino, não impede a constatação que “ainda é comum o foco do ensino-aprendizagem recair basicamente sobre o uso de livros impressos, mesmo que aos poucos outros tipos de materiais didáticos digitais venham sendo incorporados ao ensino” (NOGUEIRA, 2012, p. 106).

Dito isso, nos voltemos a pensar acerca da produção de material didático, especificamente, para o componente curricular – Sociologia, visto que as suas demandas para um ensino mais aproximado de seu público alvo, os jovens (e também na modalidade EJA – Educação de Jovens e adultos), são indiscutivelmente necessários. Sendo assim, adequar conteúdos, temáticas e temas a um produto pedagógico que desperte o interesse e, ao mesmo tempo, proporcione acesso ao conhecimento de maneira mais tangível e não tão rígido e cansativo como pode ser percebido com a utilização dos livros didáticos em situações cotidianas de sala de aula no qual o estudante faz uso desse material, é sem dúvida um caminho para uma aprendizagem mais eficaz e significativa.

Sendo assim, falar sobre a utilização de instrumentos e produtos pedagógicos – no caso em análise do jogo – no ensino é um movimento necessário, visto que trataremos sobre esse material no decorrer do texto. Paralelamente, buscamos também definir e entender o que é jogo, já que o nome assume conotação diferente a depender do contexto em que se coloca. No dicionário Michaelis, por exemplo, encontramos a definição a saber: “qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo”¹, no entanto, no uso da linguagem figurada o significado aparece como “normas, preceitos ou convenções estipulados para reger situações específicas”. Diante disso, lançaremos mão dos estudos como da autora Kishimoto que aponta para o fato de que:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças [...] Tais jogos, embora recebam a mesma denominação têm suas especificidades. (KISHIMOTO, 1996, p. 13)

Nesse sentido, como o jogo se encaixaria no contexto de ensino? Já que sua função principal é de entreter e distrair, e não, ao menos inicialmente, promover momentos de aprendizagens em uma conjuntura formativa. De modo que a análise aqui suscitada busca

¹ Dicionário Michaelis. Disponível: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/jogo/>>

compreender uso do jogo como um instrumento metodológico, sendo caracterizado como um material didático.

Ainda sobre a diferenciação de jogo, Kishimoto (1996, p.15) chama atenção para o fato de que “entre os materiais lúdicos alguns são chamados usualmente de jogo, outros, brinquedos”, tal afirmativa parte de definições relacionadas a linguagem e contexto social, sistema de regras e como objeto, outrora apresentadas por Brougère e Henriot², para apontar as distinções entre jogo e brinquedo. Assim, pode-se observar o encaminhamento acerca das atribuições e funções que o material lúdico pode promover dentro de um espaço de aprendizado, visto que vai muito além de um olhar desprezioso em torno de seu papel pedagógico.

Com base nisso, é pertinente dizer que o jogo no contexto de ensino, como material lúdico, apresenta funcionalidades que colaboram com as dinâmicas relacionadas ao cenário escolar e ao processo de ensino aprendizagem, já que parte de arranjos e propostas associadas a construção de conhecimento. Pois,

[...] quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa ... o educador está potencializando as situações de aprendizagem [...] significa transportar para campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 1996, p. 36-37)

Dessa forma, a intencionalidade na confecção de um produto pedagógico, seja ele jogo ou não, assume a dimensão educativa e favorece a construção de conhecimentos por meio desse instrumento que fora criado para atender a esse fim específico e, ao mesmo tempo, o seu caráter lúdico retira um peso considerável em torno de saberes que se fossem apresentados de outras formas poderiam ter a apreensão muito mais dificultada pelos estudantes.

Ao ponto que o jogo dentro da configuração escolar emerge como ferramenta lúdica que apresenta potencialidades em termos de promoção de aprendizagem, uma vez que sai da zona de conforto das metodologias tradicionais que são apresentadas em sala de aula. Assim, o jogo pedagógico é um material lúdico com objetivos específicos que serve como um suporte educativo, visto que dinamiza conteúdos e/ou temáticas e, ao mesmo tempo, envolve o aluno a uma prática da em sociedade. Sobre o assunto Silva afirma que:

[..] o jogo é uma ferramenta lúdica e que pode ser utilizado na sala de aula, pois este possibilita aberturas de espaços para que diversos conteúdos possam ser repassados

² Gilles Brougère discute a temática do jogo no livro “Jogo e educação”, assim como o autor Jacques Henriot na obra “Le jou”.

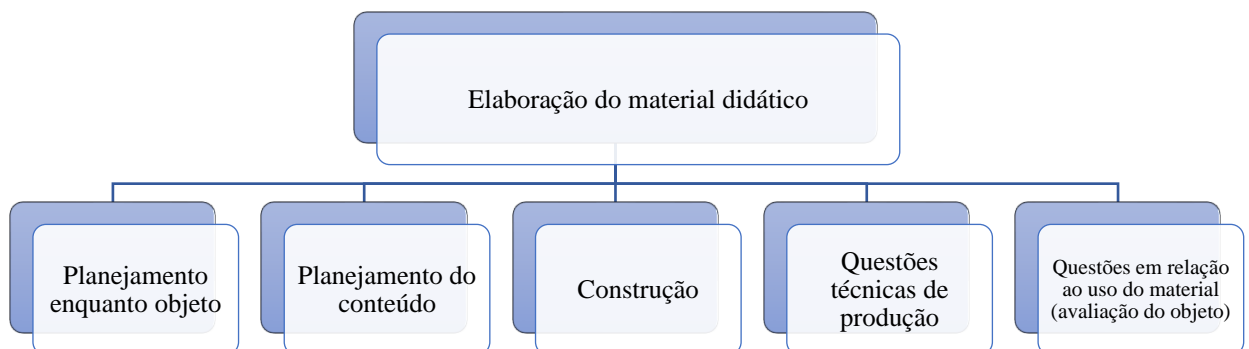
de forma envolvente, além disso, o ato de jogar é algo praticado em toda e qualquer sociedade, tornando-se algo existencial em qualquer cultura. (SILVA, 2019, p. 39)

É nessa conjuntura que abordaremos a construção do material didático foco deste trabalho, sendo a sua materialização em formato de jogo pedagógico. Dessa maneira, é preciso compreender que “a concepção do ato de elaborar um material didático abrangerá as fases de planejamento, construção, produção e o seu uso, visto sob essas duas perspectivas: conteúdo didático e material didático enquanto objeto” (NOGUEIRA, 2012. p. 101).

