

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**

Pedro Bettim de Almeida

**JOGOS PARA UM ENSINO ESCOLAR LÚDICO DE SOCIOLOGIA**

Porto Alegre

2022

Pedro Bettim de Almeida

## **JOGOS PARA UM ENSINO ESCOLAR LÚDICO DE SOCIOLOGIA**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Gustavo Mocelin

Porto Alegre

2022

Pedro Bettim de Almeida

## **JOGOS PARA UM ENSINO ESCOLAR LÚDICO DE SOCIOLOGIA**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Ciências Sociais.

Aprovado em: 13 de Outubro de 2022.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof. Dr. Bernardo Mattes Caprara  
Departamento de Sociologia/UFRGS

---

Prof. Dr.  
Departamento de Sociologia/UFRGS

CIP - Catalogação na Publicação

Almeida, Pedro Bettim de  
JOGOS PARA UM ENSINO ESCOLAR LÚDICO DE SOCIOLOGIA /  
Pedro Bettim de Almeida. -- 2022.  
110 f.  
Orientador: Daniel Gustavo Mocelin.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Filosofia e Ciências Humanas, Licenciatura em  
Ciências Sociais, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. Ludicidade. 2. Sociologia. 3. Ensino. 4. Jogos.  
5. Práticas Pedagógicas. I. Mocelin, Daniel Gustavo,  
orient. II. Título.

## **AGRADECIMENTOS**

Não consigo pensar na minha trajetória de vida e formação como pessoa sem levar em consideração todas as pessoas que fizeram parte dela de alguma maneira. E isso claramente reflete na minha trajetória na faculdade e como futuro professor de sociologia. Todo mundo com quem eu tive contato me influenciou em maior ou menor grau, e não teria como ser diferente disso, visto que a sociedade, e conseqüentemente nossas relações, nos moldam, nos definem e fazem quem somos.

Devido a isso, eu não sou capaz, nem de agradecer apenas alguns grupos de pessoas que foram, e ainda são, muito importantes para mim, pessoas que ainda tenho contato, sem me sentir mal por não estar agradecendo tantas outras pessoas que passaram pela minha vida. E, conseqüentemente, por serem tantas as pessoas que passaram na minha vida, também não sou capaz de agradecer todas elas sem me esquecer de alguém por um momento. Sinto que não seria justo, pois mesmo as pessoas com quem eu convivi por pouco tempo, mesmo aquelas que já se foram quando eu mal conseguia me expressar, com certeza são importantes, ou tiveram alguma influência, mesmo que seja a influência mais indireta possível, em mim.

Sendo assim, quero agradecer a todos os amigos que eu tive, mas principalmente, agradecer a todos que continuam sendo meus amigos e que me auxiliaram, cada um à sua maneira, em diversos momentos diferentes, me tranquilizando ou me ajudando com este trabalho. Quero agradecer a todos meus familiares, inclusive aqueles que já se foram, ou que se perdeu um pouco o contato, mas principalmente a família mais próxima, que me apoiou e me amou, o que permitiu eu seguir meus sonhos e meus estudos. A minha mãe, que se dedicou e se esforçou muito pelo meu bem, a minha irmã, que sempre foi um exemplo de perseverança, e ao meu sobrinho, que mesmo não tendo idade ainda para compreender a relevância do quanto ele foi importante durante esses anos tão drásticos de pandemia, que trouxe um ar novo e uma esperança para o futuro.

Quero agradecer aos colegas, os que viraram amigos, e os que debateram de maneira honesta em sala de aula, que abriram meus olhos muitas vezes para assuntos que eu, sozinho, não teria conseguido. Aos meus professores, que me incentivaram, ajudaram, e esclareceram muitas dúvidas ao longo dos anos de estudo. Também quero agradecer as pequenas conversas, mesmo que tenham sido por apenas um dia, com amigos de amigos, ou até estranhos que por algum momento

apareceram e conversaram comigo, seja num rolê, seja na faculdade, seja onde quer que tenha sido, pois algumas dessas conversas me fizeram pensar, e repensar diversos assuntos relacionados à vida.

Entretanto, quero agradecer especialmente a Bruna, minha companheira, minha confidente, a pessoa que mais me conhece e que mais me ajudou nos últimos 8 anos juntos. Não há palavras para descrever todo o apoio que pude receber dela, todo incentivo, todo amor e todo carinho que recebo diariamente. Aguentando minhas crises, me ajudando a “levantar” e não desistir, me incentivando e mostrando o quanto se importa comigo. Sendo sincera comigo para eu conseguir tomar os melhores caminhos. Ao amor, então, que recebo dela e que sinto por ela.

## **RESUMO**

Este trabalho se propõe a analisar a utilização de jogos no ensino de sociologia no ensino médio brasileiro. Para tal, foi feita a leitura de artigos que relatam experiências com jogos em sala de aula e entrevistas com três produtores de jogos de sociologia. Assim, a análise dessas experiências ajudou a compreender as motivações dos criadores de jogos para o ensino de Sociologia e suas percepções sobre a aplicação desses recursos didáticos e como os alunos reagem a esse método de ensino mais lúdico e como essas ferramentas podem auxiliar o professor em sala de aula, além de compreender algumas possíveis limitações.

Palavras-chave: Ensino de sociologia. Jogos. Ensino Médio. Didática. Prática docente. Ensino lúdico.

## **ABSTRACT**

This work proposes to analyze the use of games in the teaching of sociology in the Brazilian high school. To this end, articles that report experiences with games in the classroom were read and interviews with three producers of sociology games. Thus, the analysis of these experiences helped to understand the motivations of the creators of games for the teaching of sociology and their perception about the application of these didactic resources and how their students react to this ludic teaching methods and how these tools can help the teacher in the classroom, in addition to understanding some possible limitations.

Keywords: Sociology teaching. Games. High School. Didactic. Teaching practice. Ludic teaching.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Comparação da carta “A sentença dos reis”, 2016, antes da primeira versão pública, 2022, atual modelo.....	36
Figura 2 - Comparação da carta “Direitos humanos”, 2016, antes da primeira versão pública, 2022, atual modelo.....	36
Figura 3 - Comparação da carta “Neoliberalismo”, 2016, antes da primeira versão pública, 2022, modelo atual.....	37
Figura 4 - Comparação da carta “Revolução feminista”, 2016, antes da primeira versão pública, 2022, modelo atual.....	37
Figura 5 - Exemplo de partida do jogo Lutas Simbólicas online.....	38
Figura 6 - Comparação dos modelos das cartas do jogo Lutas Simbólicas, carta do 1º protótipo, carta do 2º protótipo, carta do 5º protótipo.....	39
Figura 7 - Tabuleiro do jogo República em Jogo.....	40
Figura 8 - Carta de Projeto e Objetivo.....	41
Figura 9 - Cartas território-educação e território-saúde.....	41
Figura 10 - Cartas pressão popular e corrupção.....	42
Figura 11 - Cartas de movimentos sociais.....	42

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Perfil e caracterização dos informantes.....	32
Quadro 2 - Caracterização geral dos jogos.....	43
Quadro 3 - Motivações para criar o jogo.....	47
Quadro 4 - Currículo e experiência em sala de aula.....	52
Quadro 5 - Aplicação dos jogos por outros docentes.....	57

## **LISTAS DE SIGLAS**

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

LARP - Live Action Role-Playing

RPG - Role-Playing Game

PS4 - PlayStation 4

FACED - Faculdade de Educação

IFCH - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas

SC - Santa Catarina

CE - Ceará

RJ - Rio de Janeiro

EM - Ensino Médio

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>18</b>
<b>3 ESTUDOS SOBRE APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS.....</b>	<b>22</b>
<b>4 METODOLOGIA E TRABALHO DE CAMPO VIRTUAL.....</b>	<b>30</b>
<b>5 JOGOS DIDÁTICOS DE SOCIOLOGIA.....</b>	<b>35</b>
5.1 Agência.....	35
5.2 Lutas simbólicas.....	37
5.3 República em Jogo.....	39
<b>6 A EXPERIÊNCIA DOS PRODUTORES DE JOGOS DE SOCIOLOGIA.....</b>	<b>45</b>
6.1 A origem e a concepção dos jogos didáticos de Sociologia.....	45
6.2 A produção do conteúdo dos jogos didáticos de Sociologia.....	47
6.3 A aplicação dos jogos didáticos de Sociologia.....	53
6.4 O futuro desses jogos didáticos de Sociologia.....	55
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>58</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>61</b>
<b>APÊNDICE A.....</b>	<b>63</b>
<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>65</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente estudo analisa três iniciativas de produção de práticas pedagógicas lúdicas, utilizadas no ensino de Sociologia do ensino médio brasileiro. É importante, portanto, identificar sobre quais produtos didáticos estamos falando, que, nesse caso, são jogos, tanto de tabuleiro, quanto de cartas. O interesse em estudar esse tema deriva de uma proximidade do próprio autor, por estar familiarizado com jogos, gostar de jogos, físicos e digitais, e pensar como isso pode influenciar, ajudar e contribuir com o ensino de Sociologia, além de ser utilizado em sala de aula. E, também, devido à constatação de que há uma falta de debate sobre esse tema na área, apesar de haver alguns artigos, muitas vezes produzidos pelos próprios autores de jogos. Buscar analisar jogos produzidos e pensados para a Sociologia gera um sentimento de que estamos começando a desbravar mais essa alternativa pedagógica, quando buscamos evidenciar inovações nas metodologias de ensino escolar da Sociologia.

O ensino tradicional, baseado em aula expositiva, matéria no quadro, muitos textos, leitura de artigos de jornal, “pesquisa” no livro didático, aplicação de provas e testes, ainda ocorre, e realiza, ainda, o seu papel na educação. Entretanto, se faz necessário que haja mais engajamento dos alunos nas atividades de ensino, a partir de seus gostos e daquilo que os possa motivar a estudar. Com isso, quero dizer que uma pedagogia mais ativa, aquela em que os alunos possam ser os próprios atores criadores de suas reflexões, é essencial para o desenvolvimento, parcial que seja, de problemáticas sociológicas. Entretanto, ainda existem certas barreiras e resistência para isso, muitas vezes por parte dos próprios professores da educação básica.

A Sociologia, mesmo na escola, aborda muitos conceitos, teorias, autores, que estão ligados a nossa realidade, mas que às vezes podem ser difíceis de se “visualizar”. Ou, até de assuntos, que devido à própria socialização desses alunos, podem ser vistos como distantes da sua realidade imediata, chatos e desinteressantes. Um desses temas, por exemplo, é a política. Há um senso comum de que política é chata, fala apenas de políticos (e que todos são ladrões), portanto, não há um interesse em estudar isso. Da mesma forma, o tema da pobreza, quando não abordada pelo conceito de estratificação social e com base em uma metodologia aplicada à realidade escolar, acaba, muitas vezes, afastando o jovem aluno do ensino médio, que pode se sentir constrangido, ao reviver, sem tratamento pedagógico, uma

realidade que vivencia diariamente. As metodologias ativas de ensino como a prática de jogos escolares, podem favorecer a aproximação dos jovens a determinados temas e conceitos de Ciências Sociais.

Dessa maneira, metodologias mais lúdicas, como os jogos, podem se tornar aliadas dos professores para tratar sobre qualquer tema, proporcionando uma dinâmica pedagógica que não escancara a realidade muitas vezes vivenciada pelos jovens, mas que permite aproximações e reflexões sobre ela. Neste trabalho, foram realizadas três entrevistas, com três produtores de jogos didáticos, sendo que cada um criou seu próprio jogo, todos voltados para a área das Ciências Sociais, ou, como é visto no ensino médio, para a disciplina de Sociologia. Os produtores entrevistados, assim como o próprio autor deste trabalho, percebem que há uma importância dessa pedagogia mais ativa e lúdica em sala de aula e a necessidade dos professores contarem com alternativas pedagógicas mais dinâmicas e criativas na escola. Percebe-se também a importância dessa ludicidade para o aprendizado dos alunos, sobretudo no ensino médio e, em particular, no ensino da Sociologia, dado que é nesse componente curricular que os professores lidam com teorias e conceitos que pretendem explicar a realidade dos alunos, linguagem que pode ser muito distante do cotidiano deles, mas também com temas que tendem a ser, muitas vezes, bastante sensíveis aos alunos.

É interessante pressupor que os jogos didáticos podem realizar uma mediação pedagógica importante entre esse universo mais abstrato e a realidade mais imediata. Portanto, parece ser equivocado, no ensino, predeterminar que apenas crianças, no máximo os pré-adolescentes com 11 ou 12 anos, podem ou devem “aprender brincando”. Com o passar dos anos no ensino básico, a ludicidade, as brincadeiras, os jogos, vão diminuindo, e vai sendo aberto o espaço para aulas mais expositivas, abstratas, teóricas. Há um risco evidente aí que é o de subjugar a criatividade dos educandos e a sua capacidade de aprender que não com base em aulas de conteúdo teórico e conceitual denso e “quase ditadas”. Dessa forma, a ludicidade no ensino toma por base a presença da diversão durante o processo de aprendizado e escolarização, mas que não se restringe a isso, posto que tem como embasamento mobilizar a criatividade dos alunos, a capacidade deles em elaborar estratégias de ação e ainda a possibilidade de estudarem cooperativamente, em grupo ou em “time”.

A condição de um ensino mais tradicional, não seria, necessariamente, um problema se a metodologia ativa e lúdica não fosse completamente descartada no

decorrer da trajetória escolar, visto que a criança, enquanto cresce, e se desenvolve, seu cérebro também se desenvolve, tornando-a numa pessoa capaz de compreender melhor as abstrações e ampliar suas redes de interação. Entretanto, da mesma maneira que isso pode parecer óbvio, também se torna evidente a importância do aprendizado utilizando-se de múltiplas formas metodológicas e pedagógicas de ensino, incluindo aí também metodologias mais colaborativas. O ensino tradicional de aulas expositivas tende a ser mais individualizado, baseado no desempenho do aluno e no resultado da escolarização, ou seja, no potencial individual de absorção do conteúdo e da capacidade de memorização. Estaria, portanto, menos focado no processo educacional e em metodologias mais ativas e lúdicas, como os jogos didáticos.

De fato, quando buscamos considerar o papel da Sociologia na escola e se queremos reconhecê-la como um campo profissional (MOCELIN, 2020), precisamos considerar nessa apreensão os avanços nas metodologias de ensino e no potencial desse campo para produzir recursos pedagógicos e inovações didáticas, que sejam efetivamente ativas e lúdicas e capazes de estimular uma “Sociologia viva” na escola (MOCELIN, 2021). Sabe-se que a Sociologia escolar não tem a mesma natureza que a Sociologia possui na universidade, porque as teorias, conceitos e temas, mesmo que tenham origem em uma tradição científica, necessitam de tradução para compor o currículo escolar (IANNI, 2011, SILVA, 2010; LAHIRE, 2014; MOCELIN, 2021, BRUNETTA, 2020).

Busquei então enquadrar os jogos didáticos como um recurso pedagógico potencial, útil e animador, que pode contribuir com essa problemática das metodologias ativas de ensino no campo da Sociologia escolar (MOCELIN, 2020), e de serem também uma possibilidade entre outras para o papel escolar que a Sociologia deve cumprir, conforme suas finalidades pedagógicas na escola (MOCELIN; RAIZER, 2014; MOCELIN, 2021) e as suas diretrizes curriculares essenciais (BRASIL, 2006; MORAES; GUIMARÃES, 2010; SILVA, 2010).

As pessoas, e nesse caso em específico, os adolescentes e jovens (pensando no ensino de Sociologia no ensino médio), aprendem, tanto de maneira visual, quanto lendo, quanto “botando a mão na massa”, quanto interagindo e criando soluções para problemas geradores. Como diz Rodrigues, Mendonça e Barbosa (2017 p. 14) “No decorrer do desenvolvimento da atividade [...] foi possível perceber que o lúdico, normalmente relacionado às atividades da educação infantil, nos dias atuais, se

mostrou necessário, não como atividade principal, mas como atividade secundária”. Também não se deve espontaneamente pressupor que os adolescentes não seriam ousados, criativos e competitivos, como se estas fossem qualidades negativas e características opostas à qualidade do ensino. Vale aqui lembrar François Dubet (1997), quando em sua experiência de observação participantes como professor de escola, afirma que um grande problema na escola é o professor pressupor que existe um aluno ideal. De fato, não é adequado imaginar que o estudante do ensino médio seja ou aceite ser sempre comportado, dedicado, estudioso e educacionalmente passivo.

Dessa forma, a ludicidade, que muitas vezes foge do tradicional “sente aí, leia o texto”, ou do “veja este vídeo e absorva”, principalmente pensando em uma pedagogia baseada em jogos, tende a misturar esses aspectos de leitura, visualização e assimilação da matéria ensinada, mas incluir ainda o fundamento da ação reflexiva e interativa. Pensando em jogos mais tradicionais e mais conhecidos, como Detetive, Banco Imobiliário, Jogo da Vida, War, Uno, Truco, entre diversos outros jogos de tabuleiro e de cartas, no mínimo, a ação e a visualização, estão sendo utilizadas, mas, ainda, são estimuladas, por exemplo, a atenção, a concentração e a interação. Jogos um pouco mais complexos, já envolvem mais a questão da leitura, da interpretação, da reflexão, da construção individual e coletiva de estratégias para a resolução de problemas.

É neste sentido que o presente trabalho de conclusão de Licenciatura em Ciências Sociais foi proposto. Meu objetivo foi explorar as dimensões pedagógicas envolvidas na criação de jogos didáticos para o ensino escolar de Sociologia, a partir das motivações e propostas pedagógicas implícitas durante a produção desses jogos por seus próprios produtores. Os três jogos didáticos desenvolvidos e produzidos para o ensino escolar de Sociologia, que serão tratados e analisados aqui, a saber, Agência<sup>1</sup>, Lutas Simbólicas<sup>2</sup> e República em Jogo<sup>3</sup>, conseguem abordar muitos desses aspectos esperados em uma pedagogia mais ativa e, ao mesmo tempo, lúdica e fomentadora da criatividade. Ao colocar o aluno para jogar, compreender o jogo, ler as cartas (e as regras), ver o tabuleiro, as imagens, tomar decisões, percebe-se que há uma participação ativa dele com o jogo e as regras do jogo, com o conteúdo do

---

<sup>1</sup> Jogo de cartas produzido por Peterson Silva

<sup>2</sup> Jogo de tabuleiro produzido por Daniel Valentim

<sup>3</sup> Jogo de tabuleiro produzido por Rafael Silva

ensino e com os demais jogadores, o que permite, posteriormente, um diálogo sobre o que aconteceu e um estímulo reflexivo sobre o que se aprendeu. Ainda mais, jogar o jogo, permite a incorporação de pelo menos um pouco da linguagem sociológica, pela assimilação de alguns conceitos, teorias, categorias e arcabouço científico das Ciências Sociais. O jogo didático também é um mecanismo fundamental para transpor didaticamente conhecimentos científicos em saberes escolares.

É importante ressaltar, que não irei abordar apenas as experiências com esses três jogos já citados, mas irei passar, mais rapidamente, por outras experiências relatadas em outros artigos, tendo em vista subsidiar meus argumentos. Dessa maneira, o trabalho vai se dividir em algumas partes: primeiro, irei problematizar a importância do lúdico e da ludicidade para o aprendizado. Após, irei abordar debates e relatos presentes na literatura sobre o tema hoje, visto que ainda é um campo em desenvolvimento. Depois, irei expor os resultados da pesquisa, com base nas entrevistas realizadas com três produtores dos jogos, e, nesse tópico, analisar suas experiências e motivações durante o período de produção do jogo, além de avançar sobre relatos que esses informantes da pesquisa tiveram sobre a recepção de professores e alunos, sobre o uso desses jogos como recursos didáticos em aulas de Sociologia no ensino médio.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Como já dito, para fazer esse trabalho foi feita uma revisão bibliográfica, que falasse um pouco sobre a questão da ludicidade, do jogo e de brincadeiras, pensando principalmente suas aplicações para o ensino. Nesse momento, irei trazer um pouco dessa bibliografia, assim poderemos ter uma ideia geral da importância da ludicidade e do jogo no ensino. Visto que é importante sabermos como se dão essas experiências em sala de aula, e no que elas estão embasadas, além de compreender um pouco o papel do educador ao propor essas metodologias. Para que mais tarde, ao trazer os dados da pesquisa realizada por meio de entrevistas com os produtores dos jogos, seja possível fazer uma análise deles e relacionar com a teoria.

É importante, nessa relação de atividades lúdicas e ensino, compreender o ser humano como um ser que, além de estar em relações sociais, políticas e tantas outras existentes com outros agentes, também possui um espaço lúdico de suas interações, e que essas interações mais lúdicas, podem servir para o ensino. De acordo com Huizinga (2008, p. 5):

mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe de “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Segundo o autor, o jogo, portanto, se mostra presente em algo além da racionalidade, mas vincula-se ao comportamento animal. Os filhotes, dos cachorros domésticos aos leões, brincam com seus pares, brincam entre si, e os animais adultos também são peça importante nisso, pois ensinam os limites de suas próprias brincadeiras. Os filhotes, ao longo dos seus primeiros meses de vida, vão aprendendo a controlar suas mordidas entre si, assim aprendem a não se machucar uns aos outros. E em alguns casos, se formos olhar para os grandes felinos, os pais incentivam seus filhos, e ensinam eles, inclusive fingindo levar sustos, para se tornarem bons caçadores. Dessa maneira, podemos perceber que, mesmo que em um nível diferente do humano, mais simples, a questão da aprendizagem no jogo e na brincadeira já se

mostra presente em outras relações do próprio mundo animal, posto que ensaia o comportamento futuro.

Huizinga (Ibid.) ainda define o conceito de jogo:

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

Assim, pensando no processo de escolarização, ao jogar o jogo, o aluno sai da sua "vida cotidiana" e entra nesse processo, que, nesse caso, é utilizado num contexto de aprendizagem. É dito por Silva (2019, p. 16) que

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.

E também que: "O jogo tem esse papel, atrair, é chamativo, coloca o tempo e a vida cotidiana em suspensão, talvez seja isso um dos fatores que atraiam os estudantes, a quebra do cotidiano e a absorção do jogador para sua dinamicidade". Porém, ao propor esse tipo de atividade, devemos nos atentar a algo que Huizinga já alerta, "o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada". Essas questões trazem uma problemática, que mais à frente irei abordar.

É importante, também, fazer um planejamento para o uso do jogo, além de fazer essa proposta, que por si só não é capaz de trazer um aprendizado. O debate da experiência do jogo, após ele ser utilizado, se faz tão essencial quanto o jogo em si. Claro que se os alunos utilizarem o mesmo jogo, consecutivamente, é provável que no fim de um ano eles decorem algo do jogo, entretanto não possuímos como professores tanto tempo para isso, e além disso, não iria ser muito diferente de uma aula expositiva se parássemos por aí. Seria apenas mais um decoreba que não iria proporcionar novo conhecimento, nem um pensamento social crítico e

problematizador. Se fosse a única e repetitiva metodologia, o jogo didático poderia até levar o aluno para conclusões equivocadas em relação à matéria ou conteúdo. Então, como diz Hoppe et al (2015 p. 63) “O educador tem diante de si, então, uma ferramenta pedagógica poderosa. Cabe a ele direcioná-la aos seus objetivos, auxiliando no desenvolvimento das competências e habilidades necessárias em seus estudantes”.

Hoppe et al (2015, p. 64) também falam que a educação lúdica possui um grande diferencial, que é o de adicionar os aspectos afetivos. Pois o jogador, e nesse caso, o aluno, cria uma situação diferenciada da vida real, que gera memórias que posteriormente poderão ser utilizadas em situações concretas, já que foi gerado um aprendizado. Dessa forma, o professor, deve ser capaz de dominar o jogo que está apresentando e a matéria, assim poderá executar de maneira eficaz as atividades lúdicas, e nesse caso, o jogo. Além disso, falam que nesse planejamento do professor, é importante levar em consideração o perfil dos alunos, o tempo que ele terá, como e onde será aplicado o jogo, pois assim será capaz de perceber, também, onde aparecem as dificuldades dos alunos e onde se quer chegar. Assim falam que “Com base nisso, poderá identificar os gaps entre as habilidades e competências desejadas e as existentes.”

Para definir as habilidades e competências, Hoppe et al (2015, p. 66) recorrem a outro autor e escrevem:

Sebastião (2014) conceitua competências como um conjunto de conhecimentos que habilita um indivíduo a enfrentar e solucionar situações ou problemas vivenciados. Já as habilidades derivam dos esforços de se colocar em prática as competências já adquiridas. [...] as competências e habilidades são dependentes da ação dos sujeitos, podendo ser desenvolvidas, ou seja, a pessoa precisa saber, saber fazer, saber conviver e saber ser.

Então, ao pensarmos no ensino, nas brincadeiras, e no jogo, podemos levar em conta que isso se mostra importante para o desenvolvimento humano, pois através dessas atividades, as crianças e jovens, vão desenvolvendo suas interações sociais, capacidades e habilidades manuais e mentais. Portanto, as atividades lúdicas podem ser vistas para além de meras ferramentas, devemos pensar nelas como uma metodologia pedagógica que deve se tornar mais presente no cotidiano dos alunos e também da matéria de sociologia.

Outra questão que se deve trazer uma ênfase durante as aplicações dos jogos em sala de aula, se diz respeito às regras dele. Em alguns momentos, pode ser

necessário que haja algum tipo de intervenção perante as regras, para que o jogo continue tendo sua fluidez e continue fazendo sentido, da Silva (2019, p. 20) diz então que “é importante salientar que na elaboração e na execução, o professor deva ter a inclinação de estar sempre flexível a fazer alterações posteriores nas regras do jogo” e cita Oliveira:

não se deve confundir, porém, rigurosidade com imutabilidade. As regras têm que ser rígidas, sim, no sentido de serem válidas para todos que jogam. Mas, se os jogadores de comum acordo decidem alterá-las para o melhor desenrolar do jogo ou para sua adequação a uma situação interveniente, elas podem, sim, ser modificadas, pois o jogo assim o permite. Entretanto, as novas regras também passam a valer com a rigurosidade (OLIVEIRA, 2016, p. 339).

Fica evidente que nesse contexto de ludicidade, e da aplicação do jogo, o papel do professor se torna muito importante, como já era de se esperar, e também a sua flexibilidade para lidar com as dificuldades que possam ser apresentadas por essa metodologia. Apesar das possíveis dificuldades poderemos ver no próximo capítulo, que nos relatos dessas experiências, elas aparecem de maneira positiva. Com os professores relatando que há um interesse dos alunos quando são propostas atividades lúdicas, e uma maior participação ativa deles nessas aulas.

### 3 ESTUDOS SOBRE APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS

Neste capítulo, irei realizar uma revisão bibliográfica sobre alguns artigos que relatam e analisam experiências de aplicação de jogos em sala de aula. Considero esses relatos necessários, pois eles trazem a importância da utilização da ludicidade e jogos no ensino de Sociologia, e como esses métodos podem ser proveitosos para nós, professores, que ainda temos que estar reafirmando a importância dessa matéria em sala de aula, sem deixar de lado alguns dos possíveis desafios apresentados nessas experiências.

Começando pelo texto, “O uso de Jogos na Educação e Formação de Adultos: Desenvolvendo Competências”, de autoria de Luciana Hoppe e Adriane Kroeff, apesar de o foco ser para jogos com adultos, não podemos descartar esse relato, sabendo que a utilização desses jogos pode vir a ser importante para aqueles que estão no EJA, como também para adultos que estudam em outras modalidades de ensino, diferenças que não foram objeto deste trabalho. O texto começa trazendo problemas para esse público, como engajar, por exemplo, um adulto que está cansado, pois passou o dia todo trabalhando? As autoras propõem que o uso de jogos é capaz de engajar mais esses adultos nas matérias. E também trazem uma questão importante, elas consideram que “a ludicidade na educação é mais abrangente do que o uso de brincadeiras superficiais para passar o tempo. Trata-se de uma forma de ação inerente ao ser humano, seja qual for a sua idade” (Hoppe e Kroeff, 2015 p. 63), reforçando, então, a utilização da ludicidade, e de jogos, para além do universo infantil.

Ao longo do texto, Hoppe e Kroeff (2015) trazem a importância, tanto do planejamento do jogo, como a compreensão do professor sobre o mesmo e sobre a turma, pois justamente ao conhecer a turma, o professor pode planejar o jogo de uma maneira que seja capaz de desenvolver as capacidades da mesma, tentar perceber onde há essas lacunas do conhecimento. Além disso, as autoras também destacam a importância do professor como alguém que seja capaz de mudar as regras, e adaptar, inclusive jogos já existentes, para a realidade da turma. Principalmente pensando na questão da quantidade de jogadores, e de tempo, que são duas dificuldades que estarão presentes no ensino.

Hoppe e Kroeff, apesar de não relatarem uma experiência em si, acabam trazendo várias questões importantes, como o papel do professor na aplicação dos jogos, e o papel que esses jogos podem trazer na educação. Segundo as autoras, a

utilização dos jogos traz um conhecimento duradouro. Além disso, se traz a importância dos jogos na questão do desenvolvimento humano, a importância dessas atividades lúdicas, para justamente compreender melhor a matéria, mas também para se desenvolver como ser humano, isso, também, com os adultos, desenvolver suas capacidades e habilidades, desenvolver suas relações com as turmas e interagir com colegas.

No texto “Aprendendo no Jogar”, de autoria de José Luciano Martins Silva, na introdução, já traz algumas problemáticas consideradas importantes a serem destacadas a respeito do ensino de Sociologia. Relatando então a dificuldade para produzir as práticas pedagógicas da matéria, justamente pelos problemas de permanência como matéria obrigatória no ensino médio.

Essa problemática sobre a permanência da Sociologia no ensino médio é algo que foi mencionado em quase todos os textos lidos, e como isso traz problemas para construção de práticas pedagógicas que sejam boas para essa disciplina. Não só por haver uma falta da exploração nesse campo, devido justamente a uma falta dessa permanência, mas também porque, outro detalhe muito destacado pelos autores, diversos professores não são da área, dificultando então o contato entre aluno e matéria, professor e matéria, e o professor (de fora da área) com a produção de práticas pedagógicas adequadas à especificidade da sociologia no ensino médio, frente aos demais componentes curriculares.

Dessa maneira, Silva (2019) destaca a importância da procura por essas novas práticas pedagógicas, justamente para a matéria ser mais atrativa aos jovens, e as aulas possam “se tornar mais próximas do estudante e não um momento desconectado de sua realidade (Silva, 2019, p. 14)”. Assim, o autor explica a sua escolha pela utilização do jogo em sala de aula, pois, como já foi abordado, o jogo além de ser “praticado em qualquer sociedade”, permite também “criar possibilidades educativas que devem ser potencializadas” (Silva, 2019, p. 16).

Após a aplicação do jogo, Silva (2019) apresenta os resultados da aplicação de 70 questionários para os estudantes, assim, algumas conclusões podem ser relatadas. Um dos primeiros resultados que vale destaque é que, 50% dos estudantes mostraram interesse no jogo desde o começo, e outros 30,3%, apesar de não demonstrarem interesse no começo, ao longo do jogo se interessaram. Outros resultados interessantes são que, 7% não gostaram do jogo e 11% acharam o jogo pouco divertido. O autor argumenta que esses resultados, provavelmente, se devem

a problemas da execução da atividade, falta de tempo e o fato do jogo ser demorado, por exemplo. Entretanto, segundo o autor, 65,7% das respostas foram positivas, permitindo que os estudantes se divertissem ao jogar o jogo. Dito isso, 97,1% dos alunos responderam que o uso de jogos ajudaria no aprendizado escolar em geral, e 88,6% falaram que ajudaria nas aulas de Sociologia.

Pela análise das respostas dadas, pode-se perceber que para os alunos, a aplicação do jogo foi bem recebida, e também há um interesse em ter mais experiências assim. E, ao evidenciar isso, o próprio autor comenta que o jogo parece ser uma ferramenta muito importante para ser utilizada em sala de aula, mas ele traz um questionamento, ou melhor, uma provocação importante. “Apesar das diversas literaturas apontarem para uma única direção, que o jogo é uma importante ferramenta no processo de ensino, estes apontamentos parecem ter sido estagnados na fronteira da infância” (Silva, 2019, p. 23).

Já no texto “Vamos jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de sociologia”, de autoria de Vandrisia Neves Balthezan, relata sua experiência como estagiária numa turma de segundo ano do ensino médio, no qual ela fez um planejamento para a aplicação do jogo ao longo do trimestre final de um ano letivo comum. Ao elaborar o jogo, Balthezan (2017) buscou fazer uma adaptação do jogo Passa ou Repassa, com quatro equipes na turma. O jogo proposto pela autora tinha uma dinâmica simples, cada uma das equipes enfrentaria outra, e teriam que responder perguntas em um determinado tempo, a equipe que respondesse corretamente ganhava o ponto. As perguntas foram divididas por temas, e esses temas estavam dispostos em cartas. Quando as equipes se enfrentavam um aluno de cada equipe escolheria uma dessas cartas para responder uma pergunta do tema específico.

Após a aplicação desse jogo, Balthezan (2017) fez uma enquete, que participaram 21 alunos, para saber sobre o que os alunos acharam do jogo. Como foi visto no texto anterior, neste a resposta dos alunos também se mostrou bem positiva em relação à atividade. Uma das perguntas era “O jogo foi uma ferramenta importante para a fixação do conteúdo?”, do qual 19 dos 21 alunos falaram que sim. Entretanto, na pergunta seguinte, que perguntava se o jogo foi divertido e se os alunos ainda se lembravam do conteúdo explorado: 10 alunos acharam divertido e falaram que se lembravam do conteúdo, e 9 que acharam divertido mas não lembravam do conteúdo, o que, como a própria autora diz, mostra uma possível contradição em relação à

primeira pergunta. Na pergunta seguinte, “Gostou, não gostou de jogar?” 19 alunos responderam que sim, gostaram de jogar. E na pergunta se gostariam de ver esse tipo de estratégia (jogos) novamente, tanto na aula de Sociologia, quanto em outras disciplinas, 18 falaram que gostariam de ver novamente. Além disso, sobre o entusiasmo em relação ao jogo, 9 falaram que não se interessaram no início, mas passaram a se interessar, e 9 falaram que se interessaram desde o início, o que mostra também uma boa aceitação dos alunos.

O que considero bem interessante nesse relato, é que mesmo com um jogo relativamente simples, de responder perguntas, ganhar pontos, e ter uma certa competitividade, os alunos se mostram bastante interessados nele, e respondem, na grande maioria, de maneira positiva para esse tipo de aplicação. Algo que considero importante, pois muitas vezes é possível ter receio de fazer uma adaptação de um jogo, ou fazer algo “simples demais”, mas esse relato nos mostra que não há uma necessidade de “inventar a roda” sempre.

O trabalho “Sociologia no Ensino Médio: o LARP como ferramenta pedagógica na aprendizagem de perspectivas clássicas sobre trabalho”, de autoria de Camila Mariane de Souza, traz um estilo de jogo específico, chamado LARP (Live Action Role-Playing), que são uma variação dos jogos de RPG (Role-Playing Game). Nessa experiência, para aplicar o LARP, foi trabalhado com os alunos do segundo ano o conteúdo de Marx, Weber e Durkheim, antes de efetivamente fazerem a experiência, houve uma contextualização dos conceitos desses três autores.

Também foi utilizado um filme (*Germinal*), como primeira parte da atividade, um debate a respeito da teoria dos autores e a elaboração de mapas conceituais. Vale ressaltar que esta experiência, a participação do LARP, foi feita como uma atividade extracurricular, sem valer nota para os alunos, pois a autora considerou que seria mais ético dessa forma. Assim, além de alunos cujos pais não quiseram deixar os filhos participarem, houve outros alunos que não participaram, pois não havia interesse. Nesse sentido, Souza (2020) argumentou que o fato de não valer nota, pode ter sido algo significativo para essa não participação de alguns alunos.

Dessa maneira, foram criadas três situações, cada uma baseada na teoria de cada um dos autores clássicos trabalhados. É importante comentar que o jogo de LARP é semelhante a um teatro, no qual se deve entrar no personagem, há narrativas próprias, que a autora criou, e personagens que foram distribuídos entre os estudantes, no relato, se fala que em alguns momentos teve que ocorrer uma

intervenção da professora para que os alunos agissem mais conforme seus papéis. Além disso, parece que em algumas turmas, como a matutina e a noturna, parecia haver uma certa dificuldade para as turmas “engrenar” no jogo, diferente da turma da tarde. Entretanto, a autora comenta, que dos alunos que participaram, depois de um tempo sempre ocorria essa “quebra do gelo”.

O relato nos traz que mesmo planejando, as narrativas, os personagens, etc, ainda assim se mostrou relevante, após as primeiras experiências, fazer alguns ajustes para gerar uma fluidez melhor durante o jogo. Entretanto, a autora traz uma avaliação dessa experiência que ela conseguiu atingir seus objetivos científicos e educativos que foi dado nessa proposta pedagógica. Também se traz no relato a surpresa pela falta de participação e interesse de uma parcela de estudantes, que, segundo ela foi “algo inesperado para nós que supomos e idealizamos a participação de todos e todas, sem exceções, por se tratar de atividades diferenciadas e divertidas (Souza, 2020, p. 99).

Sobre o conteúdo, Souza (2020) traz que houve uma apropriação dos clássicos, entretanto, pela fluidez e dinamicidade da proposta dos LARPs, os estudantes em alguns momentos se desprenderam de “proposições teóricas da Sociologia Clássica, sobretudo, Weber e Durkheim”. É também relatado a importância de exposição minuciosa sobre os LARPs, pois isso evitaria sua confusão com a linguagem teatral. Ainda,

Ao examinarmos a questão do aprofundamento teórico-metodológico dos jogos, entendemos que esse aspecto se viabilizou pelo planejamento realizado previamente e execução das ações educativas formadas por aulas expositivas, debates de filme, leituras de excertos de textos sociológicos e criação de mapas conceituais. Assim sendo, concordamos que a utilização dos LARPs por eles mesmos, sem a etapa formativa teórica e metodológica, não faria sentido algum e impossibilitaria a retenção dos conhecimentos sociológicos, suas nuances e particularidades analíticas (Souza, 2020, p. 99).

Pelo limite do tempo, a autora relata que não foi possível ter um *feedback* sistematizado e escrito pelos alunos, mas que foi possível coletar depoimentos de maneira informal e oral sobre a experiência. Diz, então

Ficamos limitados a comentários orais e percepções informais por parte de estudantes extrovertidos e eloquentes, os quais comentaram à professora-pesquisadora suas impressões sobre os jogos, suas potencialidades e limites, conforme suas perspectivas pessoais. Dessa forma, chegaram até nós desde percepções de que as aulas foram “dinâmicas”, “diferentes”, “legais”, “divertidas”, “criativas” até opiniões de que a professora-

pesquisadora “não estava dando aula”, “houve muita bagunça”, “as dinâmicas promoveram muita bagunça e gritaria”, “muitas coisas acontecendo ao mesmo tempo e muito barulho” (ibid).

Souza (2020) também argumentou a partir da análise dessa experiência que os alunos mais familiarizados com RPGs se apropriaram melhor dos LARPs, e que, por se tratar do assunto da dinâmica do trabalho, os alunos trabalhadores acabaram tendo uma participação bem ativa. Apesar da dissertação ter tido as avaliações mais diferenciadas até agora, por ser uma experimentação, e uma exploração desse campo, ela transparece ter sido bem proveitosa, e pela própria avaliação da autora, de ter conseguido alcançar seus objetivos, parece uma experiência válida, e que requer uma maior exploração, principalmente falando de experiências de jogos mais interpretativos.

O último texto que analiso nesta sessão é de autoria de Ariad Cristina Fernandes Aranha Ceron, que partiu de uma proposta um pouco diferente, porém tão relevante quanto as outras mostradas, se tratando das possibilidades de utilizar jogos em sala de aula. Principalmente pelo caráter dele utilizar jogos digitais. Neste trabalho foram utilizados dois jogos, *Assassin's Creed Odyssey* e *Rise of the Tomb Raider* para discutir questões de gênero.

A questão do debate de gênero, pensando na utilização de jogos digitais, parece uma boa oportunidade para fazer questionamentos importantes, principalmente pensando na sexualização e na representação feminina nos jogos. Isso é algo que Ceron (2020) traz, e que considero de extrema importância dar destaque, visto que há muitas meninas e mulheres jovens, que jogam diariamente e não se sentem representadas nessa indústria de alguma maneira, ou se sentem incomodadas com a representação que aparece. Trazer essa problematização para um universo que com o passar do tempo foi se transformando em algo cada vez mais “masculino”, é de extrema importância. Ainda mais se formos pensar nos jogos como possíveis ferramentas para nos ajudar em sala de aula.

Dessa maneira, Ceron (2020), para fazer esse debate de gênero, trouxe um jogo mais recente da franquia *Tomb Raider* e um mais recente de *Assassin's Creed*, pois a primeira franquia demonstrou um processo de diminuir a sexualização da personagem principal, e a segunda trouxe uma possibilidade de escolher o sexo do personagem, o que a autora considerou como uma tentativa de inclusão. Visto que os alunos que tiveram essa experiência são alunos que têm bastante contato com

videogames e jogos digitais, a autora, partiu primeiro de uma atividade de “sensibilização ou provocação”. Participaram das 4 etapas propostas por ela os 24 alunos de uma turma de segundo ano do ensino médio.

Na primeira etapa, os alunos tiveram que fazer uma redação sobre o assunto “A objetificação das mulheres nos jogos de videogame”. Na segunda etapa, foi o momento em que os alunos entraram em contato com os jogos escolhidos pela autora, foram utilizados dois consoles PS4, cada um com um dos jogos, enquanto os alunos iam jogando o jogo. A proposta dessa segunda parte era gerar uma interação entre a turma, que sabia que esses jogos estariam relacionados ao tema de gênero. Na terceira etapa houve um debate, falando sobre os jogos, e a professora trouxe experiências como jogadora, problemáticas da indústria representar mulheres dessa maneira nos jogos, de maneira geral, houve uma conversa ligando a experiência de jogo com o debate de gênero. Na última parte, os alunos fizeram uma segunda redação sobre o mesmo assunto.