Sendo assim, a elaboração de um produto pedagógico, como é o caso do jogo educativo, passa pelo processo de organização estabelecido por etapas básicas que estipulam aspectos mínimos para que se atenda as demandas do desenvolvimento “comunicativo educacional (conteúdo, objetivos e atividades de aprendizagem) observando-se antecipadamente e no mínimo as seguintes questões: etapas da educação e modalidades da educação” (BANDEIRA, 2009, p. 18-19).

Dimensionar esses aspectos na elaboração de um produto pedagógico nos permite, inicialmente, compreender esses elementos básicos para começar a produção do material, uma vez que esses passos colaboram para que o produto final atenda minimamente ao que estava sendo delineado inicialmente.

Ainda sobre a construção do material didático, Nogueira (2012. p. 102) afirma que: “a partir do momento em que surge a necessidade da elaboração, há que se pensar o material didático em função de:”



Como podemos observar no organograma acima, pensar o material sob essa ótica é interligar o planejar, o construir, o produzir e o avaliar visando ajustar as reais necessidades dos alunos.

Assim, pensar nesses passos de construção para viabilizar materiais para o ensino de Sociologia é bastante relevante, pois partimos de uma cultura de intermitência e desvalorização da disciplina no currículo escolar nacional e os produtos pedagógicos construídos para a área se limitam, quase que exclusivamente, a livros didáticos ou módulos, a depender da instituição de ensino. Essas características trazem consigo elementos suficientes para uma reflexão em relação as práticas docentes e as ferramentas utilizadas para a constituição e consolidação do saber. No que diz respeito ao assunto Carniel traz apontamentos de extrema relevância quanto aos conhecimentos produzidos sobre materiais didáticos. Visto que,

No Brasil, grande parte do conhecimento sociológico produzido sobre materiais didáticos está concentrado no estudo de um objeto específico: os manuais escolares. Tais manuais apresentam-se como bens ou mercadorias culturais importantes para a compreensão da história da educação, da leitura e das disciplinas. Por isso mesmo, representam um ângulo fundamental para quem pretende refletir sobre os sentidos e a própria trajetória institucional do ensino de Sociologia no país. Todavia, como argumenta Meucci (2020), a centralidade desses artefatos advém igualmente da oportunidade de se investigar, por meio deles, as condições objetivas da vida intelectual e a repercussão de determinadas ideias na formação de uma “consciência racional” a respeito da sociedade. O que significa dizer que os manuais escolares não somente expressam repertórios culturais, mas constituem-se enquanto agentes ou atores das dinâmicas sociais, políticas e pedagógicas em que estão inseridos. (CARNIEL, 2020, p. 222)

Além disso, com a reinserção da Sociologia do Programa Nacional do Livro didático – PNLDD impulsiona ainda mais os estudos acerca dos materiais didáticos no Ensino de Sociologia. Sendo que “outras políticas educacionais recentes também cooperaram para consolidar os materiais didáticos enquanto objetos complexos e relevantes para a pesquisa sociológica”, como o PIBID. No que tange o Ensino de Sociologia essa é a sua trilha atual sobre os estudos de práticas pedagógicas e ferramentas de ensino que favoreçam a aprendizagem (Idem, 2020, p. 223).

Problematizar esses princípios tão arraigados no ensino e construir um jogo a fim de potencializar o ensino de Sociologia foi um desafio. Em grande medida foi preciso compreender todo esse processo para que pudéssemos elaborar o produto. A partir de agora iremos explanar acerca da elaboração de um jogo pedagógico denominado "Sociologia na mesa" apontado as nuances da produção e como os conhecimentos sobre material didático ajudaram a produzir um projeto exitoso, apesar de dificuldades percebidas ao longo de seu desenvolvimento.

1.1. Elaboração do material didático

A partir dos passos de elaboração de material citados anteriormente, pudemos desenvolver um jogo educativo nos baseando nos princípios norteadores. Sendo assim, as principais demandas para a formulação do jogo foram as seguintes: pesquisa e planejamento do conteúdo; perfil do público alvo; técnica de produção: desenvolvimento da arte e recurso material a ser utilizado (nesse caso usamos o meio impresso, pois se trata de um jogo cartas); orçamento; regras que orientam a aplicação e critérios avaliativos do objeto;

Esses elementos descritos acima são importantes para que não deixemos o material incompleto. Além do que os produtos pedagógicos, especialmente os jogos educativos, requerem que façamos um teste para conseguir alinhar os detalhes e realizar ajustes quando necessário.

Em suma, o projeto de material partiu da demanda de produzir um aparato didático pedagógico que levasse em consideração o objetivo de promover uma revisão para o encerramento do bimestre letivo, mas que não seguisse os moldes enrijecidos do livro didático, ou mesmo de uma aula expositiva de revisão do conteúdo. Sendo que a criação do jogo pedagógico foi constituído para uma intervenção no PRP – no qual fazia parte como bolsista – em uma escola estadual de ensino integral de Maceió.

Com enfoque na revisão, pudemos delimitar quais conteúdos poderiam ser usados naquele momento e, a partir daí partimos para escolha do meio/recurso para confeccionar o produto pedagógico (influenciada pelos hábitos dos alunos extrassala, jogo Uno, jogo baralho e outros); orçamento viável; além do enfoque em uma linguagem que levasse em conta o público alvo.

Sabido disso, definimos como os conteúdos base do jogo três autores clássicos da Sociologia, Marx, Weber e Durkheim, bem como a escolha do objeto em que seria materializado em um jogo de cartas, atenção especial para um público alvo que variava na faixa etária de 15 a 20 anos, em turmas dos 1º, 2º e 3º séries do ensino médio.

Os conteúdos³ abordados nas cartas são conceitos básicos dos autores e esses fazem parte de capítulos de discussão distribuídos ao longo do livro didático utilizado pelos estudantes, considerando o livro *Sociologia em Movimento* (SILVA et al., 2016), que é volume único e que os acompanham durante todo o ensino médio. Assim, o que foi trabalhado nas turmas envolvendo os três pensadores partiu desse “objeto” já acessado pelos alunos em sala.

³ Foram discutidas temáticas como: Indivíduo e sociedade; Trabalho e Sociedade. Sendo que esses são os capítulos 2 e 9 do livro didático *Sociologia em Movimento*, utilizado como suporte nas aulas.