Avaliando então, a prática, fazendo uma comparação entre os dois textos escritos pelos alunos, Ceron (2020) observou que tanto os meninos quanto as meninas conseguiram abordar e se apropriar melhor de termos sociológicos que foram debatidos durante a terceira etapa. Além disso, a autora observou que os meninos, que antes pareciam não relacionar tão criticamente os problemas da objetificação e sexualização das mulheres, conseguiram elaborar e ligar melhor esses problemas aos conceitos, e perceber isso como um problema em si. Vale ressaltar, o que a própria autora argumenta, que apenas jogar o jogo por si só, sem haver o debate posterior sobre o tema, não seria interessante, reforçando então a importância de haver um debate e trazer os conceitos para os alunos depois dos jogos, para conseguirem justamente fazer essa conexão, entre conceitos e as experiências, tanto próprias, quanto em jogo ou no contexto de um jogo.

Por ser uma área relativamente nova, há certa dificuldade em conseguir definir critérios mais precisos de avaliação e analisar mais profundamente algo a respeito da aplicação de jogos didáticos. Contudo, como pudemos ver nesse capítulo, os estudos disponíveis apontam que os alunos parecem ter uma boa recepção às metodologias mais ativas e diferenciadas que são apresentadas. Se falarmos de outras disciplinas, principalmente para as séries iniciais, já há jogos sobre cálculos básicos de Matemática, Linguagens e de desenvolvimento tridimensional da criança. E em algumas outras disciplinas, como História e Geografia, já há uma abordagem maior

em relação às atividades mais ativas, já possuem jogos didáticos, inclusive digitais, para falar sobre épocas, relevos, etc. Não haveria sentido de a Sociologia, como disciplina obrigatória ou componente curricular do ensino médio, não se apropriar de jogos didáticos como recurso pedagógico útil na escola. Vale lembrar que o próprio ensino não pode ser desconsiderado como espaço fora desse campo em expansão que é a gamificação. Mais do que isso, metodologias lúdicas e criativas podem ser um ponto focal importante inclusive para tornar a Sociologia uma disciplina mais estimulante e simpática aos educandos, e, portanto e possivelmente, mas socialmente valorizada.

#### 4 METODOLOGIA E TRABALHO DE CAMPO VIRTUAL

A disciplina de Sociologia, desde a década de 1940, foi perdendo seu caráter obrigatório no ensino escolar brasileiro, voltando a ter a obrigatoriedade apenas após a votação da Lei n.º 11.684, em 2008. A partir dessa Lei, a Sociologia passou a ser disciplina obrigatória nos três anos do Ensino Médio. Dessa maneira, se faz ainda necessário que haja mais validação e reconhecimento com a disciplina e as humanidades em geral. Um dos aspectos fundamentais para que ocorra esse movimento diz respeito às metodologias de ensino e ao acúmulo de recursos didáticos disponíveis. Também, é importante saber como essas práticas estão sendo produzidas e experimentadas, se são eficazes e se auxiliam de fato no ensino de Sociologia. As metodologias e os recursos didáticos de uma área de ensino são necessários para mostrar a importância do seu ensino. No caso da Sociologia, as metodologias e os recursos ajudam os alunos a compreender melhor questões complexas da nossa sociedade e também perceber a importância da matéria.

Como diz Da Silva (2019, p. 12),

É sabido que os especialistas nos estudos sobre o ensino de Sociologia vêm considerando que o seu percurso no Brasil é marcado por uma dinâmica de intermitência. O reflexo disso pode ser percebido em diversas problemáticas no cotidiano da atmosfera escolar que permeia a disciplina, como por exemplo, as dificuldades de construção de práticas pedagógicas; a pouca produção de materiais didáticos; e nas metodologias que norteiam a atuação do professor.

Se faz tão importante falar dessa questão, pois antes de fechar uma década como componente curricular obrigatório no ensino médio, a matéria já estava sofrendo ataques de setores mais conservadores da sociedade, o que já culminou em diferenças no currículo de, não só da Sociologia, mas do ensino médio como um todo. Mas por que dar esse destaque à Sociologia? Pois as áreas de humanas, e principalmente as matérias menos consolidadas no ensino, justamente a Sociologia, junto com a Filosofia, são as áreas e matérias que mais sofreram com esses ataques e mudanças curriculares nos últimos anos.

Justamente como uma maneira de defender a permanência dessas áreas no ensino brasileiro, e talvez, de uma maneira muito otimista, defender que essas matérias já sejam apresentadas no ensino fundamental. Então, procurar novas metodologias e pedagogias para aplicarmos em sala de aula, se faz necessário, tanto

para os alunos perceberem a importância da matéria, quanto para o professor exercer o seu trabalho pedagógico. Se um aluno se interessar, e defender a matéria, ele pode levar seu conhecimento aprendido em sala, ou nem que não seja seu conhecimento em si, mas que ao interagir com sua família, seja capaz de retirar preconceitos com a matéria.

Outra coisa importante nos jogos, é que justamente, ao trazer os alunos para essa participação, é possível que ele traga seus próprios relatos, sabendo que a matéria no ensino médio traz relações com a própria sociedade brasileira, nas três grandes áreas das ciências sociais. Ao trabalhar cada uma delas, junto com os alunos durante o jogo, é possível fazer links, entre matéria e a realidade, visto que essa participação é, no caso do jogo, ativa, visual e textual. E, dessa maneira, após a utilização do jogo, o diálogo e o debate fica facilitado entre professor e alunos, o que será explorado melhor ao comentar as entrevistas. Da Silva (2019, p. 14) comenta

O desafio de ter um novo papel na busca de novas práticas, de ficar atento para as novas formas de aprendizagem que se apresentam para os jovens de forma mais atraente e, deste modo, fazer com que as aulas possam se tornar mais próximas do estudante e não um momento desconectado de sua realidade.

Assim, por esses motivos já ditos e pelas próprias experiências que tive, tanto no ensino escolar básico, quanto no superior, decidi abordar esse tema. Lembro de momentos em sala de aula, no ensino básico, de ver algumas aulas, e querer que elas fossem mais ativas, tivessem uma maior participação. Afinal, a aula puramente expositiva, quando em muita dose, também causa um cansaço, se perde a atenção e fica difícil fazer as relações do que se aprende e com a realidade fora da sala de aula. Então, por uma vontade de abordar e estudar algo sobre essa pedagogia mais ativa, e também de algumas aulas inspiradoras no ensino superior, tanto da FAGED, quanto do IFCH, acho que o tema aqui abordado é de relevância. Até para gerar um maior debate e discussões a respeito dele.

Essa é uma pesquisa de natureza qualitativa e que visou apreender um pouco mais sobre a importância dos jogos didáticos como metodologias de ensino, a partir das concepções desses jogos e motivações para a sua criação por parte de seus próprios produtores. Para fazer essa pesquisa, foi feita uma revisão bibliográfica de artigos a respeito da utilização de jogos no ensino de Ciências Sociais, a fim de explorar o que já vinha sendo analisado sobre esse tema. Além disso, foram

realizadas entrevistas orais e por meio virtual com três produtores de jogos, para ouvir seus relatos a respeito da produção dos jogos, da experiência de utilização deles e como foram recebidos ao serem utilizados. Destaca-se ainda que antes de serem entrevistados, houve uma procura na Internet sobre reportagens e notícias sobre esses jogos e sobre o que os produtores desses jogos falavam a respeito de seus jogos. Com isso foram lidos blogs, foram assistidas entrevistas prévias e *lives* disponíveis na Internet, além de ter sido feita a leitura de artigos publicados pelos mesmos a respeito de seus próprios jogos.

Foram realizadas com os três produtores de jogos entrevistas semi-diretivas, a partir de um roteiro que contou com 15 perguntas abertas, que abordaram diversas dimensões (ver apêndice). A ideia inicial era que as entrevistas não passassem de muito mais do que 30 minutos, entretanto, foi dada a liberdade para que ela se estendesse, conforme estabelecido o diálogo com os informantes da pesquisa. Dessa maneira foram obtidas duas entrevistas com um tempo próximo de 40 minutos, uma mais e uma menos, e uma entrevista de quase 90 minutos. Apesar de ter levado mais tempo do que o esperado, esse tempo extra nas entrevistas pareceu relevante, pois assim todos os produtores conseguiram elaborar bastante a sua trajetória de criadores e das aplicações, o que enriqueceu bastante as informações obtidas a partir de cada uma das entrevistas.

Após as entrevistas, houve o processo de transcrição das mesmas, em que todas ficaram com aproximadamente 10 páginas. Como a intenção desse estudo não se dá em relação a linguagem, houve também a edição das entrevistas, para retirar alguns vícios de linguagem, pausas prolongadas, com o intuito de facilitar a compreensão das respostas dos entrevistados. As perguntas serão mostradas abaixo, entretanto, no corpo do texto, não será apresentada todas as respostas das entrevistas, que ficarão como anexo.

O contato com os produtores se deu por e-mail e todos foram bastante atenciosos, demonstrando interesse na entrevista e em responder as perguntas, além de se mostrarem dispostos a ajudar caso houvesse algo necessário após as entrevistas.

Quadro 1: Perfil e caracterização dos informantes

Jogo	Agência	Lutas simbólicas	República em jogo
------	---------	------------------	-------------------

Ano de produção	2016-2022	2011-2022	2017-2022
Autor	Peterson da Silva	Daniel Valentim	Rafael Santana
Ocupação atual	Doutorando	Professor	Professor
Formação	Ciências Sociais	Ciências Sociais	Ciências Sociais
Áreas de atuação	Ciência Política e Sociologia Política	Antropologia da Tecnologia e Sociologia da Tecnologia	Sociologia e Ensino de Sociologia
Estado	SC	CE	RJ
Sexo	Masculino	Masculino	Masculino

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa empírica.

Todos os entrevistados são formados em Ciências Sociais e pesquisam campos diferentes dentro dessa grande área. Com exceção do Peterson, que está terminando seu curso de licenciatura, mas já é bacharel, o Daniel e o Rafael já possuem os dois títulos. O Rafael já atua como professor no EM, e o Daniel, como relata em sua entrevista, está esperando ser chamado para a atuação, visto que passou num concurso para professor, mas que, até o momento da entrevista que foi realizada em abril de 2022, não havia ainda sido nomeado. Todos possuem título de Mestrado.

Como é possível ver no quadro 1, o ano de desenvolvimento dos jogos aparece até o ano atual (2022), pois todos atualizam seus jogos ou avaliam algumas mudanças mais pontuais a serem feitas, como é o caso do Rafael, que avalia atualizar algumas leis presentes em seu jogo.

É importante salientar que esse trabalho foi feito durante a pandemia da COVID-19, que impactou a vida de todas as pessoas e produziu situações inesperadas. Para mim, como autor, o acesso aos textos pela internet e a posse de um computador pessoal, permitiram que esse processo não fosse tão afetado quanto foi para outras pessoas. Entretanto, a situação do afastamento social e a reclusão

foram fatores que afetaram fortemente a produção do trabalho, o desenvolvimento da depressão fez com que o trabalho se arrastasse durante o ano de 2022.

O impacto causado, nesse caso específico, não foi relacionado com acesso material, embora ter o acesso às bibliotecas dos *campi* seria benéfico, mas a falta do contato físico, pessoal, com os colegas, amigos e o professor orientador, claramente dificultaram na execução da pesquisa. Entretanto, se houve algo positivo, diria, no máximo, a maior familiaridade das pessoas com entrevistas digitais.

No próximo capítulo, apresentam-se algumas das características de forma e jogabilidade dos jogos produzidos como recursos didáticos para o ensino de Sociologia, pelos produtores que foram entrevistados.

## 5 JOGOS DIDÁTICOS DE SOCIOLOGIA

### 5.1 Agência

O jogo Agência é um jogo de cartas que permite a participação de 3 até 6 jogadores. O jogo base possui um *deck* com 80 cartas, divididas entre cartas estruturais e cartas naturais. O objetivo do jogo é de obter conquistas, e após 3 partidas, o jogador que obteve mais conquistas é o vencedor. O jogo aborda diversos temas diferentes e traz elementos da sociedade para as cartas, possibilitando reflexões desses temas que estão sendo abordados.

O jogo define estruturas e ideologias, o jogador deve fazer o que está definido nas estruturas, e, após fazer o que ela diz, o jogador possui 5 ações que podem ser feitas antes do próximo jogador, são elas usar uma das cartas naturais que possui, fazer um movimento, comprometer uma carta, alterar a própria ideologia ou propor uma revolta. Ganha a partida quem ficar sem nenhuma carta na mão, assim, ao longo do jogo, os jogadores vão mudando estruturas, e utilizando suas cartas para tentar alcançar esse objetivo.

Como poderemos ver nas imagens a seguir, dos exemplos das cartas, elas possuem um nome e uma regra, que irá permitir as ações dos jogadores, além disso, poderemos ver as diferenças entre as cartas nas primeiras versões e as suas versões mais atuais. O jogo está em constante atualização e é possível ter acesso ao jogo no próprio site do produtor, onde se encontra o manual, dicas de como utilizar o jogo e uma wiki com o relato das mudanças feitas ao longo dos anos.

Figura 1 - Comparação da carta “A sentença dos reis”, 2016, antes da primeira versão pública, 2022, atual modelo



Fonte: Peterson da Silva, imagens disponibilizadas por ele

Figura 2 - Comparação da carta “Direitos humanos”, 2016, antes da primeira versão pública, 2022, atual modelo



Fonte: Peterson da Silva, imagens disponibilizadas por ele

Figura 3 - Comparação da carta “Neoliberalismo”, 2016, antes da primeira versão pública, 2022, modelo atual



Fonte: Peterson da Silva, imagens disponibilizadas por ele

Figura 4 - Comparação da carta “Revolução feminista”, 2016, antes da primeira versão pública, 2022, modelo atual



Fonte: Peterson da Silva, imagens disponibilizadas por ele

## 5.2 Lutas simbólicas

O jogo Lutas Simbólicas é um jogo de cartas e tabuleiro que permite a participação de 2 até 6 pessoas. Este jogo tem como principal referência teórica o filósofo e sociólogo Pierre Bourdieu, e, durante o jogo, se utiliza principalmente o conceito de capitais desenvolvido pelo filósofo. Há dois tipos de tabuleiros, um redondo, chamado de “mundo social”, e um retangular, que é o “espaço social”, e as cartas são divididas em 4 tipos, três deles representam as cartas de capitais, social, econômico e cultural, cada um representado por uma cor, e as cartas de ação

simbólica. Para ganhar o jogo, um jogador deve acumular dez pontos em dois tipos de “capital” diferentes.

As cartas de ação simbólica vão definir as possibilidades de jogada do jogador, assim ele irá poder obter e acumular esses capitais, mas há, também, ações que fazem com que se perca os capitais. Além das informações nas cartas de ação simbólica referentes à jogada, elas também possuem citações, de músicas, filósofos, escritores, etc, como podemos ver nos exemplos a seguir.

O jogo começou a ser idealizado em 2011, e até 2015 ficou “guardado no armário”, como diz o Daniel, devido a diversos fatores, que são abordados na sua entrevista, entretanto, após a retomada do projeto, o jogo já passou por diversos protótipos diferentes. Durante a entrevista, ele estava no seu quinto protótipo, mas atualmente, passados alguns meses, está sendo preparado o sexto e último protótipo. O jogo já possui uma versão digital gratuita para ser jogada.

Figura 5 - Exemplo de partida do jogo Lutas Simbólicas online



Fonte: Página do Instagram do jogo Lutas Simbólicas. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CHJMcLKl7Lz/>>. Acesso em: 24 set. 2022.

Figura 6 - Comparação dos modelos das cartas do jogo Lutas Simbólicas, carta do 1º protótipo, carta do 2º protótipo, carta do 5º protótipo



Fonte: Daniel Valentim, imagens disponibilizadas por ele, e página do Instagram do jogo Lutas Simbólicas. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CU0SMw1IjQi/>>. Acesso em: 22 set. 2022

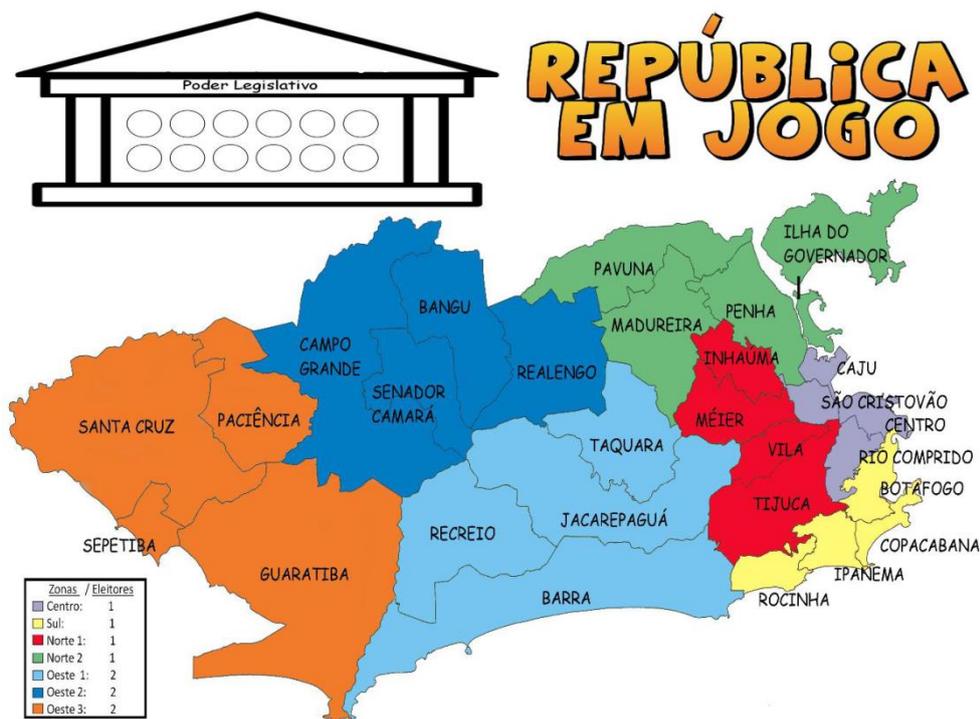
### 5.3 República em Jogo

O jogo República em Jogo é um jogo de tabuleiro e cartas, que simula o sistema eleitoral brasileiro no âmbito municipal, utilizando a cidade do Rio de Janeiro como referência para o mapa. Nesse jogo, os jogadores devem tentar obter um número de vereadores, ou pedir a ajuda para outro jogador, para poder aprovar as leis e assim conseguir chegar nos seus objetivos. Os objetivos são escolhidos no início do jogo, e a carta de objetivo retirada vai definir o que o jogador deve fazer para conseguir ganhar, as regras do jogo são inspiradas no jogo War.

Há, além do tabuleiro, tipos diferentes de cartas, cartas que representam os 28 bairros (que foram divididos em 4 zonas), cartas dos objetivos dos jogadores, cartas de projetos de leis, cartas de corrupção, cartas de movimentos sociais e cartas de pressão popular. Há também peças que representam os eleitores e os vereadores divididos em 4 cores diferentes, peças que representam os recursos que os jogadores devem tentar adquirir (saúde, educação), e 6 dados. O jogador tem que tentar conquistar os bairros e aumentar o seu número de vereadores num sistema de ataque e defesa semelhante ao jogo War, dessa maneira o jogador poderá aprovar seus projetos e vencer o jogo.

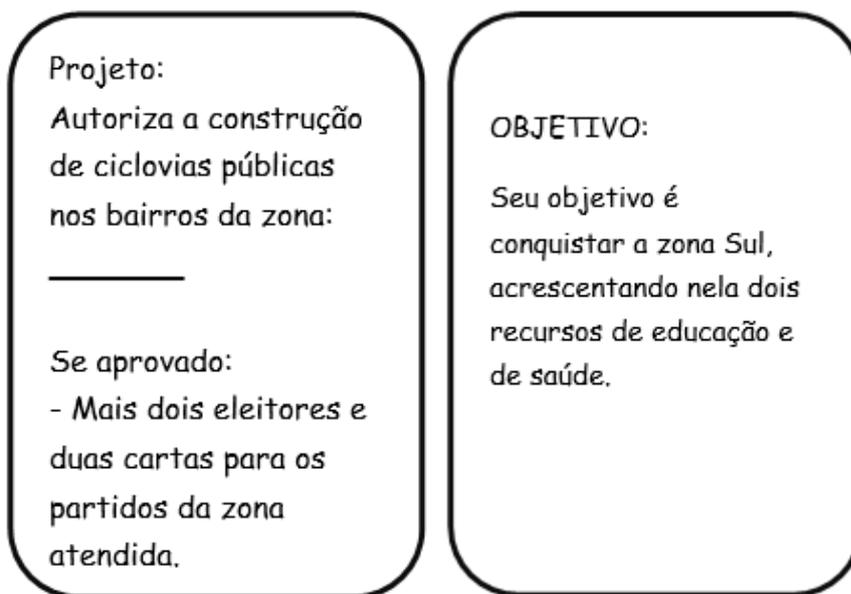
Nas imagens a seguir veremos os exemplos de algumas cartas e do tabuleiro do jogo. O jogo foi feito em 2017, porém, na entrevista com o Rafael, ele comenta que há um interesse de mudar algumas leis para melhor representar o cotidiano atual de seus estudantes, pois assim eles podem ter alguma familiaridade com alguma lei ou projeto que tenham ouvido no dia a dia.

Figura 7 - Tabuleiro do jogo República em Jogo



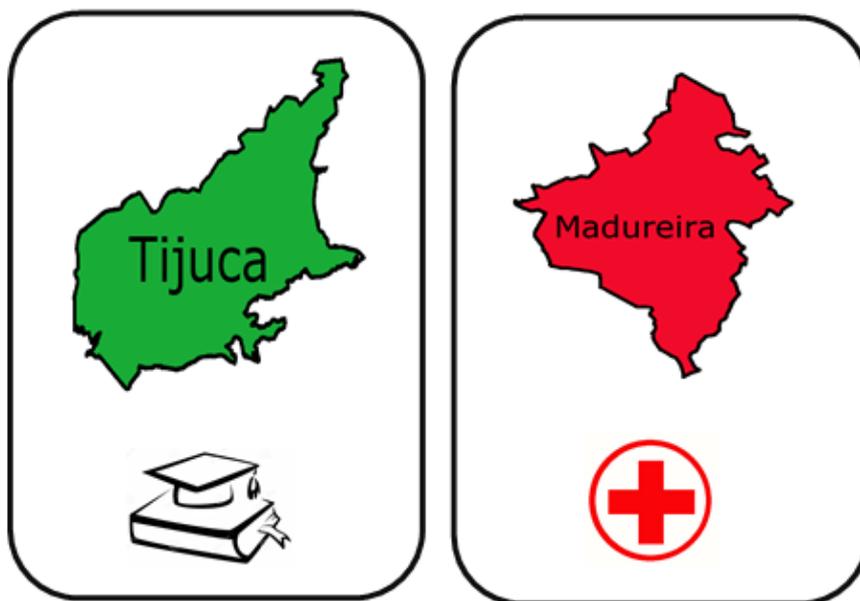
Fonte: SILVA, 2017

Figura 8 - Carta de Projeto e Objetivo



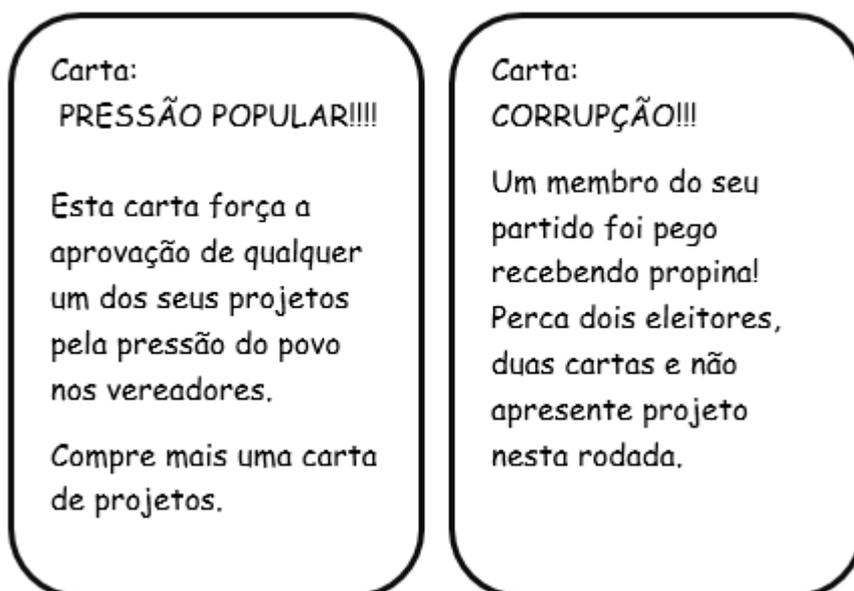
Fonte: SILVA, 2017

Figura 9 - Cartas território-educação e território-saúde



Fonte: SILVA, 2017

Figura 10 - Cartas pressão popular e corrupção



Fonte: SILVA, 2017

Figura 11 - Cartas de movimentos sociais



Fonte: SILVA, 2017

Jogo	Agência	Lutas Simbólicas	República em Jogo
Conteúdo abordado	Sociedade e suas estruturas, Indivíduo, Liberdade para escolher o conteúdo que está sendo trabalhado em aula	Os capitais de Bourdieu	Democracia e modelo de participação política brasileiro
Fundamento teórico	Durkheim, Marx, Weber, Giddens	Bourdieu	Ciência Política
Tipo de jogo	Cartas	Tabuleiro e Cartas	Tabuleiro e Cartas
Número de jogadores	3 - 6	2 - 6	4 - 8
Tempo médio de duração	Não informado	30 minutos a 2 horas por partida	40 minutos por partida
Tempo para utilização em sala de aula	Duas aulas de 90 minutos, uma para o jogo, uma para debate	Não informado	Duas aulas de 50 minutos
Jogos Baseados	UNO	Catan, Dominion	War, Banco Imobiliário
Competição ou cooperação	Competitivo	Competitivo	Competitivo

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa empírica.

Como podemos ver no quadro 2, há algumas diferenças entre os jogos, apesar do conteúdo abordado, por exemplo, ser diferente entre os jogos, todos eles, na minha análise, poderiam ser utilizados para abordar temas da sociedade em maior ou menor grau, entretanto, o jogo Agência é o jogo, e podemos ver isso nas entrevistas, com maior liberdade para abordar assuntos diferenciados. Também é possível dizer que o fundamento teórico dos jogos aborda mais do que os autores que estão

representados, mas os que foram postos são os autores com maior destaque, com exceção do República em jogo que dá um destaque no seu fundamento teórico para diversos autores da ciência política, o que é possível ver na dissertação do Rafael<sup>4</sup>, onde é melhor abordado.

Vale o destaque também para a possibilidade da criação de duplas para se utilizar os jogos, entretanto conhecer as turmas e suas dinâmicas é uma questão importante para saber se um jogo com duplas pode ou não ser benéfico. Além disso, o planejamento para a utilização em sala de aula pode necessitar flexibilização por parte do professor, um relato que o Peterson traz em seu artigo<sup>5</sup> escrito sobre uma experiência com o jogo produzido. E, apesar dos jogos serem competitivos, com criatividade é possível mexer em algumas regras dos jogos para pensar neles como jogos colaborativos e que pensem em uma forma de sociedade diferente.

Dessa maneira, fazendo essa proposta da utilização do jogo, e causando essa quebra do cotidiano dos alunos, que estão acostumados com aulas mais expositivas e com uma participação mais passiva por parte deles, os jogos vão prender a atenção dos alunos. E a partir da configuração desses jogos, e respeitando elas, fazendo um planejamento prévio, para que não se torne algo forçado, podemos ver que a possibilidade de aprendizado, e da participação dos alunos se torna mais ativa.

---

<sup>4</sup> SILVA, Rafael Santana da. **REPÚBLICA EM JOGO**. Rio de Janeiro: Colégio Pedro II, 2017.

<sup>5</sup> SILVA, Peterson; VIANA, Thereza Cristina Bertazzo Silveira. A DINÂMICA SOCIAL EM JOGO: Práticas didáticas em sociologia com o jogo de cartas Agência. **Revista Cronos**, v. 21, n. 2, p. 114-139, 2020.

## 6 A EXPERIÊNCIA DOS PRODUTORES DE JOGOS DE SOCIOLOGIA

Nesse momento do trabalho, apresento e analiso os principais resultados da minha pesquisa empírica, realizada por meio de entrevistas com três produtores de jogos didáticos de Sociologia. Destaco que os três entrevistados são formados em Ciências Sociais e que produziram, cada um, um jogo diferente: Peterson, produtor do jogo Agência; Daniel, produtor do jogo Lutas Simbólicas; e Rafael, produtor do jogo República. Nesse processo, foram feitas 15 perguntas relacionadas à origem da concepção dos jogos, ao processo de produção dos jogos, as experiências de aplicação dos jogos em sala de aula e as expectativas profissionais dos produtores com o futuro dos jogos que criaram. O roteiro com essas 15 perguntas realizadas aos produtores de jogos didáticos para o ensino de Sociologia encontra-se em apêndice. Irei então, refletir sobre o conteúdo das respostas às perguntas do roteiro e trarei reflexões e comentários feitos durante as entrevistas, que considero importante serem destacados.

### 6.1 A origem e a concepção dos jogos didáticos de Sociologia

A ideia de criar e de conceber os jogos didáticos está relacionada ao gosto por jogos por parte dos produtores desses jogos didáticos, que em determinado momento de suas trajetórias, procuraram alinhar um hábito de lazer que já possuíam com a sua situação de formação na área de Ciências Sociais. Os três produtores de jogos didáticos entrevistados comentaram ter tido contato com jogos de tabuleiro e de cartas durante suas vidas, mas destaca-se que os jogos que tiveram maior contato são jogos mais comuns no cotidiano, como Jogo da Vida, War, Banco Imobiliário, UNO. Todos trazem que em maior ou menor grau esses jogos influenciaram de alguma maneira na criação de cada um dos jogos produzidos.

No caso do jogo República, fica o destaque para a influência de War, no jogo Agência há um destaque, principalmente para UNO e jogos de cartas. Entretanto o jogo Lutas Simbólicas, me pareceu ser o jogo que fugiu um pouco mais da concepção desses jogos originais, pensando principalmente no relato da vida do entrevistado. O Daniel (produtor do jogo Lutas Simbólicas) relata que apesar de ter tido contato com esses jogos mais clássicos, foi a partir do contato com jogos que fogem um pouco, até por seus valores elevados, de serem tão comuns no cotidiano, dois jogos que são

destacados são Catan e Dominion, jogos que possuem dinâmicas mais distintas dos jogos mais comuns. Então apesar de em todos os casos os produtores terem um interesse próprio na produção dos jogos, se percebe que há uma influência de experiências anteriores, ao jogar jogos de tabuleiro, que fizeram com que ambos decidissem trilhar esse caminho mais voltado para experiências em sala de aula com a utilização dos jogos.

Além disso, na fala deles, se percebe que há diversos jogos que influenciaram nas suas decisões para a criação de seus produtos. Vale destacar também, o comentário do Daniel, a respeito do processo de concepção do jogo Lutas simbólicas, em que afirma que por não ter tido contato com tantos jogos isso influenciou ele para tomar decisões no seu processo criativo que evitassem “vícios” nas dinâmicas de jogos, como jogar dados e andar em “casinhas” para avançar no jogo.

Também procurei saber que tipos de incentivos haveria para a produção dos jogos didáticos, para além dos estímulos motivacionais de gostar de jogos. Todos destacaram que criar jogos podia ser uma oportunidade diante do seu processo de formação, já que estavam se formando professores e vivenciavam o contexto da obrigatoriedade da Sociologia no ensino médio, e ainda uma decorrente necessidade por metodologias nesta área de ensino. Contudo, os jogos foram idealizados praticamente sem recursos financeiros. Perguntados sobre apoio e incentivos governamentais, tanto no jogo Agência, quanto no jogo República, podemos afirmar que não aconteceram, como diz o Peterson (produtor do jogo Agência), apenas se considerarmos o ambiente de faculdade pública como parte desse investimento, então de uma maneira muito indireta houve algum benefício. O incentivo para a criação desses dois jogos foi em especial a própria imersão dos produtores dos jogos no ambiente de formação. Quem incentivou foram os professores da universidade e os colegas de graduação.

Entretanto, no caso do jogo Lutas Simbólicas houve alguns incentivos que foram permitidos por certas políticas públicas que abriram editais que ajudaram financeiramente na produção do jogo. Segundo o produtor do jogo, houve também a tentativa de conseguir investimento online, porém nas duas vezes que tentaram não conseguiram. Sobre essa tentativa de financiamento coletivo, vale ressaltar que os maiores interessados em um jogo de Sociologia são os professores da educação básica, e sabe-se as dificuldades que enfrentam em termos de condições laborais e remuneração, que não precisamos repetir aqui.

Apesar de no caso do jogo Lutas Simbólicas terem conseguido esse incentivo, há um destaque que é um incentivo que não ajuda com todos possíveis custos de produção do jogo, e, além disso, fica uma dúvida sobre a dificuldade de conseguir ter acesso a esses incentivos. Tanto por serem disputados em editais, quanto possivelmente ter uma falta de conhecimento e divulgação desses processos que ocorrem a partir desses editais. Vale lembrar aqui que os editais exigem certa vinculação institucional e profissionalização no campo acadêmico que nem sempre os produtores dos jogos possuem, o que tende a dificultar a obtenção de recursos para esses fins e por esses meios. Logo, a tendência seria ou por recursos arrecadados em rede ou por meio de parcerias com empresas de jogos.

Quadro 3: Motivações para criar o jogo

Jogo	Agência	Lutas simbólicas	República em jogo
Origem da ideia	Gosto por jogos	Gosto por jogos	Gosto por jogos
Motivação	Formação nas ciências sociais	Formação nas ciências sociais	Formação nas ciências sociais
Estímulo	Obrigatoriedade da sociologia no ensino médio	Obrigatoriedade da sociologia no ensino médio Vender	Obrigatoriedade da sociologia no ensino médio
Incentivo	professores e colegas da universidade	professores e colegas da universidade	professores e colegas da universidade
Financiamento	próprio	próprio, edital, rede	Próprio

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa empírica.

## 6.2 A produção do conteúdo dos jogos didáticos de Sociologia

Quando produzidos os jogos didáticos como um recurso pedagógico alternativo para o desenvolvimento de uma metodologia mais ativa e lúdica, constatou-se que o fator principal foi a ludicidade, e não os princípios pedagógicos das diretrizes curriculares de área. Ao abordarem os conteúdos que podem ser trabalhados com os seus jogos em relação ao conteúdo do currículo de Ciências Sociais, nenhum dos entrevistados relatou ter feito seus jogos pensando “ativamente” na BNCC, ou nas diretrizes e orientações curriculares (OCM, 2006). É possível dizer que isso se deu de uma maneira mais “orgânica”, os produtores não olharam todas as leis para pensarem nesse tipo de recurso, ou criar algum jogo baseado em alguma parte da matéria que sentiam faltar algo. Segundo se observou a partir das entrevistas, o processo foi muito mais relacionado a uma vontade dos produtores, que imaginaram um jogo e um, ou alguns, assuntos possíveis de serem trabalhados por meio de jogos.

Fugindo das entrevistas, é como utilizar um jogo já existente, tipo o Banco Imobiliário, e utilizar ele para falar sobre questões de trabalho e monopólio, utilizar essas ferramentas de uma maneira criativa para trabalhar um determinado tema. Tanto o jogo do Rafael, quanto do Daniel, são muito mais centrados em alguns temas mais específicos, a questão da política mais institucional, e o pensamento de Pierre Bourdieu. O Rafael fala que até seria possível utilizar seu jogo em alguns outros assuntos como cidadania ou até na matéria de geografia, mas que acha o jogo bem restrito a essa questão da democracia, sistema político, etc. Enquanto Daniel diz que não acha ser possível utilizar seu jogo fora do pensamento de Pierre Bourdieu, que caso fosse fazer algum jogo sobre outro tema, acha que teria que começar do zero. Entretanto, no jogo do Peterson, ele já é mais “amplo” e “livre” de certa maneira para tratar diversos temas. Peterson fala que, passando a dificuldade, que ele mesmo relata, de aprender as regras do jogo, é possível “abrir o leque” para utilizar o jogo em diversos temas diferentes, inclusive criar novas cartas para o baralho do jogo Agência.

Creio que essas diferentes ideias sobre a natureza dos jogos, expressa pelos três produtores entrevistados, mostra um pouco algumas questões que vão depender tanto de como o jogo foi feito e foi pensado, como em alguns casos da criatividade do próprio professor que o vai utilizar em sala de aula. Jogos que são mais “fechados no seu universo” vão ter de certa maneira essa barreira para tratar de outros assuntos, o que não significa necessariamente algo ruim, apenas formas diferentes de se planejar e utilizar esses jogos.

Os produtores também analisaram a meu pedido a jogabilidade. Sobre as possíveis dificuldades em relação às mecânicas dos jogos, com exceção do relato do Peterson, mais especificamente das experiências mais recentes dele, todos relatam que apesar de num primeiro momento poder haver alguma dificuldade com as mecânicas e entendimento das regras, alguns alunos que aparentam ter um conhecimento maior de outros jogos ou o hábito de jogar num geral, conseguem absorver mais rapidamente o funcionamento do jogo didático, e com isso, auxiliar os outros alunos na compreensão do jogo.

Falando do Lutas Simbólicas, o Daniel também traz uma questão interessante, relacionada a complexidade do jogo, que em alguns momentos pode haver uma dificuldade de compreensão de um texto escrito numa das cartas, mas que ele vê isso como parte do jogo, e não somente do jogo Lutas Simbólicas, como da própria vida, e que isso, de certa maneira, cria uma relação entre a vida dos alunos e o jogo em si também. Como ele mesmo diz, *“Então, tipo, porque faz parte do processo mesmo, do jogo social você ler e entender o edital, você ler e entender a diretriz, a norma, você jogar a partida a partir da lógica do jogo, e não é todo mundo que tem essa disposição”*.

Como foi dito durante a entrevista do Rafael Santana, criador do jogo República em Jogo, ele relata que, durante a defesa de seu mestrado, no qual o jogo foi resultado, um professor perguntou se o jogo dele não poderia acabar apenas reforçando a ideia da democracia liberal e da participação do povo a cada dois anos. Entretanto, para o Rafael, o seu jogo tem o intuito de mostrar como funciona a democracia liberal, e após jogar o jogo, colocar isso em debate com a turma. Como ele disse: *“Bom beleza, funciona assim, e agora? Existe uma alternativa? É possível a gente pensar em formas diferentes de democracia? Em formas diferentes de participação popular? Beleza, essa daqui tá contemplando, essa daqui é suficiente pra todo mundo? Ou essa aqui tem problemas? Quais são os problemas?”*. Além disso, Rafael alega que entende como um professor pode passar o jogo República em Jogo e o debate terminar apenas na representação do sistema e não ser desenvolvido um debate em cima. Por isso se faz importante, também, a forma que o jogo é utilizado e o planejamento do mesmo.

O conteúdo do jogo também não foi criado de uma única vez e certamente o processo de produção do jogo foi longo e várias vezes experimentado, antes de “estar acabado” e pronto para ser jogado. Então perguntei para os produtores dos jogos sobre esse processo de produção. Tanto o Daniel, quanto o Rafael trazem que as

mudanças relacionadas aos jogos que produziram se deram muito em momentos anteriores às aplicações em sala de aula. Além de já terem tocado um pouco nas questões das dificuldades em perguntas anteriores, as respostas de ambos abordam muito a questão da experimentação de seus jogos durante suas fases de elaboração. No caso do Daniel experimentando os protótipos com coletivos, amigos, etc, e do Rafael durante o mestrado, junto aos seus colegas de pós-graduação. Entretanto, ambos comentam que pensam em outros possíveis objetivos para alcançar com seus jogos.

Referente ao uso pedagógico dos jogos, ambos comentam que é possível perceber que os alunos conseguem absorver o conteúdo em aula utilizando os jogos, trazendo bastante a questão da importância da ludicidade e haver uma tarefa em que haja mais interação dos alunos, entretanto, se formos fazer uma comparação entre esse ou outro método, entramos em algumas complicações que foram apontadas nas entrevistas. Como bem diz o Peterson na sua entrevista, para fazer uma comparação entre os métodos começamos a entrar num campo com várias complicações práticas: *“ter um grupo controle e um que teve mais aulas teóricas, ter alunos que possuem dificuldades com jogos seriam penalizados por esse método se ele fosse uma possível avaliação, sem falar na questão pedagógica de que a nota não é tudo que queremos ao estarmos em sala de aula”*.

Tanto o Peterson, quanto o Rafael, comentaram que não houve inicialmente uma intenção determinada para abordar um conteúdo ao produzir o jogo, mas ambos sentem que a utilização desse método auxiliou nos debates com os alunos após a sua aplicação. Peterson relata sobre alguns assuntos considerados mais "espinhosos", como questão de movimentos populares, assuntos que podem evocar uma reação política por parte de movimentos como o "Escola Sem Partido" e de movimentos mais reacionários e conservadores da sociedade, se tornam mais fáceis de abordar em sala de aula, principalmente por chegar nesses assuntos de uma maneira indireta: *“Eles estão escritos nas cartas, se pode utilizá-las depois para fazer perguntas relacionadas ao jogo e a experiência que os alunos trouxeram do jogo para debater esses assuntos”*.