Com esses eixos determinados o passo seguinte foi desenvolver a arte, por meio do aplicativo *Canva*⁴, na abordagem estética: 1. Imagem do teórico; 2. Nome do autor; 2. Nome do conceito; 3. Imagem com a explicação do conceito; 4. Imagem com exemplo que se associe ao conceito. Sendo elas baseadas nos clássicos da Sociologia, Emile Durkheim, Max Weber, Karl Marx. Sobre os autores e suas contribuições para se pensar o ensino de Sociologia os PCN'S trazem que:

Ao se tomar os três grandes paradigmas fundantes do campo de conhecimento sociológico – Karl Marx, Max Weber e Emile Durkheim –, discutem-se as questões centrais que foram abordadas, bem como os parâmetros teóricos e metodológicos que permeiam tais modelos de explicação da realidade. No entanto, a grande preocupação é promover uma reflexão em torno da permanência dessas questões até hoje, inclusive avaliando a operacionalidade dos conceitos e categorias utilizados por cada um desses autores, no que se refere à compreensão da complexidade do mundo atual (BRASIL, 1999, p. 36).

A partir desse entendimento se vislumbra o grau de importância dos autores para a leitura e interpretação da realidade, sendo assim, foram abarcados os conceitos centrais dos autores no jogo elaborado. Ao ponto que “os estudos dos clássicos, como os de Marx, Durkheim e Weber, guardam alguma atualidade e vínculos com as necessidades contemporâneas de compreensão da realidade” (SILVA, 2009, p. 47).

Após isso, iniciamos a materialização do produto, utilizamos um kit de cartas com 52 unidades⁵ e 6 folhas de papel fotográfico adesivo, sendo as imagens impressas e adesivadas nas cartas. Dessa forma, o orçamento geral teve a compra dos recursos acima mencionados, além a impressão da arte produzida anteriormente. Na imagem abaixo podemos observar o resultado do produto pedagógico e as instruções para a utilização, assim como nos anexos, de modo mais detalhado.

⁴ Plataforma de design gráfico com versão gratuito e assinaturas pagas. É utilizado para criar diversos modelos gráficos com conteúdo visual. São disponibilizados designs prontos e editáveis, com banco de imagens e ilustrações gratuitas ou pagas, além de mecanismo para definir dimensão do design criado. (Esse instrumento foi indispensável para a produção do jogo, em termos estéticos)

⁵ Apenas 51 cartas foram usadas para confecção do jogo. Foram 3 cartas coringas e 16 cartas para cada autor.



Fonte: arquivo pessoal

❖ Descrição básica do jogo:

O “*Sociologia Na Mesa*” é um jogo de cartas onde os jogadores revisam conteúdos sobre teorias acerca dos clássicos da Sociologia, a saber: **Émile Durkheim**, **Max Weber** e **Karl Marx**. Cada autor representa um naipe do baralho: ED, MW e KM, respectivamente.

❖ Conteúdo:

- O jogo contém um baralho com 51 cartas, sendo elas:

15	Cartas sobre Émile Durkheim
15	Cartas sobre Max Weber
15	Cartas sobre Karl Marx
3	Cartas “Coringa”
3	Cartas “Coringa-autores”

❖ Cartas:

- *Cartas com naipes dos autores.* Cada autor possui um grupo com 16 cartas, representando um naipe do baralho – com uma identificação sequencial de 1 a 16, junto com as iniciais do autor. Entre elas estão:
 - A ilustração e o nome do autor;
 - Suas principais ideias, a explicação do conceito e a imagem correspondente.⁶

⁶ ED. primeira trinca é sobre o conceito Fato social (imagem do autor, conceito e explicação do conceito) e mais 4 trincas – conceito, explicação e imagem. MW. primeira trinca é sobre o conceito Ação social (imagem do autor, conceito e explicação do conceito) e mais 4 trincas – conceito, explicação e imagem. KM. primeira trinca é sobre o conceito Classe social (imagem do autor, conceito e explicação do conceito) e mais 4 trincas – conceito, explicação e imagem.

- *Cartas Coringa.* As 3 cartas Coringa presentes no jogo podem substituir qualquer outra carta com naipe.
 - *Trincas.* São 3 cartas de um mesmo naipe, quando reunidas em sequência, obedecendo o conjunto de conceito + explicação do conceito + imagem correspondente.
- ❖ **As principais regras:**
- Pode ser jogado por 2 ou até 4 pessoas;
 - Cada pessoa recebe inicialmente 7 cartas aleatórias. O restante das cartas fica na mesa à disposição dos jogadores. Os jogadores vão puxando as cartas para tentarem formar as trincas. Ao formar uma trinca, o jogador faz 1 ponto.
 - Os jogadores decidem quem irá começar e qual o sentido da direção de quem irá puxar uma nova carta no baralho (retirada e descarte).
 - Ao puxar uma nova carta, o jogador deve escolher se irá ficar com ela ou descartá-la (tornando-a disponível apenas para o jogador que irá jogar em seguida). Caso o próximo jogador não queira a carta descartada, ele deve obrigatoriamente puxar uma nova carta na mesa.
 - O objetivo é que o jogador forme 2 (duas) trincas a cada rodada, sendo que **VENCE** o jogo quem conseguir totalizar 6 (seis) pontos no término de 3 (três) rodadas.

De acordo com o exposto, é notório que relacionamos os fundamentos da área de elaboração de materiais didáticos e as suas contribuições no processo de confecção do jogo “Sociologia na mesa”, evidenciando os caminhos utilizados para que obtivéssemos um produto pedagógico viável, adequando os objetivos de aprendizagem, os conteúdos, a linguagem associada ao público alvo, bem como a escolha do objeto.

Sendo pertinente realizar uma reflexão sobre as práticas que são perpetuadas no universo escolar. Pois, é bem verdade que muitas dessas sequer são questionadas e a busca por outras alternativas que promovam dinamismo na didática docente e, ao mesmo tempo, minimizem o status de “enfadonho” atribuída as aulas nem sempre são evidenciadas. Por isso, levar para a sala de aula uma perspectiva que provoque a alteração desse cenário é promover mudança. Dado que busca vias para aproximar o aluno e fazer com que ele se aproprie de novos saberes, consolide outros e que seja sujeito ativo no processo de aprendizagem.

Lançar mão de jogos pedagógicos cercados pela ludicidade permite que o conhecimento sobre determinado conteúdo ocorra de forma menos maçante e faz com esse saber tenha

significado no contexto geral. Não apenas por ser cobrado em uma avaliação, mas por ser algo que já tenha sido apreendido a partir de uma ferramenta menos convencional.