Rafael relata também que a participação dos alunos em sala de aula, após a aplicação do jogo ficam maiores, então quando se vai debater sobre algo que ocorre no jogo, os alunos participam mais do que se fosse apenas uma aula teórica. Pela prática lúdica de jogos, que estão baseados em conceitos sociológicos e teorias

científicas da área das Ciências Sociais, o atual problema do negacionismo científico, que está presente também na realidade escolar, poderia ser amplamente combatido, a partir das sutilezas de aplicação da ciência que os jogos incorporam durante suas dinâmicas. O jogo não atrai o estudante pelo discurso acadêmico implícito, mas pela atividade lúdica e também competitiva incorporada no ato de jogar. Neste sentido, o educando “negacionista” não deixa de jogar, e acaba assimilando o conteúdo sociológico mesmo que quisesse abertamente reagir e resistir ao ensino de Sociologia.

O Daniel acaba sendo o único dos produtores que disse ter tido uma certa intenção na criação de seu jogo, de aproximar os alunos à academia e aos autores e artistas que estão citados nas cartas. Além disso, ele comenta que essa intenção é de também fazer com que a juventude, e nesse caso, os alunos, se divirtam com o jogo, com as citações e não sejam massacrados por uma leitura pesada em que eles não consigam compreender o que está sendo dito.

Então ao responder sobre essas expectativas, apesar de não ter tido uma intenção econômica ao criarem os jogos, o Rafael e o Peterson comentam que ocorrem essas situações, de maior participação e maior facilidade para o debate, então de certa maneira essa “expectativa” acaba sendo correspondida. Enquanto o Daniel comenta que sim, suas expectativas são correspondidas também, mas no caso dele já há essa intenção, de conhecer outros autores, outros escritores, compreender as situações que ocorrem na sociedade, ele traz o exemplo do golpe da Dilma Rousseff, traz as relações com os capitais, e como o jogo consegue auxiliar no entendimento e no pensamento crítico.

Tanto o Peterson, quanto o Daniel, relatam que não podem afirmar que criar o jogo foi uma necessidade vista em sala de aula, pois nenhum dos dois foi professor do ensino básico ainda. O Peterson traz que ao produzir o jogo, sua intenção estava muito relacionada com uma pedagogia mais ativa, para haver maior participação dos alunos. Já o Daniel relata uma situação importante para dar destaque, tanto a pedido dele, quanto pela importância de mostrar a situação que os professores passam, as dificuldades que devem ser enfrentadas. A trajetória do Daniel foi de fazer a licenciatura em Ciências Sociais, e após isso, ele fez o mestrado e o doutorado. Então, durante esse período de formação pós-graduada, ele não teve acesso ao público escolar. Mas, ele relata que, em 2018, passou num concurso público como professor da Seduc do Ceará, um concurso que desde 2019 não fez mais nenhuma nomeação,

mesmo de pessoas que já estavam aprovadas em vagas. Esse caso demonstra um grande problema, pois quase quatro anos depois, ainda passando por um período de pandemia, ele não teve oportunidades para conseguir ter acesso ao público escolar, então essa “necessidade” em sala de aula não pode ser vista por ele e nos traz as dificuldades dos professores atualmente.

Para o Rafael, essa situação já é um pouco diferente, ele já dava aula anteriormente, e em suas aulas anteriores ele já utilizava de jogos em sala para fazer relações com a matéria. Ele disse que o jogo Detetive, por exemplo, era utilizado por ele para falar sobre o tema de criminalidade. Além disso, alguns desses tipos de jogos podem apontar para o ensino de práticas de investigação, tão típicas e importantes para aplicar a pesquisa em sala de aula. Então para ele, ter mais um jogo para utilizar se mostrou interessante, pois, como ele disse: “Então, eu sempre fico pensando em possibilidades de apresentar algum conteúdo, ou alguma aula de uma outra forma, de uma forma lúdica, com algum jogo ou alguma brincadeira assim.”. É uma maneira de enriquecer a sala de aula, extrapolar a metodologia de ensino de forma divertida, sem esquecer dos princípios epistemológicos das Ciências Sociais, como pesquisar para poder estranhar e desnaturalizar.

Quadro 4: Currículo e experiência em sala de aula

Produtor	Peterson	Daniel	Rafael
Usou a BNCC ou as diretrizes e orientações curriculares	Não	Não	Não
Possibilidade de utilizar o jogo em outros assuntos	Sim, diversos	Não	Sim, cidadania
Já possuía experiências como professor em sala de aula antes da produção do jogo	Não	Não	Sim

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa empírica.

### 6.3 A aplicação dos jogos didáticos de Sociologia

Procurei também saber sobre que tipo de retorno os entrevistados tinham sobre o uso de seus jogos e se acompanham esse uso. Os três produtores foram enfáticos em relatar que os alunos parecem felizes, interessados e envolvidos com os jogos, quando os estão jogando. O jogo prende a atenção, cria uma situação dinâmica. Eles afirmam que a reação das turmas e dos alunos é muito positiva, embora afirmem que sempre tem um caso ou outro em que os alunos parecem menos interessados. Esse interesse está bastante presente no retorno que recebem de professores de escolas que aplicam o seu jogo em sala de aula. Vale lembrar que os jogos são mobilizados inclusive nas conhecidas Olimpíadas de Sociologia, evento bem sucedido e realizado entre escolas no Rio de Janeiro. Como bem afirma Peterson, sempre vai haver alguns alunos menos interessados em alguma ou outra forma pedagógica. Entretanto, todos relataram que ao longo das experiências que tiveram, os alunos parecem interessados, após serem apresentados aos jogos, em continuar jogando os jogos em outros momentos, nas aulas seguintes, há uma aceitação e entusiasmo dos alunos quando se apresenta esse método. Da mesma forma, a repetitividade de aplicação do jogo pode enjoar os alunos. Porém, por outro lado os alunos pedem novos jogos, e alguns até pensam em criar jogos na escola.

Referente às vantagens do uso de jogos didáticos como recurso de ensino, ambos comentam que a questão de uma aula mais lúdica, uma participação maior dos alunos, uma pedagogia ativa e lúdica que esse método traz acaba sendo uma grande vantagem para a sala de aula. Fugir das situações comuns de aula expositiva, ou de ficar parado assistindo algo e não ter um debate relevante após, que nem todos propõe que seja feito após a utilização dos jogos. Além de um interesse dos alunos por jogos, parece haver uma quebra nessa expectativa de aula expositiva, e por muitos alunos terem algum contato com jogos, saber que vai haver atividades em aula relacionadas a jogos faz com que os alunos demonstrem interesse.

Sobre as vantagens e desvantagens que os entrevistados percebem comparando uma utilização dos jogos físicos de tabuleiro ou cartas em relação a um jogo digital, ambos fazem comentários nas mesmas linhas. Principalmente o Daniel e o Rafael, que pensaram seus jogos sendo utilizados tabuleiros, a questão “física” que atrapalha com jogos de tabuleiro se reflete muito na locomoção e transporte deles, são caixas normalmente, se você pegar 4 ou 5 já fica pesado, além da questão do

acesso, pois não havendo um incentivo para esses jogos, poucas pessoas possuem eles. No caso do Rafael ele traz que há outro professor de sociologia na escola, mas os horários não são compatíveis, então nem sempre esse outro professor consegue utilizar o jogo do Rafael. Então a possível vantagem do digital se dá muito por essa facilidade nesse quesito mais de “praticidade” em algumas situações específicas, mas ao mesmo tempo que o digital permite isso, ele traz outros problemas. Infelizmente não são todas as escolas que possuem computadores suficientes, nem todos os alunos possuem o acesso ao celular, ou possuem um celular muito antigo que poderia não ser compatível com a versão digital do jogo. E o Peterson, apesar de estar numa linha de raciocínio semelhante, ele diz que nunca imaginou fazer seu jogo digital, e pelo fato de ser um jogo de cartas, a questão do transporte também se torna mais fácil, ele também argumenta que possui preferência pelo físico pois para ele, o contato com os outros, no “ao vivo” é importante durante um jogo.

Todos os três relatam que o *feedback* dos alunos parece positivo em relação aos jogos e suas aplicações e todos também comentam que sempre escutam as críticas ou idéias que são comentadas sobre os jogos. O Peterson traz no seu relato, que na experiência que teve em 2018 conseguiu perceber algumas situações que poderiam mudar em seu jogo, algumas cartas, adicionar algumas informações, e percebeu também que a melhor maneira dos alunos aprenderem é uns com os outros.

O Rafael traz que os comentários mais comuns em relação à mudanças no jogo feito pelos alunos é uma questão afetiva, de ver o bairro que mora representado no tabuleiro, entretanto, outra crítica, ou adaptação que poderia ser feita que ele traz é de mudar as leis que estão representadas no jogo, para trazer leis mais atuais, que estão sendo votadas, para os alunos conseguirem fazer um link maior com sua realidade.

O Daniel relata que houve um feedback muito positivo pelos alunos, mas que ocorreram duas situações importantes para ele, uma em que um aluno não queria jogar o jogo inicialmente por achar que seria um “jogo comunista”, e a outra em que um aluno saiu do jogo pois “Não tenho interesse de ficar acumulando capitais, o jogo é só isso”. Sobre a primeira situação ele comenta que com o desenrolar do jogo, esse aluno percebeu que não se tratava de um jogo com viés, e sim um jogo retrata a sociedade utilizando o pensamento de Pierre Bourdieu como base, e sobre o segundo caso, o Daniel comentou que, ao ver essa reação ele pensou “Nossa, essa pessoa

realmente entendeu o Luta Simbólicas”, pois faz parte do jogo também não querer participar dele, ou querer sair dele após começar a partida.

#### 6.4 O futuro desses jogos didáticos de Sociologia

O futuro certamente é incerto, sobretudo, para a Sociologia no ensino médio, mas busquei saber um pouco sobre as expectativas profissionais dos produtores com seus jogos. Os três entrevistados falam que chegaram a saber que alguns outros professores planejaram utilizar o jogo, ou seja, que há alguma difusão, embora não consigam nem tenham como mapear o alcance dos seus jogos nas escolas. O Peterson, por exemplo, relata que sabe quem tem o jogo baixado, mas não houve nenhum comentário ou relato feito pelos professores após baixarem o jogo. O Rafael comenta que o seu jogo foi utilizado na primeira Olimpíada de Sociologia do Rio de Janeiro, e que durante o evento vários professores elogiaram o jogo, alguns até chegaram a comprar, mas, como no caso do Peterson, não ocorreram muitos contatos após isso. E o Daniel trouxe que já houve alguns contatos de professores pedindo dicas de como aplicar o jogo em sala, principalmente após sua participação apresentando o jogo, em que os professores pedem dicas sobre como continuar utilizando ele.

Entretanto, podemos perceber que, há certa falta desses relatos, de como foram suas utilizações em sala de aula, também há uma falta de artigos relacionados a essas utilizações, o que dificulta uma melhor avaliação desse método mais lúdico em sala de aula.

Sobre os jogos criados em relação às suas próprias expectativas profissionais, tirando o Peterson, que disse não saber dizer se faria algo diferente na sua trajetória, tanto o Daniel, quanto o Rafael apontam para questões relacionadas ao aprimoramento do jogo. O Rafael foca na questão da dificuldade que foi produzir o jogo, e como enquanto estava no mestrado, tentou fazer três versões desse jogo, uma focada no âmbito municipal, que foi a lançada, uma no estadual e a terceira nacional, o que acabou tomando muito tempo dele. Além disso, o Rafael trouxe que, tanto na olimpíada de sociologia, quanto na defesa do seu mestrado, foram feitas perguntas, ou interpretações, sobre o jogo retratar a sociedade, e como isso poderia ser um problema, entretanto ele fala que o jogo é serve justamente para debater sobre essa sociedade. Que há, de fato, um perigo de um professor apenas utilizar o jogo para

retratar a sociedade e não desenvolver um debate em cima do jogo, mas que o jogo não foi produzido pensando nisso, e que uma maneira de contornar essa limitação seria fazendo outros jogos retratando outras formas de sociedade, o que levaria mais tempo. E o Daniel diz que teria pensado melhor nas campanhas de financiamento coletivo que foram feitas, entretanto, ele também diz que essas dificuldades que ocorreram durante o percurso de criação do jogo, no fim, acabaram sendo benéficas, pois assim ele pode aperfeiçoar o jogo, que se tivesse saído nas versões anteriores, ele estaria arrependido, pois muita coisa mudou no jogo que ele produziu.

Após essas perguntas que foram feitas, abri o espaço para os entrevistados, caso eles quisessem comentar alguma coisa que acharam que poderia ter ficado de fora durante a entrevista. No qual o Rafael comenta que pensa, nas próximas olimpíadas de sociologia, tentar fazer uma versão digital do jogo, e o Daniel comentou seu interesse de quando for chamado para atuar nas escolas, reforçar as ludotecas que elas possuem. O Peterson trouxe nesse espaço algumas questões importantes devido a experiências que ele havia passado anteriormente, uma dessas questões é de acessibilidade, como tornar o jogo mais acessível, comentou sobre fazer uma versão em braile, por exemplo. E também trouxe o relato do “náufrago”, uma situação em que um aluno não estava interessado em participar da atividade, então o Peterson e a Professora da turma, que haviam denominado os grupos de jogadores como ilhas, falaram para esse aluno que não queria participar fazer uma análise do que ocorria nas partidas. Esse aluno acabou por se chamar de “náufrago”, e fez uma espécie de diário de bordo relatando o que acontecia em cada grupo. Essa situação fez com que o Peterson pensasse na possibilidade de haver algum aluno que não estivesse a fim de jogar, e achar uma solução para isso, entretanto, ele disse que nas experiências que ocorreram não foi necessário utilizar nenhuma “artimanha” para isso.

Quadro 5: Aplicação dos jogos por outros docentes

	Peterson	Daniel	Rafael
Outros professores tiveram acesso ao jogo	Sim	Sim	Sim
Houve contato ou relatos de outros professores após utilizar os jogos	Não	Não	Não

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa empírica.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essas experiências que foram relatadas nos artigos e nas entrevistas, apontam para uma conclusão em comum. Em todas as situações que esse método mais lúdico, de utilizar jogos em sala de aula, não apenas foi capaz de transferir o conhecimento da matéria que se queria passar, como também parece auxiliar no interesse dos alunos. Um pouco dessa quebra das aulas expositivas, para aulas mais ativas, auxilia no interesse dos alunos e também parece aumentar sua participação. Entretanto, com exceção de alguns dos artigos, que apontam isso mais diretamente, e alguns comentários durante as entrevistas, não acho que podemos finalizar esse debate.

Um achado da pesquisa é que, se há experiências utilizando jogos didáticos, sejam eles os produzidos pelos professores, sejam eles outros jogos que foram utilizados de alguma maneira diferente, com mudanças de regras, ou deixando os alunos jogarem eles em sala de aula, é que essas experiências ainda são pouco relatadas e ainda merecem maior investigação, seja do ponto de vista didático e pedagógico como recursos de aulas, seja a partir de seu uso por professores e estudantes da educação básica.

No caso das entrevistas, parece haver uma perda de contato entre os produtores e outros professores que compraram os jogos, ou baixaram eles, e o motivo de não haver esse contato após a aquisição do jogo também é incerto. Levanta mais perguntas que devem ser respondidas, será que não conseguiram aproveitar em sala de aula, ou será que não conseguiram utilizar, por não dominarem o jogo, ou por não conseguirem manter uma relação de foco na atividade com as turmas, ou até por não conseguirem encontrar um período para utilizar o jogo? Ou simplesmente porque não há um canal de diálogo mais aberto e consolidado entre os professores da educação básica e os produtores desses jogos, evidenciando a ainda pouco articulada troca de experiências pedagógicas no espaço escolar?

Essa última pergunta, inclusive, nos traz algo que o Daniel comenta em sua entrevista, a falta de credibilidade. Ele comenta que, quando os dois financiamentos coletivos não deram certo, ele sentiu que parecia haver uma falta de credibilidade. Será que os professores não consideram essas ferramentas úteis, ou acham que vai gerar mais bagunça em sala de aula, algo que também foi relatado. Então, apesar de sentir que essas ferramentas servem para ser utilizadas em sala de aula e também são métodos interessantes para aumentar, tanto a participação, quanto o interesse

dos alunos, nos mostra que a figura do professor ainda é relevante para isso. Como bem diz o Rafael em sua entrevista, a intenção do jogo é possibilitar e facilitar um debate, debate esse que o professor deve propor após, durante, ou antes da utilização do jogo. Logo, o jogo didático é um recurso de aula e não visa substituir outros recursos nem se colocar como recurso mais eficiente que outros.

Em um dos artigos foi utilizado jogos de videogames para trazer o debate de gênero para as turmas, se apenas deixássemos o console no meio da sala de aula, sem propor um debate depois, esse espaço da sala de aula, deixaria de ser uma sala de aula. Afinal, não haveria diferença de pegar jogos diversos, levar para a aula e deixar os alunos apenas jogando sem fazer qualquer debate a respeito, sem levar reflexões possíveis para a sociedade, que podem ser feitas tanto com jogos novos, produzidos pelos professores, quanto por jogos que já existem, desde jogos de tabuleiro, até jogos de videogame.

Dessa maneira, mesmo percebendo possíveis benefícios, se mostra necessário também que haja mais pesquisas sobre essas experiências, além de mais experiências em si. Infelizmente, os contatos que temos com outros professores e com alunos, parecem mostrar que ainda há uma barreira para metodologias que fujam do aspecto expositivo. Inclusive, como traz o Peterson na sua entrevista, a apresentação de filmes, ou vídeos, que podem ser utilizados para trazer debates interessantes, ainda assim é um método muito expositivo, que torna o aluno passivo.

É claro também, que nem todos os alunos irão gostar desse método utilizando jogos, o que mostra que, mesmo que tenhamos o jogo como uma ferramenta central, o professor ainda tem que ser maleável e flexível para novas possibilidades, novos métodos mais ativos e que incluam e auxiliem os alunos a se sentirem a vontade de participarem mais das aulas.

Parece evidente que as metodologias ativas e lúdicas, em especial por parte de técnicas de jogos didáticos, são alternativas importantes e interessantes para atrair os educandos da educação básica e ampliar o seu interesse por disciplinas que a princípio possam parecer muito próximas do senso comum e/ou demasiado abstratas. Jogos podem ampliar a aproximação entre essas duas questões, fazendo melhor aproximar os jovens de atividades de ensino escolar de Sociologia. Se essas iniciativas poderiam ser consideradas importantes e necessárias para legitimar e qualificar o ensino de Ciências Sociais na escola, o estudo revelou que tais produtos didáticos ainda dependem por demasiado dos esforços e motivações dos seus

produtores, uma pergunta que fica em aberto é a questão do custo para a produção dos jogos, uma vez que embora bem aceitos nas escolas, pelos professores de Sociologia e entre os educandos, parece muito restrita ainda a possibilidade de ampliar sua difusão sem maior fomento público dessas alternativas pedagógicas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALTHEZAN, Vandrisia Neves et al. Vamos jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de Sociologia. Santa Maria, 2017.

BATISTA, Micheline Dayse Gomes. Por uma nova forma de pensar a elaboração de materiais didáticos para a disciplina sociologia no ensino médio. Revista Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais. CABECS, v. 2, n. 2, p 51-67, 2018.

BRASIL. Orientações Curriculares para o Ensino Médio: **Ciências Humanas e suas tecnologias: Sociologia**. Coordenando por Amaury Cesar Moraes, Nelson Dácio Tomazi e Elisabeth da Fonseca Guimarães. Brasília: Ministério da Educação/SEB/MEC/DPEM, 2006.

BODART, Cristiano das Neves. Prática de ensino de Sociologia: as dificuldades dos professores alagoanos. **Mediações**, Londrina, v. 23, n. 2, p. 455-491, mai./ago. 2018.

BRUNETTA, Antonio Alberto. O ensino de Sociologia e a metodologia de ensino. In: BRUNETTA, Antonio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; CIGALES, Marcelo Pinheiro. **Dicionário do Ensino de Sociologia**. Maceió-AL: Editora Café com Sociologia, 2020. pp. 229-233.

CERON, Ariad Cristina Fernandes Aranha. Ressignificando o ensino de sociologia: o uso de narrativas gamificadas como prática pedagógica para o estudo das relações de gênero. 2020.

DUBET, François. Quando o sociólogo quer saber o que é ser professor. Entrevista concedida a Angelina Teixeira Peralva e Marília Pontes Sposito. **Espaço aberto**, n. 5 e 6, 1997.

HOPPE, Luciana (et al.). **Educação por competências**: planejamento, ludicidade e tecnologia. Porto Alegre: CirKula, 2015.

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

IANNI, Octávio. O ensino das ciências sociais no 1º e 2º graus. Palestra proferida em 1985. **Cad. Cedes**. Campinas, vol. 31, n. 85, p. 327-339, 2011.

LAHIRE, Bernard. Viver e interpretar o mundo social: para que serve o ensino da sociologia? **Revista de Ciências Sociais**. Fortaleza, v. 45, n. 1, pp. 45-61, 2014.

MELO, Valci. Os livros didáticos de Sociologia e os sentidos do ensino de Ciências Sociais na educação básica. Revista Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais. CABECS, v.1, n.1, p. 109-130, 2017.

MOCELIN, Daniel Gustavo. O currículo pelos professores: práticas de ensino de Sociologia no Ensino Médio em Porto Alegre. **Latitude**, Maceió, v.15, edição especial, p.62-89, 2021.