Demonstrando assim, que produzir material didático, é algo possível, mesmo compreendendo que o processo de confecção demanda atenção, como pudemos notar na trajetória aqui representada. E no âmbito do ensino de Sociologia, especialmente, sabemos que muito precisa ser construído para consolidar a sua permanência e retirar esse estigma de inferiorização/des crédito, se for comparado a outros componentes curriculares. Por isso,

É válido reforçar que ao se optar por algum tipo específico de material didático (vídeo, livro impresso, PDF interativo, podcasting, animação etc.) estamos fechando um determinado conteúdo dentro de um objeto a ser utilizado. Lembro que este aspecto, como visto no capítulo anterior, de apenas **distribuição da informação e presente em qualquer material didático, não deve ser um desestimulador para a sua elaboração, muito pelo contrário, acredito ser de fundamental importância o uso dos mais variados materiais para que se trabalhem as mais diversas linguagens (visual, textual, imagética etc.), além de dar ao aluno o acesso a múltiplos pontos de vista e não apenas um único.** (NOGUEIRA, 2012, p. 101 grifo meu)

Ressaltar essa perspectiva é premente, uma vez que abre um leque de possibilidades e confirma a viabilidade de se produzir produtos pedagógicos. E pensar isso no âmbito do ensino de Sociologia acaba sendo uma ferramenta para a transposição didática, em que o professor direciona as suas práticas e ressignifica caminhos para apresentar saberes, pois,

[...] o professor quem vai transformar esse saber para os alunos, negociando com eles a sua gestão, os papéis que cada um deverá assumir, para que o saber ensinado possa ser aprendido. Neste momento, caberia ao professor a criação de uma nova roupagem ao saber, elaborando estratégias de aplicação do conteúdo sem descaracterizá-lo (FERRAZ, 2015, p. 6).

Pontuar a elaboração de materiais didáticos como uma estratégia para a otimização do processo de ensino e de transposição didática nos leva a repensar as práticas tradicionais, que em boa medida interferem em um trabalho pedagógico que poderia ser mais proveitoso. Além do que é uma via no acesso aos saberes científicos em que o professor consiga fazer essa ponte sem prejudicar a aprendizagem. Visto que:

[...] a relação dos docentes com os saberes não se reduz a uma função de transmissão dos conhecimentos já constituídos. Sua prática integra diferentes saberes, com os quais o corpo docente mantém diferentes relações. Pode-se definir o saber docente como um saber plural, formado pelo amálgama, mais ou menos coerente, de saberes oriundos da formação profissional e de saberes disciplinares, curriculares e experienciais (TARDIF, 1998, p. 36).

Desse modo, podemos chegar ao entendimento de que os saberes docentes se constituem de forma plural, pois há um concatenado de saberes que são essenciais para o fazer docente, dentre eles estão as práticas de ensino e as metodologias que utilizam. É, nesse contexto, que podemos associar a produção de jogos pedagógicos com os saberes que os professores desempenham para a elaboração e execução de um material.

2. APLICAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO (SOCIOLOGIA NA MESA)

Na seção anterior pudemos relacionar as abordagens que orientam os mecanismos acerca da elaboração de materiais didáticos e a viabilidade de seus usos para o ensino. Sendo apresentado o contexto de intencionalidade desde a produção até o resultado final de promoção de aprendizagens de conteúdos.

Nesse momento iremos voltar o nosso olhar para o momento da aplicação do jogo de cartas intitulado “Sociologia na mesa” (já explanado na seção anterior), sendo esse executado dentre as atividades desenvolvidas no Programa Residência Pedagógica – RP, subprojeto Sociologia, edição 2018-2020. É importante ressaltar que esse material didático foi confeccionado para ser utilizado em uma semana de jogos para turmas da 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio de uma escola estadual de ensino integral do município de Maceió. Logo abaixo vemos a equipe que fez parte desse evento, o professor preceptor e os seis bolsistas.



Fonte: Arquivo pessoal

Descrição da imagem: Ao fundo está o professor preceptor Franke Atayde e mais a frente estão os alunos bolsistas RP: Luzian Santos, Kássia Gomes, Beatriz Costa, Débora de Farias, Arimax Marques e Thales Uzelin.

Em linhas gerais, a proposta elaborada para semana de jogos consistia na produção de materiais didáticos pelos bolsistas do RP, pensando em desenvolver produtos que tivessem uma linguagem mais aproximada do público e das demandas para os moldes da escola. Todo o processo foi acompanhado e analisado pelo professor preceptor e pela coordenação do subprojeto de Sociologia. De modo que foram criados 6 tipos diferentes de materiais, para serem aplicados nas turmas de 1ª a 3ª séries do Ensino Médio, simultaneamente, como forma de revisão de conteúdos anteriormente trabalhados nas aulas.

As atividades desenvolvidas na semana de jogos ocorreram em novembro de 2019, no pátio da escola e foram utilizados diversos tipos de materiais didáticos confeccionados pelos bolsistas, a exemplo, tivemos jogo da memória, diagrama, jogos de cartas e outros. Houve uma mobilização por parte do professor preceptor para que todos os estudantes participassem e como a escola é de ensino integral podemos fazer arranjos de horários⁷, além disso, o professor resolveu atribuir pontuação caso precisassem na avaliação bimestral e teve uma premiação para os primeiros colocados (Ingresso ao cinema, livros e caixa de bombom). Sendo que os alunos estavam agrupados por equipes e havia separação por fases dentro da competição. Conforme fossem avançando/concluindo prosseguiriam para a etapa seguinte.

Nesse contexto, aconteceu a aplicação do jogo “Sociologia na Mesa”, que seguiu, inicialmente, a abordagem de exposição das regras do jogo para que os estudantes que estavam participando daquela fase da competição, pudessem compreender a dinâmica de funcionamento do jogo e pudessem avançar conseguindo fazer a pontuação estipulada. De modo que, após se reunirem na mesa cada equipe escolheu uma dupla de jogadores, representando 4 equipes no total. As circunstâncias na qual a atividade ocorreu, possibilitaram que houvesse a mescla entre os alunos de séries diferentes e que já havia tido contato com todos os conceitos utilizados nas cartas ou com boa parte deles⁸.

Após realizada a orientação e, em seguida, a entrega das 7 cartas para cada uma das duplas, logo teve início a primeira partida do jogo. Os estudantes não apresentaram dúvidas em relação ao manejo das cartas, sendo que o objetivo era que o jogador formasse 2 (duas) trincas a cada rodada, vencendo o jogo aquele que conseguisse totalizar 6 (seis) pontos no término de 3 (três) rodadas, identificamos que esse aspecto ficou bem entendido por eles. As 3 (três) rodadas aconteceram entre 30 e 45 minutos, diante dinâmica posta para aquele espaço.