MOCELIN, Daniel Gustavo. O ensino de Sociologia e o seu campo. In: BRUNETTA, Antonio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; CIGALES, Marcelo Pinheiro. **Dicionário do Ensino de Sociologia**. Maceió-AL: Editora Café com Sociologia, 2020. pp. 57-62.

MOCELIN, Daniel Gustavo; RAIZER, Leandro. Ensino da sociologia no Rio Grande do Sul: histórico da disciplina, formação do professor e finalidade pedagógica. **Revista Brasileira de Sociologia**. Sociedade Brasileira de Sociologia, v. 2, n. 3, p. 101-127, 2014.

MORAES, Amaury Cesar; GUIMARÃES, Elisabeth da Fonseca. Metodologia de ensino de Ciências Sociais: relendo as OCEM-Sociologia. In: MORAES, Amaury Cesar de (Coord.). **Sociologia: ensino médio**. Brasília: MEC/SEB, 2010. pp. 45-62.

RODRIGUES, Matheus Bortoleto. "TEORIA DA ATIVIDADE" COMO UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA A DISCIPLINA DE SOCIOLOGIA. **Revista de Iniciação Científica da FFC-(Cessada)**, v. 12, n. 3, 2012.

SAMPAIO, Fabrício de Sousa. Ensino de Sociologia em Sobral/CE: entre os desafios, o reconhecimento curricular e as práticas de ensino. *Revista Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais*. CABECS, v.1, n.1, p. 109-130, 2017.

SILVA, Ileizi Luciana Fiorelli. O ensino das Ciências Sociais/Sociologia no Brasil: histórico e perspectivas. In: MORAES, Amaury Cesar de (Coord.), **Sociologia: ensino médio**. Brasília: MEC/SEB, 2010. pp. 15-44.

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

SILVA, Peterson; VIANA, Thereza Cristina Bertazzo Silveira. A DINÂMICA SOCIAL EM JOGO: Práticas didáticas em sociologia com o jogo de cartas Agência. **Revista Cronos**, v. 21, n. 2, p. 114-139, 2020.

SILVA, Rafael Santana da. *República em Jogo*. Rio de Janeiro: Colégio Pedro II, 2017.

SOUZA, Camila Mariane de. *Sociologia no ensino médio: o LARP como ferramenta pedagógica na aprendizagem de perspectivas clássicas sobre trabalho*. Curitiba, 2020.

## **APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTAS APLICADO AOS PRODUTORES DE JOGOS DE ENSINO DE SOCIOLOGIA.**

1. De onde veio a inspiração para esse jogo? Ele foi inspirado por outros jogos? Como isso influenciou a produção dele?
2. A produção recebeu algum incentivo governamental?
3. O jogo foi pensado para um conteúdo específico? O que levou a essa decisão? Houve alguma influência das diretrizes e orientações curriculares de ensino, da LDB, BNCC, algo específico no currículo de sociologia?
4. Você acha que o jogo pode ser adaptado para outros conteúdos das ciências sociais?
5. Nas experiências em sala de aula, como os alunos e turmas reagiram ao jogo, durante e após a aplicação? Algum aluno pareceu ter alguma barreira com mecânicas de jogos?
6. Você acha que o jogo auxiliou na compreensão da matéria? Você percebeu se o desempenho dos alunos e resultado em testes pareceu ter melhorado?
7. Quais foram as dificuldades encontradas relacionadas ao jogo em si? Foi necessário fazer alguma adaptação no jogo durante a aula?
8. Além de aprofundar o conhecimento do conteúdo de sociologia, havia alguma outra expectativa ao utilizar o jogo como método? Gostar mais da matéria, unir a turma, estimular a interação etc?
9. Essas expectativas foram correspondidas?
10. E quanto a utilizar o jogo em sala de aula, foi uma vontade pessoal (sua) de tentar trazer uma pedagogia mais ativa, ou se viu uma necessidade, em sala, que levou a esse método?
11. Você acha que há alguma vantagem em utilizar esse método, um jogo, em relação a outros métodos de aula (expositiva, seminário, apresentação de filmes, etc)?
12. Quais são as vantagens e desvantagens de um jogo de tabuleiro/cartas (físico) em relação a um jogo digital?
13. Houve um feedback dos alunos em relação ao jogo? Foram feitas perguntas para eles nesse sentido? Os alunos auxiliaram em ideias novas para serem incorporadas no jogo, críticas ou adaptações para serem feitas?

14. Aconteceram novas experiências? Como foram elas? Os professores que aplicaram trouxeram algum relato?

15. Pensando nessa trajetória, o que você mudaria, ou teria feito diferente no início? Quais são as limitações que você vê no jogo? Acha que é possível contorná-las?

## APÊNDICE B - ENTREVISTAS

### Agência - Peterson

#### 1. De onde veio a inspiração para esse jogo? Ele foi inspirado por outros jogos? Como isso influenciou a produção dele?

Inicialmente, o jogo era um projeto pessoal, de brincadeira, de como fazer um jogo em que uma pessoa (o jogador) não ganhasse por uma ação direta sua, mas por uma coisa meio indireta, por se colocar e mexer "nos pauzinhos", entre aspas, né? E arranjando a situação de um jeito que ele se colocasse numa situação favorável para acabar ganhando.

Meio que uma trama mais complexa do que uma coisa direta "fiz tal, ganhei". E, aí, fui inspirado meio que pelo Uno nesse sentido, né? Até é uma ferramenta que eu uso para facilitar a ensinar o jogo no começo. Para quem conhece Uno, fica fácil de entender. É tipo Uno, só que, ao invés de cada vez descartar uma carta, você faz uma coisa que está ali pré determinada na sua frente. Então ele foi inspirado pelo Uno basicamente, só que com esse twist de tentar fazer algo mais complexo.

E, depois, que eu fui fazendo isso. Que eu fui me dando conta de que isso tem uma analogia sociológica no meio de campo num momento, e que eu poderia fazer desse jogo uma analogia para essa questão de estrutura e agência na sociologia, de forma que a gente vive e faz as coisas de acordo com as estruturas sociais. Mas tem momentos em que a gente consegue alterá-las de alguma forma, que é nosso momento de agência.

E nesse sentido que ele foi inspirado por Uno, que influenciou bastante o formato dele, né? Podia ser vários tipos de formato de carta, mas acabou sendo esse jogo que não é só Uno, é truco, canastra, que vai em círculo, quatro pessoas mais ou menos, vai cada um na sua vez, etc. Acho que nesse sentido assim.

#### 2. A produção recebeu algum incentivo governamental?

Não. Só governamental num sentido muito indireto, que eu fiz parceria com o LEFIS, o Laboratório de Ensino de Filosofia e Sociologia aqui da UFSC. É para fazer

um minicurso em relação a ele para conversar com os professores sobre possibilidades de uso, né? Primeiro que não envolveu dinheiro, e segundo que é da Universidade, que é governamental, mas não é, né? Então, assim, em termos de financiamento, não teve nada.

**3. O jogo foi pensado para um conteúdo específico? O que levou a essa decisão? Houve alguma influência das diretrizes e orientações curriculares de ensino, da LDB, BNCC, algo específico no currículo de sociologia?**

Não teve nada muito específico de diretrizes. Em primeiro lugar, pelo jeito que eu fiz o jogo, acaba sendo uma metáfora bem ampla. Então, dá para falar de muita coisa. Também porque eu coloquei muita coisa ali, dá para falar de crise, revolta, revoltas populares no caso, dá para falar dessa questão de estrutura, agência. Então, como carta estrutural faz referência a uma estrutura social, aí abre um leque gigantesco de possibilidades.

Cada carta apresenta um objeto de estudos das ciências sociais, então é muita coisa, e meio que fui jogando uma rede enorme para pegar tudo. Nesse sentido, eu nunca me preocupei muito se está na diretriz ou não está na diretriz, porque eu sabia que está, de uma forma ou outra. A maioria das coisas ali estaria.

Além disso, também ele foi sendo produzido ali em 2016, 2017, 2018, era também um momento de bastante mudança, de bastante indefinição do que ia ser a BNCC e tal. Os próprios currículos estaduais que iam mudar a partir da reforma do EM. Então nem tinha muito a que me apegar de muito sólido. “Ah, não. Vai ser isso aqui, então vou planejar para isso aqui”. Então, acabou não tendo nenhuma direção nesse sentido.

**4. Você acha que o jogo pode ser adaptado para outros conteúdos das ciências sociais?**

Sim. Acho que, claro, tem uma certa dificuldade, que estou descobrindo mais recentemente enquanto a gente vai trabalhando cada vez mais com ele, que ele tem uma certa curva de aprendizagem, né? Então, se você vai levar ele para sala de aula, você precisa dar um tempo para que ele seja incorporado no repertório dos alunos, para que ele faça sentido para os estudantes, né?

A partir do momento que faz sentido, eu entendo que é uma coisa que pode acabar voltando para aquela metáfora, aquela ideia, explorando novos temas, né? Mas, de certa forma, isso já tem que estar estabelecido. Então, é difícil trazer isso muito rapidinho, né?

Se, lá no último trimestre, de repente você quer fazer uma aula só com isso para falar de um tema muito pontual, é difícil. Daí, seria difícil fazer algo muito rápido. É muito difícil, essa é a dificuldade dele, mas se ele já está estabelecido na turma, aí ele abre o leque, aí você abre possibilidades de adaptar para muita coisa que dá para fazer com ele.

**5. Nas experiências em sala de aula, como os alunos e turmas reagiram ao jogo, durante e após a aplicação? Algum aluno pareceu ter alguma barreira com mecânicas de jogos?**

Eu tive a oportunidade de acompanhar duas aplicações do jogo em sala de aula, em dois momentos diferentes, várias turmas em dois momentos. Uma em 2018, que foi aquele artigo que tu já viu. Agora estou fazendo isso, neste momento estou fazendo com mais turmas. Em 2018 eu senti que o entusiasmo foi bem legal, eu senti que o pessoal realmente abraçou o jogo na maioria dos casos. A gente viu, eu e a professora parceira aí do jogo, a gente viu que tinha uma relação entre o pessoal já ter uma familiaridade com jogos de carta e já ser mais fácil de entender a mecânica ali.

Claro, também tinham alguns que não gostavam tanto, não se empolgavam tanto e, até aí, natural, normal. Qualquer metodologia, vai passar um filme e [alguém] está nem aí, né? Então não tem um tamanho único que funcione para todos. E isso também nos inspirou inclusive a cuidar com isso, a botar isso, por exemplo, no planejamento desse ano já pensar nisso. O que fazer quando alguém já não está muito afim? Já não funciona aquilo ali direito. Como a gente tem alternativas para integrar essa pessoa em alguma atividade assim?

E, aí, esse ano [2022] foi um pouco mais variado. Pessoas que até que tinham familiaridade com jogos de cartas não necessariamente se deram tão bem ali, algumas pessoas que aprenderam mais rápido não necessariamente jogavam muitos jogos de cartas. A gente está tendo uma experiência diferente agora. Mas, de novo, tem alguns alunos que têm mais dificuldades de se colocar com essa dinâmica, é

normal.

**6. Você acha que o jogo auxiliou na compreensão da matéria? Você percebeu se o desempenho dos alunos e resultado em testes pareceu ter melhorado?**

É, isso eu estava até conversando com essa professora parceira aí. Nos jogos, é um imbróglio para a gente pensar nessas questões porque, em 2018, foram só dois encontros. Então foi uma coisa meio assim, um extra, na sala, “vamos fazer uma parada aqui diferente para pensar, refletir”. Eu acho que foi produtivo, numa análise assim, limitada, da minha presença lá nesses encontros e aquilo que a gente consegue sentir na conversa, no diálogo coletivo em sala de aula.

Então, na conversa a gente podia perceber que alguns alunos traziam suas próprias reflexões, que eles conseguiam fazer a analogia, né? E entender o que estava sendo proposto ali. E a gente conseguia colocar coisas para eles ali, naquele momento do click, do “ah entendi”, do cair a ficha que a gente chama, que é um momento muito gostoso da educação, quando a pessoa faz a relação e aquilo parece fazer mais sentido.

Já em relação à melhoria de resultados em testes, primeiro que tanto eu, quanto essa professora que a gente tem a parceria, a gente não liga muito para isso. A gente já tem uma pegada pedagógica meio diferente de não ligar muito para a questão numérica e estatística das notas, da prova individual e aquela coisa ali. A gente preza mais por esse momento de diálogo.

Já esse ano, antes da gente começar a fazer, a gente já estava planejando isso, e esse ano foi maior. A gente está fazendo 4 aulas sobre o jogo, então é algo mais extenso, é um projeto mais amplo. Aí, no começo, a gente pensou “tá, a gente vai usar o jogo como forma de avaliação?”, mas aí ela falou “pois é, mas e os alunos que não se dão bem com jogos de cartas e que podem não ter entendido direito o jogo, vão ser punidos não por não ter entendido o conteúdo de sociologia, mas por não ter se dado bem com o jogo, então isso é sacanagem”. Aí, gente já ficou incerto de fazer isso.

Além disso, ainda tem a questão de que tipo de aprendizado a gente espera, que tipo de coisa a gente espera deles, né? Então como também a gente não esperava que fosse necessariamente ter uma “ah, se aumentar em média 0,5 pontos

é isso que interessa”, não é isso que interessa para nós. E, por fim, ainda teria a questão que é a seguinte, que maneira estatística de validar isso. A gente teria que ter um grupo de controle, a gente teria que ter uma turma que não fez o projeto do jogo e faz a prova, e a turma que fez o jogo e faz a prova, então isso ia ter uma questão logística complicada, né? Porque a turma que não fez o jogo ia ter mais aulas teóricas, então se ela tirasse uma nota maior foi porque o jogo atrapalhou as outras, ou foi porque ela teve mais aulas, entende?

Então, ficou difícil para gente fazer essa análise, então a gente não tem se preocupado com isso e tem buscado outras formas de... A gente propôs outras atividades, né? Outras formas de ver como eles se apropriam do jogo, no que que dá aquilo ali, e que debate aquilo gera em sala. O debate tem sido bem rico, mas é difícil dizer que melhorou a performance de desempenho dos alunos, não tem como dizer assim.

**7. Quais foram as dificuldades encontradas relacionadas ao jogo em si? Foi necessário fazer alguma adaptação no jogo durante a aula?**

Não respondida.

**8. Além de aprofundar o conhecimento do conteúdo de sociologia, havia alguma outra expectativa ao utilizar o jogo como método? Gostar mais da matéria, unir a turma, estimular a interação etc?**

Atrair mais para a matéria, eu não sei. Talvez indiretamente, porque, se as aulas são mais divertidas, isso cria uma predisposição para o aluno gostar mais daquele momento, mas não necessariamente mais da matéria. Isso eu acho que nunca foi o objetivo do jogo. Agora, em relação a conflitos e tal, o jogo, é uma coisa que me foi dita até por outras pessoas, pensando nessa questão do uso em sala de aula, que há uma preocupação que o jogo pode, exacerbar conflitos, justamente por ser um jogo competitivo, isso aí é uma coisa que até esse ano a gente tem se preocupado mais.

Vai montar os grupos para fazer o jogo? Ok, mas tem que cuidar que tem um aluno que sofre bullying, então a gente tem que cuidar para ver quem é que vai estar no grupo com essa pessoa, tem coisas assim. Mas é, [o conflito] não tem sido um

problema esse ano e não foi em 2018 também, e uma das coisas que foi um objetivo do jogo desde o princípio, não é tanto em termos de ajudar com conflito interpessoal na turma, mas de ajudar a talvez diminuir certas barreiras, para discutir certas questões espinhosas, digamos assim.

Então por ser coisas que, como é uma metáfora, essencialmente uma metáfora, é uma forma indireta de você começar a pensar em algumas questões sociais, porque é uma coisa que se você traz diretamente. Aí, as pessoas, por questões de, por exemplo, convívio de família, e tal, especialmente no momento que a gente vive hoje, pode vir aquela coisa de escola sem partido, “Ta falando isso em sala de aula está tentando me doutrinar”. Então tem certas questões que seriam interessantes a gente ir por uma via indireta, né? Conversar de outra forma.

E isso é uma coisa que as cartas propiciam. Por exemplo, agora a gente teve um terceiro encontro, em que a gente foi discutindo algumas coisas do jogo, e a gente propôs para as turmas jogarem colaborativamente. “Agora vocês vão jogar de novo, já pela terceira vez, porém vamos mudar as regras, dessa vez em vez de vocês buscarem ter um jogador campeão por grupo, vai ser assim, ou todo mundo ganha, ou todo mundo perde, se uma pessoa só ganhar não conta, todo mundo perdeu”, mudar o objetivo da partida, e a partir disso a gente foi assistindo eles jogarem e foi caminhando ali entre os grupos observando o que acontecia.

Daí, tem coisas muito curiosas. Por exemplo, tem um elemento do jogo que se chama crise que em geral é uma coisa meio chata assim. É uma desvantagem para o jogador que entra em crise, é ruim, tem toda uma tensão ali envolvida, aí tinha um grupo ali que estava entrando em crise ou ia entrar.

Aí, eu mencionei, “Beleza, mas se entrar em crise é bom agora, essa pessoas que entrou em crise pode escolher alguém para transformar uma estrutura social aqui e vocês podem escolher juntos qual estrutura vocês vão mudar, para vocês colaborarem para chegar no objetivo de todo mundo ganhar”. E, aí, a pessoa ficou, “Ah, é mesmo. Eu tava com medo, tava achando ruim a crise, agora a crise vai ser boa”. Então, tem vários momentos assim que mudar essa dinâmica, ressignificar o que um elemento do jogo significa, então o que a gente vai trazer na próxima aula de análise, do momento que foi a terceira é justamente discutir esse tipo de coisa.

Então a gente vai pegar e falar sobre crise e falar sobre revoltas, até mesmo sobre ideologias e pensar certas coisas. Tem uma carta chamada revolução feminista, então é uma forma talvez indireta de brincar “ah o feminismo ajuda quem? Ajuda

como?” e tal. Então a gente vai nessa brincadeira meio que tirando um pouco o peso de certos assuntos, porque a gente está falando de um jogo, mas observando certos aspectos sociológicos, e assim quebra, um pouco, talvez, o gelo de falar de certas coisas. Não sei se vai ser sempre efetivo isso. Claro, né? Mas é uma coisa que ajuda, pelo menos é um objetivo assim, parte do jogo é ajudar com isso.

**9. Essas expectativas, foram correspondidas?**

Tem, tem, a gente vê que é possível chegar em alguns assuntos assim, meio que fazendo essa analogia, e às vezes eles mesmo trazem certos comentários, e a gente vai podendo comentar de uma maneira mais leve a partir dessa metáfora.

**10. E quanto a utilizar o jogo em sala de aula, foi uma vontade pessoal (sua) de tentar trazer uma pedagogia mais ativa, ou se viu uma necessidade, em sala, que levou a esse método?**

Eu não sou ainda, nem nunca fui professor do ensino básico. Eu estou terminando minha licenciatura agora. Eu fui professor só de curso de inglês, então aí era uma experiência muito diferente, turmas menores. Às vezes, quatro alunos, às vezes oito, às vezes dez, nunca passava de dez. E também não era aqueles cursos de inglês engessados, né? Que tinha um material quadradão, uma coisa muito repeteco.

Eu tive um treinamento muito legal e um método muito legal que me possibilitava fazer muita coisa diferente em sala de aula. Então, estou muito acostumado a essa coisa de olhar mais uma situação para cada aluno, o que cada um precisa e de uma aula para outra planejar de uma forma muito livre o que que será melhor para aquele cara. Não tem como dizer que foi uma necessidade que eu vi em sala de aula, entende? Mas foi mais por essa outra questão que tu colocou ali, de trazer uma pedagogia mais ativa, de tentar trazer essa coisa que eu gostava muito da minha experiência, como professor pelo menos.

Eu sei que sofre uma perda quando se traduz para uma sala com 30, 35 alunos, com certeza, mas tentar trazer um pouco disso, tentar buscar uma outra experiência em sala de aula. E assim, enfim, como eu ainda sou jovem, ainda lembro um pouco

dos anos de aluno e a gente traz um pouco dessa bagagem também, né? De o que que eu como aluno gostaria de ver.

Eu tive uma aula de sociologia, sei lá meio pedestre, meio não foi tão ruim quanto poderia ser, mas também não foi nada demais. Muita exposição, muita teoria. Então, não ficou muito nada marcado em mim assim. Eu gostaria de trazer para os professores uma opção a mais, assim... Tem um jogo. Imagina uma aula que seja um jogo e tal. É divertido e traz uma coisa diferente, de uma forma diferente. Não sei se o pessoal em sala de aula necessariamente está clamando por algo assim, mas é uma opção a mais.

**11. Você acha que há alguma vantagem em utilizar esse método, um jogo, em relação a outros métodos de aula (expositiva, seminário, apresentação de filmes, etc)?**

É, o jogo se encaixa naquela coisa que tu botou na outra pergunta, né? A pedagogia ativa, metodologia ativa, e eu acho que tem uma coisa muito forte. Mesmo quando a gente estava falando de vídeos, por exemplo... Minha experiência com filme em sala de aula sempre foi muito, não sei, sabe... É legal, mas parece ser uma coisa muito largada, coloca o filme ali e depois?

Eu acho que filmes podem ser usados, eu acho que tem uma maneira melhor de trabalhar com eles do que o que eu tive no meu histórico, mas mesmo assim ainda é uma experiência um pouco, não sei, senta aí e ouve, não sei, quieto, só presta atenção, e eu acho que metodologias ativas quebram um pouco isso. Trazem um pouco o protagonismo estudantil que falta no modelo escolar normal.

A maioria das metodologias mesmo que elas não sejam literalmente só exposição, mesmo que elas não sejam literalmente só cala a boca e eu professor vou ficar falando por 45 minutos, ainda assim falta um pouco de mão na massa de deixar o aluno fazer coisas e através dessa ação ele ir aprendendo e a gente poder ir debatendo e entendendo as coisas. Foi uma ideia mais de explorar esse lado ativo, não digo que é melhor ou pior, mas é que tem seus usos, acho que tem certos contextos. Vai funcionar muito bem, em outros nem tanto, com uns conteúdos mais, com outros menos, acho que tem essa adaptação a cada turma também, mas é por aí.

## **12. Quais são as vantagens e desvantagens de um jogo de tabuleiro/cartas (físico) em relação a um jogo digital?**

Assim, mesmo lá em 2016, nunca foi minha intenção fazer esse jogo digital. Mesmo quando eu procurei alternativas de como, talvez, digitalizar ele, sempre foi uma coisa assim, meio limitada. Sempre foi uma coisa meio “talvez me ajude a testar esse jogo com outras pessoas interessadas”. Fica mais fácil do que em encontros presenciais. Enfim, o jogo tem essa natureza dupla de, ok, é interessante como ferramenta didática, mas ele também deve ser divertido como jogo. Sei lá, no futuro ter um aplicativo Android, mas eu nunca pensei nisso em chegar numa escola e usar digitalmente ele, eu acharia muito ruim assim, por uma série de razões.

Primeiro que eu acho que o legal de todos os jogos de cartas, que eu gosto de jogar, né? Uno, truco, canastra, é muito dessa coisa de interação com as outras pessoas que estão ali do teu lado, que estão ali na mesa, aquela coisa mais tátil. E mais de olhar para outra pessoa e jogar. Se você coloca no digital, você já coloca uma mediação, você já não está olhando para uma pessoa, você está olhando para tela. Daí, eu já acho que é uma coisa muito diferente.

Tirando essa questão meio emocional do impacto do jogo, do envolvimento do jogo, tem aí as questões práticas e... Como é que vai ser? Cada aluno vai usar seu celular para jogar? Nem todo aluno tem celular. Quando você vai chegando numas escolas mais pobres, nem todo aluno vai ter celular, nem toda escola vai ter computador. Se for em computadores, né? Aí, me adianta de que isso?

Então nunca pensei em fazer essa experiência didática com o jogo como algo digital. Só tem para perder, assim. Aí, chegou a pandemia. Aí, eu acho que acharia muito ruim. Assim, até na licenciatura agora, estava terminando o estágio, fiz o estágio durante a pandemia e agora ali a UFSC entortou o calendário, né? Ficou metade do semestre no ano passado e metade do semestre agora. Então, no semestre anterior, a gente estava nas aulas virtuais, e, nesse pouco um mês que ficou para esse ano, os alunos voltaram presencialmente. Mas a gente acabou não podendo ir lá.

Enfim, então a gente do estágio teve que, a solução para ainda fazer alguma coisa esse ano, foi “Ah, vamo fazer então um vídeo para os alunos e tal, para eles verem no Moodle. Um material suplementar”. Daí eles estavam falando, “Beleza. daí as professoras vão passar esse vídeo em sala de aula” daí eu falei assim, “Tá, gente, pera aí. Os alunos acabaram de ter dois anos de aula virtual, aí agora que eles tão

voltando para sala de aula presencial vocês querem pedir para eles pararem, ficar quieto, de novo ouvindo um vídeo como se eles estivessem [em casa ainda]?”.

Sabe, poxa então, eu acho que seria ainda pior se eu chegasse ali, “a não, agora vamos voltar e vamos fazer uma coisa digital de novo”. Acho que o pessoal está meio sedento por presença, por coisas presenciais, físicas. Acho que nem caberia mais nesse momento tentar algo digital. Acho que é por aí as vantagens nesse sentido.

**13. Houve um feedback dos alunos em relação ao jogo? Foram feitas perguntas para eles nesse sentido? Os alunos auxiliaram em ideias novas para serem incorporadas no jogo, críticas ou adaptações para serem feitas?**

Tem dois aspectos aí. Um é que a gente sempre abre para críticas, porém como um próprio objetivo sociológico. A ideia do jogo não é a gente chegar e dizer “pronto, está aqui e isso aqui é a sociedade aprendam”. Não. O jogo tem limitações e o mais produtivo é jogar com essas limitações.

Quando a gente se propôs agora com eles a fazer o jogo cooperativo, é porque a gente chamou a atenção deles. “Olha, tem uma coisa aqui que não está representando direito a sociedade”. Porque ele está dizendo que o jogo tem que ser competitivo e que necessariamente uma pessoa só vai ganhar sempre, e nem sempre a vida é assim.

Então o jogo não representa fielmente a sociedade, mas se pode criticar ela até para ver essas questões. Cada carta pode ser criticada, “Isso aqui não representa bem”, por exemplo, “a carta do feminismo não representa bem o feminismo”, beleza, ótimo, perfeito entender essas contradições, muito bom. Aí, tem outro aspecto que é criticar, mas criticar com o jogo mesmo, para o jogo ser melhor como jogo.

Isso também não é uma preocupação necessariamente, porque a preocupação dentro da sala de aula é a questão pedagógica, mas acaba rolando “seria melhor assim, seria melhor assado”. E em 2018, e digo isso porque a experiência de agora ainda não terminou, ainda estou no meio né. Ainda estamos fazendo com as turmas. Mas em 2018 [isso, contradições do jogo] foi mais claro, porque a partir de vendo como eles jogavam deu para ver assim, “tem umas coisas faltando, tem umas coisas complicadas, poderiam ficar mais fáceis, melhores, etc”.

O jogo melhorou muito depois daquela experiência. Agora que ele está um pouco mais maduro, não estou vendo tanta necessidade de mudança no jogo em si, na estrutura do jogo, mas, por outro lado, a gente vai entendendo e aprendendo outras coisas. Por exemplo, a gente vai entendendo que a melhor forma de aprender a jogar seria com um próprio aluno explicando.

A gente tentou várias formas, a gente tentou de um jeito assim, de um jeito “se vira”, que é tipo jogar o manual na mão deles e ver eles, assim, quebrando a cabeça, digamos assim, para tentar aprender. Não funcionou tão bem. Tentamos explicar coletivamente as regras do jogo. “Todo mundo prestando atenção aqui que eu vou explicar de uma vez só”. Digamos assim, também fica um pouco estranho.

A gente está tentando fazer de um outro jeito agora que é explicar para um grupo de alunos específico. Daí, cada um desses alunos vai para um grupo de alunos explicar para o grupo, para ficar uma coisa mais autêntica. Porque, no fundo, no fundo, como que a gente vai aprender a jogar um jogo de carta geralmente? Nunca é lendo o manual, nunca, nem o uno.

Só quem lê o manual é o nerd do jogo, algum nerd vai ler o manual, vai gostar do jogo, imaginar, e aí vai querer ficar entusiasmado para passar para outras pessoas. Então é mais ou menos isso que a gente está tentando fazer, porque, se for pelo manual, por melhor que o manual seja redigido, e eu trabalhei muito no manual, mudei muito para ele ficar o mais bonitinho possível, não adianta, não importa, o pessoal não lê.

Não é fácil de entender pelo manual, então a gente vai entendendo até assim, e os alunos falaram isso também, eles criticaram “ah, seria melhor se fosse assim e tal de entender”, mas dessa vez não está tendo tanto as críticas em relação a “seria melhor se fosse assim ou assado”, mas se tiver [críticas] a gente com certeza vai ouvir, e vai ser bom de ouvir, sem dúvida nenhuma.

**14. Aconteceram novas experiências? Como foram elas? Os professores que aplicaram trouxeram algum relato?**

O grande problema foi a pandemia. Então, como estava tudo virtual, duvido que nos últimos dois anos tenha acontecido muita coisa. Eu sei que tem pessoas que baixaram o jogo nos últimos anos. Inclusive antes, um pouco antes da pandemia,

porque para você baixar o jogo e para poder imprimir e usar em sala de aula, ou onde você quiser, enfim está livre para você baixar e você usar.

Eu peço o e-mail da pessoa, justamente para ter uma noção, para ter essa curiosidade, né? E no futuro eu poder, às vezes, mandar e-mail. Então eu sei quem tem baixado assim. E a pessoa marca assim “Ah, sou professor”. Então, eu sei que tem uma galera baixando, porém, ninguém dessas pessoas me mandou e-mail assim, que eu até estímulo, mas ninguém mandou email dizendo “ah usei e foi assim”, então desconheço nesse caso.

Eu sei de um amigo no Rio de Janeiro que está para usar agora também, que a gente está em conversa. Outras pessoas que vem daí bater um papo, mensagem no Facebook, ou Instagram, quando elas baixam. Eu vi que elas baixaram e aí elas vem perguntar “eu sou professor quero usar e tal”, e eu me coloco à disposição para ajudar, mas não lembro de nenhum outro uso que eu fiquei sabendo. Eu sei que tem bastante gente que baixou, mas não fiquei sabendo desses relatos.

**15. Pensando nessa trajetória, o que você mudaria, ou teria feito diferente no início? Quais são as limitações que você vê no jogo? Acha que é possível contorná-las?**

Eu acho que eu não sei se teria feito algo diferente. Não teve nada muito catastrófico até agora. O processo de aprendizagem foi tranquilo, eu não vejo nada. Agora ele está amadurecendo, está chegando num ponto mais estável.

E, agora, as limitações... Ele é um jogo complexo, é uma coisa boa, é uma coisa legal, porém tem sua dificuldade, porque ele tem uma curva de aprendizagem. Então a questão que se coloca agora é o que se fazer com isso. Eu tenho pegado o feedback até da professora parceira ali. Por exemplo, seria legal ter duas versões. Talvez uma versão mais fácil, mais simplificada, que fosse mais tranquilo de aprender e de questionar algumas coisas ali, até usar em sala de aula, e uma que fosse a versão completa, enfim, que fosse a do jogo “real”.

Digamos assim, uma versão “bicicleta com a rodinha do lado” para aprender a “andar”, e depois a “bicicleta normal”. Estou avaliando, estou vendo como, porque ter duas versões é trabalho dobrado, né? Para manter essas versões, pensar nelas e tudo. E é um trabalho, é um hobby, assim, por enquanto.

Até cheguei a vender algumas unidades e tal, para a pessoa poder ter uma versão bonitinha, com caixa com tudo, mas é muito difícil, individualmente, sem nenhum investimento, sem nada, trabalhar nisso, né? Então, não tenho conseguido dedicar tanto tempo e ver como é que vou fazer isso. Então não sei, é algo que ainda estou vendo como é que a gente faz, porque se diminui a curva de aprendizagem, abre também para mais pessoas usarem. Fica mais fácil de usar, dá para usar mais rápido, é legal também, estou pensando ainda, vendo como é que a gente faz para contornar isso daí.

## **Lutas Simbólicas - Daniel**

### **1. De onde veio a inspiração para esse jogo? Ele foi inspirado por outros jogos? Como isso influenciou a produção dele?**

É, assim, eu acredito que esse jogo teve sim influências de outros jogos, alguns mais diretamente, muitos indiretamente, mas uma coisa que eu sempre destaco são os jogos de tabuleiros, esses jogos que muitas pessoas chamam de modernos, que muitas pessoas do meio chamam de jogos de tabuleiros modernos, que eu não gosto dessa classificação, mas muitas vezes a galera chama. Esses jogos são raros, eles não são jogos de fácil acesso, é difícil de compartilhar, não é muito fácil que esses jogos cheguem na casa das pessoas. Eu destaco isso porque eu sempre me coloco como um realizador da periferia. Eu sou um professor que terminei meu doutorado em 2017 e desde 2017 eu enfrento a extrema precarização do trabalho, de desemprego, então tipo isso faz parte desse jogo também, da produção desse jogo. Tudo isso impacta sim na produção, nessa questão da criação e essa questão da falta de recurso. Ela também tem uma relação com isso, com essa questão de eu não ter tido acesso a muitos desses jogos que as pessoas consideram jogos de tabuleiro modernos.

Vou dar um exemplo: o jogo de tabuleiro CATAN, que é uma referência indireta, muito indireta, para o Lutas Simbólicas, mas poderia sim destacar, porque eu só conhecia aqueles jogos de tabuleiro mais simples, mais comerciais, que são o Jogo da Vida, War e Banco Imobiliário. Na minha infância eu tive acesso a muitos jogos, muitas brincadeiras, mas os jogos de tabuleiro se remeteram a isso, então essa

questão da repetição do mercado, o fato desses jogos ocuparem muito espaço acaba sendo ruim, porque eram jogos que eu experimentei, mas não gostei deles.

Achava o Banco Imobiliário um jogo muito cansativo, que eu percebia que a maioria das pessoas abandonavam no meio da partida, e isso eu estou falando da minha experiência na década de 90 com esses jogos, né? Assim, num momento mais antigo. Então, o Jogo da Vida, que é também outro jogo conhecido de empresas como estrela, ou Grow, eu tive acesso a esse tipo de jogos.

O Banco Imobiliário também é uma referência indireta do Lutas Simbólicas, mas nesse caso muito indireta, acho que a única questão que liga os dois jogos é essa questão de falar do mundo em que vivemos, porque o Banco Imobiliário de alguma forma tem ali esse contexto de posse, acumulação, capitalismo, apesar deles não se colocarem dessa forma. Aí o que que acontece? Isso é outro fato que eu digo que é marcante, que eu, enquanto pessoa que morava na periferia, eu tinha acesso a esses jogos mainstream, e, durante o mestrado eu fui numa feira, muito famosa aqui no Ceará, em Fortaleza, que é o SANA, Super Amostra Nacional de Animes.

É uma feira geek, focada para essa questão da cultura nipônica, mas que abriu o leque de opções para essa questão do geek do nerd e tal. Então, o SANA, ele tem ainda, e tinha naquela época em 2010, espaços exclusivos para esses jogos, e eu lembro que eu estava fazendo a minha pesquisa para o mestrado, e a minha pesquisa para o mestrado era sobre jogadores profissionais de futebol de video game, e essa galera ia jogar dentro dessa amostra de anime, só que teve um momento que eu mesmo me saturava de tanto ver futebol de video game.

Aí, eu fui dar uma volta pelo evento e encontrei essa sala, quando eu vi assim, 50 títulos que eu nunca vi na vida, jogos que eu nunca tive a oportunidade de saber que eles existiam e tal, foi um universo bem novo. E um desses jogos que eu peguei se chama Dominion. É um jogo de tabuleiro, se não me engano alemão, e que eu só joguei lá, eu gostei muito desse jogo, eu joguei lá nesse evento de 2010 e ainda não tive a oportunidade de comprar. Um dia eu ainda quero ter esse jogo na minha casa, porque foi quando eu joguei esse jogo alemão, chamado Dominion, que é um jogo medieval, que trata sobre algumas questões de acumulação de capital, de título de nobreza também, então aquilo ali, de alguma forma, ele foi um jogo que foi o estopim para a criação do Lutas Simbólicas.

O Lutas Simbólicas é um jogo que ele foi criado assim, durante um longo tempo, mas esse estopim ali, foi essa partida que eu joguei de Dominion. Eu joguei uma vez,

gostei. Aí eu joguei mais outra partida ali no festival, de alguma forma assim, eu acho que, eu não sei se esse jogo tem alguma relação direta com o Lutas Simbólicas, eu posso dizer que foi o último jogo que eu joguei antes de criar aquilo que eu chamo de protótipo inicial do jogo.

Então, qual foi o último jogo que eu joguei? Eu lembro de ter jogado Dominion nessa feira e CATAN também, que eu gostei muito, achei bem bonito visualmente, me encantou. Naquele momento eu senti aquela ideia assim “é possível fazer coisas incríveis com jogo de tabuleiro, com mecânicas”. E esse encontro em 2010, desse festival de anime, ele meio que mostrou isso, porque eu vinha de um momento que eu ainda estava muito focado em jogos eletrônicos, até por pesquisar jogos eletrônicos. Eu estava no meio de uma pesquisa de jogos eletrônicos e sociabilidades, de juventude e tal. Então eu estava meio que focado nos games, mas eu também falo sobre isso, eu demarco, que talvez se eu tivesse tido acesso a esses jogos mais cedo, não só nessa feira e tal, com certeza o Lutas Simbólicas poderia ter nascido mais cedo, por exemplo, e não durante o meu doutorado.

Adendo sobre versões do jogo: Aí que está, o Lutas Simbólicas ainda não teve sua versão oficial, ainda somos protótipo. Isso é algo que eu digo que nós estamos no protótipo final, mas ainda somos protótipos. Mas o que eu destaco do Lutas Simbólicas é que, desde o início, quando foi criado o primeiro protótipo, que foi muito rudimentar, que não tinha ilustração, não tinha nenhum design, só tinha um baralho da COPAG. Aí, coleí, de maneira bem básica mesmo, fiz no Word, no Arial 10 a função das cartas. Aquilo que a gente chama de jogabilidade, o que ativa a jogabilidade das cartas. Fiz o primeiro baralho, que tenho até escaneado ele, o primeiro baralho das cartas.

Esse primeiro protótipo foi de 2011 até 2015, que foi o mais rudimentar e o mais longo, porque ele ficou dentro do armário. Eu deixei ele no armário durante anos, até encontrar uma galera que topou jogar aquilo, aquele protótipo bem rudimentar, e depois fomos lapidando. Então uma coisa que eu destacaria também é que desde o início, desde o primeiro protótipo, eu sempre tive essa necessidade de mostrar o jogo. Eu só não mostrei mais porque eu achava que não tinha pessoas interessadas. Eu criei, aí joguei com um amigo e depois ficou no armário, porque achei que outras pessoas não iriam se interessar. Mas desde o primeiro protótipo eu tinha essa necessidade de mostrar para outras pessoas.

Então acho que isso foi o que fortaleceu muito o jogo, porque não ficamos esperando uma espécie de protótipo final para apresentar. Não, a gente foi mostrando e foi fazendo ajustes importantes. Por exemplo, tinha uma carta de ação que se chamava economia solidária, e o efeito dela foi mudado porque a pessoa que era da área de economia solidária disse que “Economia solidária não é isso que estou fazendo no jogo”. O efeito da carta era meio que enganar a pessoa, você pegava o capital que a pessoa mais tinha e trocava com ela com o seu capital. Se a pessoa tinha um capital 4 eu podia dar um capital 1 para ela e ficar com o 4 para mim, e daí a pessoa disse que isso não era economia solidária, então essa carta saiu. Pensamos em botar um novo efeito, mas como já tinha muitas cartas de ação importantes, para tar nessa primeira edição, essa carta vai entrar nas expansões que estamos planejando.

## **2. A produção recebeu algum incentivo governamental?**

Olha, a gente sempre buscou todo tipo de apoio, porque nosso objetivo sempre foi lançar o jogo, e ainda é nosso objetivo. Apesar de estarmos meio que em banho maria, é um momento de preparação, momento de organização de muita coisa, né? Mas pode ter certeza que esse é um pessoal que vai ser realizado, um lançamento de uma primeira tiragem.

Nem que seja 100 cópias, ou 200, ou 300, eu sei que muito em breve isso vai acontecer, e eu vou ter essa oportunidade nem que seja usando recurso próprio. Mas claro que sempre buscamos todo tipo de apoio, recursos próprios, privados, públicos também. Já participamos de alguns eventos também, porque são 10 anos de produção, de história e ainda estamos no protótipo, e falo isso não como algo negativo, mas como algo positivo, porque foi algo que foi muito pensado, e está sendo muito pensado ainda, cada vírgula, cada ponto. Mas falando da sua pergunta especificamente, sobre a questão de apoio, podemos dizer que sim, tivemos algumas parcerias importantes, mas nenhuma delas nos permitiu, que seria nosso sonho, que seria sair do protótipo para uma primeira versão, uma primeira edição.

Nenhum desses apoios foi suficiente para isso, mas recebemos, recebemos recursos da Lei Aldir Blanc. no qual foi feita uma oficina online, que está inclusive no nosso canal no Youtube, que se chamou brincadeiras sociológicas, que não foi só

uma oficina, foram várias oficinas, teve campeonato, uma espécie de pequeno campeonato. E isso foi feito com recursos da Lei Aldir Blanc.

Também já conseguimos recursos do CUCA, que é um importante centro cultural aqui de Fortaleza, Rede CUCA, hoje se chama assim. Fizemos uma parceria que isso rendeu um orçamento de 4000 reais para executar. Nesse evento, fizemos oficinas ensinando as pessoas a como produzir artesanalmente o Lutas Simbólicas. E estou sempre falando de recursos baixos, abaixo de dez mil, dez mil no máximo. Mas nenhum desses recursos ainda permitiu esse sonho, mas a gente ainda está tentando, estamos de olhos abertos aos editais, e também a todo tipo de parceria.