As imagens abaixo ilustram os momentos mencionados anteriormente.

⁷ É válido salientar que o professor preceptor tinha duas aulas por turma, além de ministrar outra matéria facultativa. Logo, a aplicação dos jogos ocorreu levando em conta essa circunstância. O que não é comum em termos de carga horária em aulas de Sociologia.

⁸ De modo que não foi possível aferir se alguma dupla apresentou dificuldade em formar as trincas em virtude de não conhecer o conceito abordado.



Fonte: Arquivo pessoal



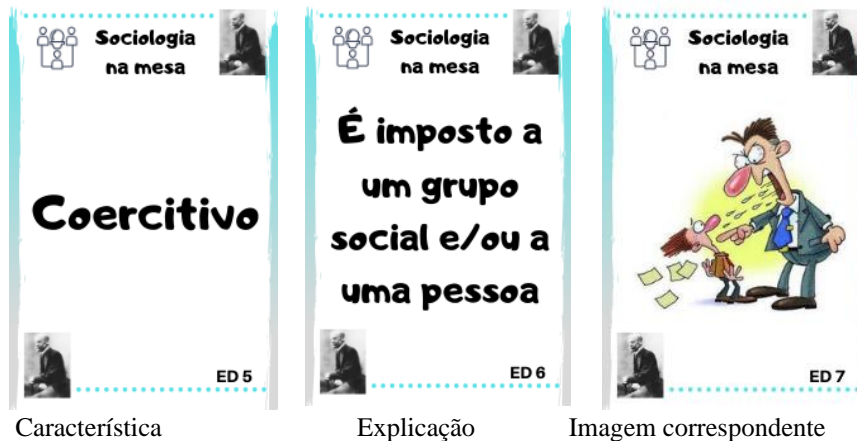
Fonte: Arquivo pessoal

Além das orientações fiquei acompanhando todo o jogo para eventuais dúvidas. Sendo que as intervenções no decorrer da partida foram em relação a ordem da formação da trinca, já que os naipes são as fotos dos autores e seguem uma numeração abaixo, que representa a classificação que deve aparecer nas trincas de cartas.

Eventualmente, houve empate em torno do uso dos coringas que representavam os autores, visto que ele completaria a trinca mesmo não estando na ordenação padrão. As imprecisões logo foram sanadas já que, na primeira rodada, conferi as trincas antes que eles mostrassem aos demais jogadores, lembrando as orientações iniciais e características do jogo.

Podemos notar essas características observando as cartas abaixo:





Característica

Explicação

Imagem correspondente

Notem que as cartas acima podem formar duas trincas seguindo uma sequência da relação de identificação do autor, conceito, definição do conceito, ou de característica, explicação e imagem correspondente. No entanto, se o aluno estivesse com a carta coringa do autor poderia chegar a uma trinca, avançando assim na partida.

Ao longo das rodadas eles foram se atentando mais ao uso dos coringas e percebendo qual seria a melhor estratégia para vencer já que dependiam das cartas que ainda estavam sem acesso, as dispostas para retirada, e também das cartas que eram descartadas pelos outros jogadores. Ao ponto que passaram a observar não só os conteúdos que se interligavam, mas a sequência numérica que vinha na parte inferior da carta.

Nesse momento o foco de possibilitar a revisão sofreu um certo abalo, já que os alunos encontraram uma alternativa para fazer as trincas mesmo sem dominar totalmente os conceitos básicos. De modo que esse é um alerta para modificações que podem/devem ser realizadas em uma próxima aplicação do material, já que o aspecto só pôde ser notado quando tivemos a oportunidade de experimentar o produto com os estudantes.

Um ponto que é válido ressaltar, é que o material possibilita que se possa adaptá-lo a inúmeros tipos de conteúdos e pode ser usado com diversas finalidades, não se limitando apenas a realizar revisão. Obviamente, é necessário pensar em ajustes levando em conta o que pudemos perceber nessa primeira aplicação, pois conseguimos compreender como os estudantes se comportaram diante daquele estímulo.

Em linhas gerais, o resultado foi positivo partindo do princípio que não houve tempo para que realizássemos modificações no produto. A participação foi bem a contento, houve envolvimento dos alunos para conseguir formar as trincas e pontuar para a próxima rodada, além da inquietação em relacionar os conceitos que estavam sendo apresentados nas cartas com

o que haviam estudado ao longo ano letivo. Sejam alunos do 1^a, 2^a, 3^a série do EM. Dinamizar as práticas nessa construção do saber é, comprovadamente, um caminho que tira o professor da zona de conforto e leva o estudante a não demonizar aquele conteúdo que em alguns momentos acaba sendo apresentado de maneira enfadonha.

Amparada na experiência realizada e nos estudos na área do Ensino de Sociologia, é pertinente atentarmos ao fato de que as práticas de ensino sofrem influências do modo como a Sociologia vem sendo forjada no currículo escolar, ao ponto que resulta em metodologias que nem sempre são atrativas aos estudantes. Dito isso, é necessário ressaltar que com as mudanças mais recentes quanto aos programas como PIBID e RP, que tem por foco a formação docente inicial. De modo que ocorreu o desenvolvimento de pesquisas sobre materiais didáticos no Ensino de Sociologia nos permitiu vislumbrar mudanças nesse campo de ensino. Pois,

Todo esse esforço de análise e significação dos materiais didáticos utilizados nas aulas de Sociologia pode estar sugerindo mudanças qualitativas nas práticas docentes em favor de maneiras renovadas de dialogar com os modos de vida contemporâneos, mas talvez também seja o indício de uma crise mais profunda no modelo escolar. (CARNIEL, 2020, p. 223)

Evidenciando a importância e potencialidade dos materiais didáticos possuem nas práticas de ensino. É nesse contexto que destacamos, por exemplo, os jogos, que podem e devem ser utilizados nas aulas de Sociologia como ferramenta de ensino.

Mediante todos os aspectos elencados, pode-se perceber que, mesmo havendo todo um planejamento na elaboração e sendo pensado como seria a utilização do material, nem tudo saiu como previsto. Uma vez que é imprescindível que esse momento de experimentação ocorra, para que se possa perceber esses pormenores e assim sejam feitas as mudanças necessárias. No entanto, não desqualificar a potencialidade dos usos dos jogos para o ensino de Sociologia.

2.1. As fragilidades diagnosticadas no jogo e em seu conteúdo

Nesta seção abordaremos os aspectos que demonstram as vulnerabilidades na elaboração e que contribuíram para que o material não obtivesse um resultado mais proveitoso. A discussão será em torno das cartas numeradas e como isso influenciou no andamento do jogo, além do déficit em relação ao conteúdo abordados nas cartas, especificamente no que foi apresentado nas cartas do autor Karl Marx.

Inicialmente direcionaremos a análise para compreender o porquê de usar a estratégia de numerar as cartas, já que havia sido usado os autores como naipes e também como um dos tipos de coringas do jogo. Mais uma vez trarei as imagens das cartas para que consigamos visualizar os aspectos apontados.



Observemos que, mesmo mudando o teórico representado, a linguagem e a sistemática utilizada na organização do conteúdo permanecem as mesmas. Há identificação do autor nos naipes e logo abaixo segue uma sequência numerada com as iniciais do teórico, sendo que esta serviria para não perder de vista as trincas corretas. Partindo dessa perspectiva, posterior a aplicação do jogo, pode-se aferir que esse aspecto é uma fragilidade de formulação, visto que o domínio pleno do conteúdo pelo professor não demandaria essa função.

Como vimos na seção anterior, esse mecanismo acabou sendo uma forma encontrada pelos alunos para obter um resultado sem propriamente revisitar os conceitos que foram estudados anteriormente por eles, sendo que numerar as cartas não interfere na estrutura do jogo, apenas serviria para identificar as trincas corretas. De modo a se distanciar da proposta inicial do jogo, que é de possibilitar a revisão de conteúdo.

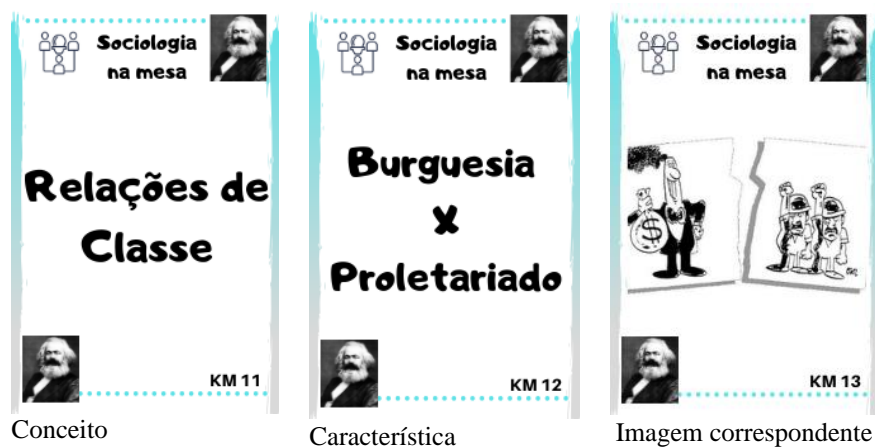
Outro elemento que demandou reflexão foi a sistematização dos conteúdos principais trabalhados a partir do teórico Karl Marx. Que após análise do material pode ser notada, inicialmente, uma lacuna em termos de conceito e de definição de conceito. As demais cartas

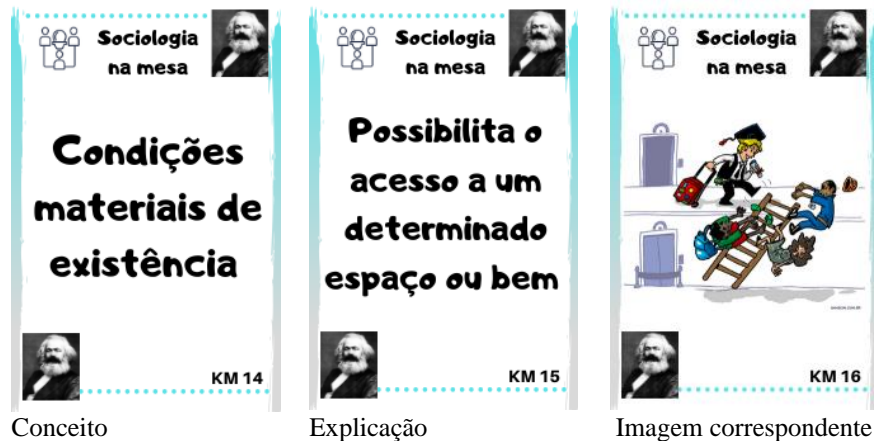
também apresentam fragilidades quanto a explicação e relação explícita com a imagem. Nesse sentido, vamos observar as cartas abaixo:



As primeiras cartas exemplificam bem como a sistematização do que é classe social não está bem definida. Pois a classe social seria a posição ocupada pelos indivíduos em relação aos meios de produção, a grosso modo. De forma que a definição que está posto é propriedade privada, meios de produção e proletário, que são conceitos centrais nas análises apresentadas por Marx.

Além disso, nos atentemos para a carta KM 11 que apresenta a relações de classe, sendo que o mais apropriado seria a divisão de classe, já que na carta seguinte temos burguesia versus proletariado. Embora não prejudique totalmente o resultado, esses detalhes acabam dificultando a percepção do aluno quando ao que está sendo solicitado.





Assim, no caso das cartas KM 14, KM 15, KM 16 sobre condições materiais de existência, o conceito é muito mais amplo e está diretamente ligado ao materialismo histórico dialético. Ao ponto que está apresentado de forma reduzida não dando conta de contemplar a leitura que pode ser feita da realidade. Assim, a imagem acaba ficando um tanto deslocada quando comparamos a outros conceitos abordados.

No contexto geral, essa foi a parte mais delicada da elaboração desse projeto. Visto que pensar a organização e a definição do conteúdo que contemplasse Karl Marx, dentro de uma produção sintética foi um esforço e tanto. Embora já tivesse estudado os conceitos principais do teórico em algumas disciplinas do curso de Ciências Sociais, não quer dizer que domine plenamente todo o seu arcabouço conceitual.

Logo, refletir sobre a própria formação e como isso pode interferir na forma como conduzimos as nossas práticas em sala de aula, é crucial para que avancemos em relação ao ensino de Sociologia. Questionar o processo de ensino a que fomos submetidos é peça chave na condução de novas práticas e na consolidação do ensino que buscamos proporcionar. Seguir atento e cuidadoso a maneira como transpomos conteúdo é fundamental para que tenhamos uma educação de qualidade, em que os alunos que possam ler e compreender a realidade que estejam inseridos.

Quanto a avaliação do jogo podemos examinar apenas as interações no momento da aplicação, ou seja, são percepções ao longo das rodadas do jogo. Notou-se que os alunos estavam concentrados e muito cuidadosos quanto por conta a realização das jogadas. Isso pode ser entendido como objeto que agrada e que faz parte o cotidiano deles, além do que havia a competição em que o jogo estava inserido. Outro aspecto, era a expectativa que eles criavam para que a carta descartada fechasse a rodada foi bem marcante. E não houve comentários quanto a não lembrar dos conteúdos que estavam expostos nas cartas. Contudo, como partiu de

uma atividade em conjunto, com várias demandas para os alunos, não foi possível realizar uma apreciação mais precisa.

Por fim, é válido ressaltar que, pensando em corrigir esses pontos e observar as potencialidades do jogo, optamos por em outro momento aplicá-lo novamente, no entanto, não foi possível. Visto que além dos entraves de esperar a finalização de um bimestre, tivemos o afastamento por conta da pandemia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho desenvolvido buscou refletir sobre a produção de material didático no ensino de Sociologia a partir de uma vivência no Programa Residência Pedagógica – PRP. Inicialmente apresentamos as bases conceituais como (Bandeira, 2009) e (Nogueira, 2012) que versam quanto a construção de produtos pedagógicos, além trazer as definições de jogo por (Kishimoto, 1996) buscando compreender o seu uso como um instrumento metodológico e as reflexões de (Carniel, 2020), (Silva, 2019), entre outros. Mais adiante discutimos a experiência prática de elaboração e aplicação do jogo, evidenciando também as fragilidades encontradas após utilização do material com os estudantes.

A discussão retrata a relação entre a teoria e a prática que são tão necessárias para o ensino e para os saberes desempenhados pelo professor. Visto que pensar o processo de aprendizagem pautando em estudos que direcionam para o aperfeiçoamento das práticas docentes e do ensino, se afastando das ações habitualmente utilizadas em sala de aula, é a busca por um caminho que leve o aluno a construir conhecimentos de forma menos engessada, isso do ponto de vista das práticas de ensino tradicionais.

É nesse bojo que abordamos a produção de material didático, como uma ferramenta que colabora para um ensino mais dinamizado. E que é possível de se utilizar em sala de aula, mesmo que demande esforço do profissional para a sua elaboração e aplicação.

Dado que, as análises que envolveram o jogo “Sociologia na mesa” levam em consideração que o material didático possui papel importante na aprendizagem e que seu processo de confecção repercute no que pretendemos alcançar, a intencionalidade que o docente atribui ao jogo é o que distingue de um objeto que tem por finalidade apenas entreter. As nuances discutidas o jogo pode mostrar o seu alcance e potencialidades de seus usos. Visto que pode despertar o interesse dos estudantes e, ao mesmo tempo, obteve envolvimento na atividade. Dito isso, é preciso pensar nos ajustes devidos, tendo vista que essas fragilidades que podem interferir no aproveitamento do produto pedagógico.

A problemática que podemos chegar ao terminar o estudo é sobre a construção dos saberes docente a partir da prática. De modo que esses saberes se interligam “a sua capacidade de dominar, integrar e mobilizar tais saberes enquanto condições para a sua prática” (TARDIF, 1998, p. 39). A partir daí, pensemos acerca de quais cuidados devemos ter quanto ao que produzimos para uso em sala de aula; em que medida é possível apresentar um conteúdo por meio de material diversificado para alunos de ensino médio? E como as práticas e os saberes docentes repercutem no ensino de Sociologia?

Assim, as práticas didáticas desenvolvidas para o PRP ilustram como os saberes docentes acabam sendo vinculados as nossas ações. A importância de experienciar um momento dentro da escola, para além do estágio, é um ganho inigualável para a formação de um licenciando, pois desde aquele momento as ações desenvolvidas demandam muito mais reflexão, e o saber fazer docente mediante os desafios diários de uma sala de aula se constrói e ganha dimensão de pesquisa.

É sabido que nem todos os estudantes têm acesso aos programas de formação de professores, mas sem dúvidas eles colaboram expressamente para a formação docente e reflexão sobre a prática docente. Ao mesmo tempo rompe o distanciamento entre escola e universidade, entre o saber docente do campo de atuação e os saberes daqueles que pensam a educação de forma mais ampla, dentro das universidades. Não deveria ser dissociado, mas nem sempre as políticas atendem às demandas que o ensino escolar necessita.

Contudo, estimo que essas ponderações sobre práticas docentes sejam ferramentas de estudo para outros professores que também se deparam com esses desafios no ensino de Sociologia, ao ponto que sirva para adensar as práticas a serem desenvolvidas, buscando promover mudança na realidade do ensino brasileiro.

REFERÊNCIAS

BANDEIRA, D. Material didático: conceito, classificação geral e aspectos de elaboração. In **Materiais didáticos**. Curitiba: IESDE, 2009. p. 13-34.

BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, 1999.

CARNIEL, Fagner. Matérias didáticas, ensino de Sociologia e os. IN: BRUNETTA, Antônio Alberto; et al (Orgs.) **Dicionário do ensino de Sociologia**. 1º ed. Maceió: Editora café com Sociologia, 2020.

FERRAZ, Michelle de Moraes. **Jogo do poder: uma metodologia lúdica para aplicação do conteúdo de Sociologia**. In: SEMINÁRIO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E EDUCAÇÃO BÁSICA: O SENTIDO DAS CIÊNCIAS SOCIAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA, 1., 2015. Anais. Rio de Janeiro: [s.n.], 2015 Disponível em: <<https://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/cienciassociais/article/view/406>> Acesso em: 15 Jun 2021.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

NOGUEIRA, Mônica Lopes. **Questões referentes à elaboração de materiais didáticos: a experiência CEAD-UNIRIO**. PUC/RIO, 2012. p. 101-130. [Dissertação de Mestrado]

ROGÉRIO, R. M. et al. **Jogos didáticos no ensino de Sociologia no ensino médio: Relato de uma experiência**. Iniciação Científica CESUMAR - jan./jun. 2018, v. 20, n. 1, p. 5-15 Disponível em: <<https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/iccesumar/article/view/6635/pdf>> Acesso em: 15 Jun 2021.

SILVA, Ileizi Fiorelli. Fundamentos e metodologias do ensino de Sociologia na educação básica. In: HANDFAS, Anita; OLIVEIRA, Luiz F. (Orgs.). **A Sociologia vai à escola: história, ensino e docência**. Rio de Janeiro: Quartet: FAPERJ, 2009, p. 43-61.

SILVA, Afrânio et al. **Sociologia em movimento**. 2º ed. São Paulo: Moderna, 2016.

SILVA, J. L. M. **APRENDENDO NO JOGAR: O jogo como proposta metodológica para as aulas de Sociologia no Ensino Médio**. [Trabalho de Conclusão de Curso], Maceió: UFAL, 2019

SOUZA, Salete Eduardo de. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. Arq Mudi. 2007;11(Supl.2). Disponível em: <<http://www.dma.ufv.br/downloads/MAT%20103/2014-II/listas/Rec%20didaticos%20-%20MAT%20103%20-%202014-II.pdf>> Acesso em: 10 Maio 2021.

TARDIF, Maurice. Os professores diante do saber: esboço de uma problemática do saber docente. In: **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014, p. 09-55.

ANEXOS

SOCIOLOGIA NA MESA

INSTRUÇÕES

❖ Descrição básica do jogo:

O “*Sociologia Na Mesa*” é um jogo de cartas onde os jogadores revisam conteúdos sobre teorias acerca dos clássicos da Sociologia, a saber: **Émile Durkheim**, **Max Weber** e **Karl Marx**. Cada autor representa um naipe do baralho: ED, MW e KM, respectivamente.

❖ Conteúdo:

- O jogo contém um baralho com 51 cartas, sendo elas:

15	Cartas sobre Émile Durkheim
15	Cartas sobre Max Weber
15	Cartas sobre Karl Marx
3	Cartas “Coringa”
3	Cartas “Coringa-autores”

❖ Cartas:

- *Cartas com naipes dos autores.* Cada autor possui um grupo com 16 cartas, representando um naipe do baralho – com uma identificação sequencial de 1 a 16, junto com as iniciais do autor. Entre elas estão:
 - A ilustração e o nome do autor;
 - Suas principais ideias, a explicação do conceito e a imagem correspondente.
- *Cartas Coringa.* As 3 cartas Coringa presentes no jogo podem substituir qualquer outra carta com naipe.
- *Trincas.* São 3 cartas de um mesmo naipe, quando reunidas em sequência, obedecendo o conjunto de conceito do autor + explicação do conceito + imagem correspondente.
 - **OBS:.** A carta com a imagem do autor serve como um *Coringa* nos casos em que terei em mãos as cartas = Imagem do autor ou nome do autor + Conceito + Explicação do conceito, por exemplo, a sequência possível será: ED 1 + ED 3 + ED 4 **ou** ED 2 + ED 3 + ED 4;

❖ As principais regras:

- Pode ser jogado por 2 até 4 pessoas;
- Cada pessoa recebe inicialmente 7 cartas aleatórias. O restante das cartas fica na mesa à disposição dos jogadores. Os jogadores vão puxando as cartas para tentarem formar as trincas. Ao formar uma trinca, o jogador faz 1 ponto.
- Os jogadores decidem quem irá começar e qual o sentido da direção de quem irá puxar uma nova carta no baralho (retirada e descarte).
- Ao puxar uma nova carta, o jogador deve escolher se irá ficar com ela ou descartá-la (tornando-a disponível apenas para o jogador que irá jogar em seguida). Caso o próximo jogador não queira a carta descartada, ele deve obrigatoriamente puxar uma nova carta na mesa.
- O objetivo é que o jogador forme 2 (duas) trincas a cada rodada, sendo que **VENCE** o jogo quem conseguir totalizar 6 (seis) pontos no término de 3 (três) rodadas.

Cartas que compõem o jogo:



 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Exterior</p>  <p>ED 8</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Existe independente da sua vontade</p>  <p>ED 9</p>	 <p>Sociologia na mesa</p>   <p>ED 10</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Generalizado</p>  <p>ED 11</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>É comum a todos os membros do grupo</p>  <p>ED 12</p>
---	---	---	--	---

 <p>Sociologia na mesa</p>   <p>ED 13</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Anomia</p>  <p>ED 14</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Perda da capacidade da sociedade de regular os indivíduos</p>   <p>ED 15</p>	 <p>Sociologia na mesa</p>   <p>ED 16</p>	<p>Sociologia na mesa</p>   <p>MW 1</p>
---	--	--	--	--

 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Max Weber</p>  <p>MW 2</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Ação Social</p>  <p>MW 3</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Conduta dotada de sentido</p>  <p>MW 4</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Ação tradicional</p>  <p>MW 5</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Atitudes tradicionais arraigadas nos costumes</p>  <p>MW 6</p>
--	--	--	---	--

 <p>Sociologia na mesa</p>   <p>MW 7</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Ação afetiva</p>  <p>MW 8</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Orientada por emoções e sentimentos</p>  <p>MW 9</p>	 <p>Sociologia na mesa</p>   <p>MW 10</p>	 <p>Sociologia na mesa</p> <p>Ação Racional com relação a valores</p>  <p>MW 11</p>
--	---	--	--	---

Sociologia na mesa

Determinada por valores éticos, morais e religiosos

MW 12

Sociologia na mesa



MW 13

Sociologia na mesa

Ação Racional com relação a fins

MW 14

Sociologia na mesa

Determinada por condições ou meios para alcançar fins próprios

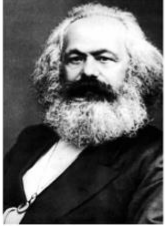
MW 15

Sociologia na mesa



MW 16

Sociologia na mesa



KM 1

Sociologia na mesa

Karl Marx

KM 2

Sociologia na mesa

Classe Social

KM 3

Sociologia na mesa

Propriedade privada, meios de produção e proletário

KM 4

Sociologia na mesa

Propriedade privada

KM 5

Sociologia na mesa

Acumulação de bens e posse de propriedades

KM 6

Sociologia na mesa



KM 7

Sociologia na mesa

Meios de produção

KM 8

Sociologia na mesa

Os que detêm os meios de produção

KM 9

Sociologia na mesa



KM 10

Sociologia na mesa

Relações de Classe

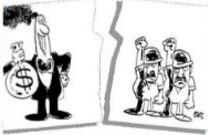
KM 11

Sociologia na mesa

Burguesia x Proletariado

KM 12

Sociologia na mesa



KM 13

Sociologia na mesa

Condições materiais de existência

KM 14

Sociologia na mesa

Possibilita o acesso a um determinado espaço ou bem

KM 15