Por exemplo, já fizemos uma parceria com a Secretaria de Ciência e Tecnologia aqui do Ceará que nos rendeu um vídeo, um vídeo bem profissional de apresentação, da ideia do protótipo. E isso está no Youtube da Secretaria de Ciência e Tecnologia, então eu não posso dizer que nunca tivemos um tipo de apoio, jamais. Tivemos sim.

Agora, o que nós queremos é uma coisa mais substancial. No Ceará, nós temos 750 escolas. Por que ainda não tivemos a oportunidade de produzir e mandar um jogo para cada escola, ou 2 jogos, ou 3 jogos desses para cada uma dessas escolas? Cada kit do Lutas Simbólicas jogam até 6 pessoas, mas a gente sempre usa a imaginação e dá para jogar mais gente. Eu já coloquei, no momento, quando não tinha kit disponível para todo mundo, a gente organiza para que mais pessoas joguem. Então, isso é um sonho que ainda estamos em busca de realizar. Fazer algum tipo de parceria governamental, que garanta a distribuição gratuita desses jogos não só para os professores, mas colocar na mão dos alunos e das alunas, para esse grupo levar para casa, experimentar com a família, isso seria um sonho.

**3. O jogo foi pensado para um conteúdo específico? O que levou a essa decisão? Houve alguma influência das diretrizes e orientações curriculares de ensino, da LDB, BNCC, algo específico no currículo de sociologia?**

Assim, quando o jogo foi criado, ele nasceu da necessidade de fortalecer o pensamento do Pierre Bourdieu, a primeira ideia foi essa. Na minha experiência na UFC, na UECE também, como aluno de graduação, esse contato com a sociologia do Pierre Bourdieu foi revolucionária. Por exemplo, quando eu me lembro que no meu primeiro mês de faculdade em 2004, eu nunca tinha ouvido falar desse autor, e o grupo de pesquisa que eu fazia parte, que era o GPDU (Grupo de Pesquisa de Gestão

Pública e Desenvolvimento Urbano), tinha várias linhas de pesquisa, uma delas me chamou atenção, que era o COVIL. Era o laboratório ligado à linha de Conflito e Violência, Conflitualidade e Violência, por isso COVIL. Era um dos laboratórios que fazia parte do GPDU, e eu entrei muito curioso na época, meio que querendo as ciências sociais como a minha carreira, muito feliz que estava vendo a possibilidade de lançar esse olhar acadêmico e reflexivo. Isso em 2004.

Aí, dentro desse laboratório, eu conheci um texto do Pierre Bourdieu, do razões práticas, que ele fala do segundo capital, o novo capital, o capítulo dois, que ele fala sobre o capital cultural, e aquilo ali foi libertador para mim, porque eu vivi, durante o meu Ensino Médio, eu vivi essa tensão do capital cultural, e eu não tinha nome para isso. Eu achava que aquilo era só a tensão do capital econômico. Por exemplo, eu sempre fui uma pessoa que me destaquei na escola, mas aí meu pai, por problemas familiares, não conseguia mais me manter na escola privada, e tive que ir para uma escola pública, no segundo ano do ensino médio, e daí todo esse conflito da questão do vestibular e tal. E quando eu cheguei em 2004 e eu vi esse termo foi tipo um eureka.

Nossa, estamos falando de um tipo específico de violência de economia, e aquilo ali para mim foi muito compreensivo logo no início. Essa lógica dos capitais, essa lógica que hoje nós vivemos, uma era de acumulação de capitais, de que eles possuem lógicas específicas, essa ideia do capital social também, conhecer toda essa obra, já mergulhei de cabeça, desde o início da graduação, e de alguma forma eu sempre senti a necessidade de falar disso para outras pessoas, que não eram da sociologia, que não eram acadêmicas, e que aquilo era incrível. De alguma forma, eu achava essa objetivação reflexiva que o Pierre Bourdieu faz, sobre a lógica da dominação no mundo contemporâneo, então aquilo ali me dizia muito sobre o mundo contemporâneo, a violência que eu vivi enquanto jovem também da periferia, que poderia estar numa medicina se eu não tivesse ido por essa questão da escola e tal. Porque eu fazia parte de turmas especiais, cheguei a fazer parte, no Ensino Médio e tal, mas daí ir para o ensino público no segundo ano do Ensino Médio, numa escola próxima da minha casa, me fez ver essa questão política mesmo.

Então, casar isso com a questão da escolha do curso de Ciências Sociais, e até minha militância, que eu fazia uma militância dentro da área cultural, dentro da cena rock, de ir para festivais de rock, de alguma forma ali já instigar uma consciência crítica, e eu fazia isso com um grupo, chamado Crítica Radical, Morte ao Capitalismo;

É um grupo político muito conhecido aqui em Fortaleza, ligado à uma ex prefeita, a prefeita Maria Luiza.

Enfim, é um grupo político bem importante, que fazia esse trabalho nas escolas. Só que, de alguma forma, ainda seguindo uma linha marxista de ação, e acho que a ação política, pessoas que seguem a linha do Pierre Bourdieu de alguma forma, dessa lógica dos capitais simbólicos, acaba sendo de uma forma diferenciada até de luta política. Porque nós somos mais sensíveis nessa questão assim, do culto à personalidade, do capital social, como que isso se transforma em poder político, do capital político, do capital humano. E, sabe, você pensar que essa ideia, que esses capitais, que o Pierre Bourdieu fala, ele está falando de tentáculos da complexidade mesmo, que é lógica de dominação do mundo hoje em resumo.

Pierre Bourdieu dizia que umas das principais questões da filosofia política, que ele também acreditava, é como que pode a minoria dominar tão facilmente a maioria. Essa questão do poder, essa questão da era dos capitais, eu sempre faço essa provocação, né? Que nós viemos numa época dos capitais extremos. Tem gente que realmente antagoniza Pierre Bourdieu e Karl Marx, mas eu já vi gente colocando Pierre Bourdieu até como um marxista mais ferrenho até, porque viu a lógica do capital até onde as pessoas achavam que não tinham, nos locais mais sensíveis, como as escolas, por exemplo, enquanto muita gente fala da escola como o local da salvação da alma. E ele vem com aquela discussão que eu considero importante sobre a questão da reprodução do poder, reprodução da dominação, e muitos pedagogos não aceitam essa discussão tão facilmente, porque acham que estão desvirtuando a questão da escola, do pensamento sobre a escola de que a escola é transformadora, e não o local da reprodução da lógica do capital, de uma forma mais perversa, porque atinge diretamente a vida das crianças e dos jovens.

Trituram as nossas vidas aí, em sonhos e expectativas que raramente são alcançadas, né? Porque a gente sabe que são milhões que ficam de fora dos jogos, que não conseguem nem entrar para começar a jogar o jogo da faculdade, o jogo do Ensino Médio mesmo. Não vou arriscar o dado, porque não sei de cor, mas ainda está altíssima a questão da evasão no Ensino Médio, isso está levando a fechamento de turmas, fechamento de turnos.

Em resumo, a questão eu falo sobre isso, que inicialmente o jogo vinha para apresentar esse autor, que eu considero muito importante. Eu e muitas pessoas, né?

Eu considero esse autor uma grande referência mesmo, então falar sobre isso, na minha questão falar sobre capital cultural, é falar sobre os dilemas da juventude.

Então só isso já justifica essa apreensão e no fundo eu acho muito legal a gente estar ali jogando e as pessoas ficam, porque o capital [no jogo] é representado por cores, então às vezes eles dizem, “Eu quero aquele vermelhinho, a carta vermelhinha”. E eu digo, “Não gente, capital social”, a pessoa, “Eu quero aquele capital”, e eu, “Qual capital?”. Então só isso já é muito pedagógico, entende? Qual é o capital que você vai acumular? É o verdinho, mas qual é o nome? É o econômico. Eu quero o azul, mas qual é? Aquele que tem aquele chapéu ali, aquele ali do formando, ah é o cabelo? É o capital cultural. Então na repetição, mesmo ali na atividade lúdica, a pessoa tem uma iniciação a um pensamento que é muito mais complexo, mas que, com certeza, pode trazer grandes insights, mesmo para aquela pessoa ali que é bem jovem, que está jogando o jogo aos 14 anos, por exemplo, porque já tivemos experiência no Ensino Fundamental.

#### **4. Você acha que o jogo pode ser adaptado para outros conteúdos das ciências sociais?**

Não, porque eu não faria isso enquanto um realizador, tipo um game designer. Eu não faria isso porque seria quase como me copiar, por exemplo. Pegar a mecânica do jogo, essa mecânica específica, que é um conjunto de regras, e de alguma forma adaptar para um jogo sobre Foucault? Não, eu acredito que ele tem que partir do zero, da lógica, da mecânica, tudo. Inclusive eu comentei no início da entrevista, que eu não tive acesso a muitos jogos de tabuleiros modernos, e nesse caso isso foi até positivo, porque é como se o jogo não tivesse sido contaminado por outros jogos que eu poderia vir a jogar e gostar muito, e de alguma forma reproduzir aquele conjunto de regras no Lutas Simbólicas. Então isso não tem, porque exatamente como eu falei para você, o Dominion eu joguei poucas vezes antes de criar o protótipo do Lutas Simbólicas. O CATAN [foi] do mesmo jeito. Até queria ter jogado mais, mas não tinha acesso. Estamos falando de jogos bem caros, que beiram, sei lá, 300 reais, 400. Às vezes só tem versões estrangeiras desses jogos.

#### **5. Nas experiências em sala de aula, como os alunos e turmas reagiram ao jogo, durante e após a aplicação? Algum aluno pareceu ter alguma barreira**

**com mecânicas de jogos?**

Na verdade, assim é difícil responder isso de uma forma bem rápida, porque o Lutas Simbólicas teve cinco protótipos. Estamos no quinto protótipo e consideramos o final, então ao longo desse processo, ao longo de cada um desses protótipos, eu poderia colocar uma espécie de relato porque, por exemplo, o jogo ele já foi mais simples, bem mais simples, depois ele ficou mais complexo. Hoje eu considero que ele é bem mais complexo até nessa questão do texto das cartas.

Tem textos assim que são bem mais longos, que não eram no passado. No passado, era uma coisa bem mais objetiva. Eu acumulo um e tu perde um, acumulo dois e tu perde dois, então isso a gente jogou tanto que saturou uma época, e teve que introduzir certas complexidades, né? Então eu penso assim, o que é que o jogo tem? Ele tem um pouco desses dois momentos, porque a gente não queria fazer um jogo muito complexo, porque a gente teve a oportunidade de fazer um jogo muito complexo, só que isso foi cortado, porque a gente quer um jogo que possa ser ensinado em 40 minutos, nem que a pessoa jogue ali um ou dois turnos.

Você monta ali a partida, não dá tempo de jogar a partida completa, mas dá tempo de fazer um ou dois turnos, ou três turnos. É muito importante, já reparei isso. Aí, a pessoa fica com aquele gostinho assim, quando for num segundo momento vai ser mais fácil a aplicação, porque a pessoa já viu como é que é a lógica do jogo, e isso facilita, até naquilo que nós chamamos de rejogabilidade. Porque a rejogabilidade tem que ter um canto; Se eu não gostei do jogo a primeira vez, porque que eu vou jogar isso aqui de novo? Se é super difícil, não sei nem para onde vai, como diz aqui na gíria, então nós tivemos que fazer na versão final um pouco disso, nós temos cartas que guardam aquela simplicidade, do primeiro protótipo e do segundo, como também tivemos as cartas mais complexas.

Aí, o que que acontece? Quando a pessoa, ela às vezes está com três cartas na mão, ela tem uma complexa e duas mais simples, às vezes ela joga logo a mais complexa, porque ela pensa assim, "Ah, não vou nem entender essa carta, o texto está longo" e eu acho legal que isso faz parte do jogo. Muitas vezes na vida a gente faz isso, "Ah não vou participar dessa seleção porque ela é muito difícil". É basicamente essa decisão, é a mesma daquela que decide assim: "Eu não vou usar essa carta. Eu não quero essa carta porque esse texto é muito longo, tem muita coisa para ler e eu não entendi". Então, dizem: "Ah professor eu li e não entendi". Aí, eu digo

assim: “Tente as outras ações, tente as outras cartas, quem sabe essa carta não seja para você, essa ação não seja para você”.

Então, tipo, porque faz parte do processo mesmo, do jogo social você ler e entender o edital, você ler e entender a diretriz, a norma, você jogar a partida a partir da lógica do jogo, e não é todo mundo que tem essa disposição. Essa questão da dificuldade eu vejo assim, mas num geral o jogo é muito fácil, a jogabilidade é muito simples de pegar, chega até a ser um pouco repetitiva.

**6. Você acha que o jogo auxiliou na compreensão da matéria? Você percebeu se o desempenho dos alunos e resultado em testes pareceu ter melhorado?**

Por que essa pergunta é importante? Porque Lutas Simbólicas é pensado não como um jogo que vai ser suporte ou se der tempo. “Ah não, gente. Se der tempo, a gente vai para isso aqui.” Ele, pelo menos nas vezes que tive oportunidade de aplicar ele diretamente, que foram experiências como professor de ensino superior, apliquei na minha turma do serviço social. E no Ensino Médio eu sempre apresentei o jogo como convidado, de professores e professoras que me convidam. Então é sempre uma coisa de ir uma vez e eu não volto mais. Mas eu sempre percebo, isso fica bem aparente, que os professores quando, eles continuam, eles arrumam uma forma de fazer alguma avaliação, de fazer um feedback, mas o que acontece, como o jogo ainda é protótipo, as pessoas ainda têm dificuldade de ter acesso ao conteúdo impresso para aplicar. Então só quem consegue aplicar somos nós da equipe, que recebemos o convite e levamos lá os kits, né?

Porque nós já apostamos num momento fazer “imprima e jogue”, mas o que acontece, como o jogo agora está mais incrementado, ele tem sete tabuleiros e são 190 cartas. Então fazer o “imprima e joga” às vezes é meio frustrante, porque a pessoa gasta muito dinheiro, e às vezes não tem um resultado muito legal assim. Então, tipo, nesse momento, nós estamos reavaliando, mas em um momento nós vamos reintegrar o “imprima e jogue”, que é um arquivo, que a pessoa baixa e imprime. Pensamos também num tutorial de como criar, como fazer o seu próprio Lutas Simbólicas.

Então assim, Pedro. Eu já comentei sobre isso porque o nosso objetivo não é ali, apresentar a complexidade do pensamento do Pierre Bourdieu, mas na medida

que apresentamos elementos importantes da teoria, que tem a ver com essa questão da nomeação dos capitais, você entender a lógica dos capitais simbólicos. Que isso você aprende jogando, você aprende jogando o jogo. Então, vamos supor. Eu estou interessado no jogo, na regra do jogo. Então a pessoa, sem saber, ela está acessando uma pedagogia, ela está ali participando numa espécie de pedagogia ativa, em que o objetivo é que ela perceba essa lógica dos capitais simbólicos.

Acredito que todas as pessoas que se disponibilizaram, por exemplo, a jogar meia hora ou um ou dois turnos do jogo, entendeu que quando falamos de capital, hoje dentro da teoria desse autor, isso é sempre demarcado também, né? É sempre falado sobre Pierre Bourdieu para que as pessoas busquem mais informações, mais informações desse autor da sociologia, porque hoje nós também, para não ficar muito colados nessa ideia do Pierre Bourdieu, nós anunciamos o jogo como um jogo para trazer reflexões sobre desigualdades, então é outra ideia aí.

Nós acreditamos que a pessoa aprende sim, mesmo sem ter uma própria avaliação, seja prova, seja questionário, aprende de forma lúdica, porque na medida em que ela tem ali, pessoas que dão a direção para pessoa não falar “Eu quero aquela carta azul”, porque se ela falar eu quero aquela carta azul dificulta a aprendizagem. Se ela falar eu acumulo capital social, que no caso a carta azul é capital cultural, então se tiver uma pessoa ali, um instrutor durante a partida que direcione as pessoas a falarem assim, se referirem desse jeito as cartas, a aprendizagem acontece de forma mais fácil, porque eu já vi muito isso, eu quero o azulzinho, eu quero o vermelhinho, eu quero o verdinho.

Quando eu estou em jogo, quando eu estou nas oficinas, é algo que eu sempre digo, não gente, não é assim que chama, não é a cartinha azul, é a carta de capital cultura, é um indicador, é um indicador de capital cultura, não é o vermelhinho é o indicador de capital social, então isso para mim já tem um germe muito importante da aprendizagem lúdica, que acontece assim, mesmo sem avaliação, mas acontece de uma forma mais imaginativa, mais fantasiosa, e também, até anárquica.

**7. Quais foram as dificuldades encontradas relacionadas ao jogo em si? Foi necessário fazer alguma adaptação no jogo durante a aula?**

Já comentei um pouco dessa questão da mudança, que o jogo mudou muito o tempo todo. Acho que o tempo todo ele foi sendo apresentado e mudado com certeza.

E, sobre essa questão da dificuldade, né? A grande dificuldade que nós enfrentamos eu acho que é a falta de credibilidade, falta de atenção.

Falta de credibilidade no sentido de enxergar a importância dos jogos, não falando da falta de credibilidade do Lutas Simbólicas em si, mas a falta de credibilidade para essas experiências. Porque, muitas vezes, a produção desses jogos não recebe a devida atenção. Então o que entrega são jogos que carecem de uma boa identidade visual, de uma boa jogabilidade. Estamos falando de pessoas que às vezes são mais sociólogas do que jogadores, e é preciso amar jogos para a gente entender como que são jogos, e como que eles podem ser legais e divertidos.

Por exemplo, eu vou fazer um comentário agora de um jogo que foi lançado, um jogo chamado O Capital. A Boitempo lançou esse jogo, né? Ele foi lançado na França e agora ele chegou no Brasil, e eu ainda não joguei, não tive a oportunidade de jogar. Eu quero comprar, inclusive levar para minha escola e inclusive jogar junto com o Lutas Simbólicas, vamos jogar Lutas Simbólicas, depois vamos jogar O Capital e depois vamos falar sobre isso, escrever sobre isso, e depois vamos jogar o Banco Imobiliário também, também desejo levar uma versão ou outra, que tem diversas. Aí, o que acontece? Esse jogo, O Capital, pelo o que eu vi ali, ele é um jogo que ele tem umas mecânicas que se chamam mais viciadas, podemos chamar assim. O que é uma mecânica viciada? É uma mecânica que tem em diversos jogos. É uma mecânica do tabuleiro, de você rolar um d6, aí o tanto de resultado é o tanto de casinha que você se movimenta no tabuleiro. Então o Lutas Simbólicas, ele parte longe disso.

Nós temos uma mecânica muito inovadora, uma mecânica que eu posso dizer até única, porque ela foi feita a partir de referências mais indiretas de outros jogos, por exemplo, Final Fantasy. Assim, Final Fantasy ele teve influência no Lutas Simbólicas, porque o Final Fantasy, a franquia de jogo eletrônico, sempre tem lá, no jogo, minigames dentro dos jogos, e tem vários Final Fantasy que tem jogos de carta dentro do próprio Final Fantasy. Então aquilo eu experimentava, e achava bem legal, achava bem bacana, e, de alguma forma, tem alguma coisa ali disso, tem alguma relação, nem que seja uma relação indireta.

Então, no Lutas Simbólicas, tem uma frase do Nobuo Uematsu, que é um compositor da franquia Final Fantasy, e foi uma espécie de homenagem, foi uma espécie de dizer assim, olha vamos prestar atenção nos jogos eletrônicos também. Nós temos uma frase, que está na abertura do Final Fantasy 8, que é uma abertura bem famosa, que está tendo um combate, entre duas pessoas e tal, e o próprio

combate tem tudo a ver com o Pierre Bourdieu. Tem tudo a ver com game, tem tudo a ver com carta, e o jogo Final Fantasy 8 tem tudo a ver também com Pierre Bourdieu, que você é uma espécie de cadete, querendo subir numa escola, e é um RPG bem longo, com muita narrativa.

Então, de alguma forma, uma hora ou outra, nessas minhas experiências de pesquisa, ainda quero escrever sobre isso. Como o Final Fantasy 8 pode ser jogado à luz de Pierre Bourdieu. Ainda não fiz isso porque o jogo só tem em inglês, e isso dificulta, porque como eu quero chegar no Ensino Médio, não quero passar ali um jogo em inglês, mas assim que sair uma tradução nova oficial, ou pirata, vou fazer essa relação.

**8. Além de aprofundar o conhecimento do conteúdo de sociologia, havia alguma outra expectativa ao utilizar o jogo como método? Gostar mais da matéria, unir a turma, estimular a interação etc?**

Ele sempre teve essa dupla, ou tripla, ou quadrupla intenção que leve alguém ao conhecimento acadêmico ou leve alguém a conhecer um artista que é citado na obra, porque respeitamos muito esse espaço da arte, como espaço de resistência. O jogo tem ilustração, tem ilustrações que foram feitas à mão, tudo isso. É mais um dos objetivos também, também tem essa questão da consciência crítica, de fortalecimento da consciência crítica, com certeza.

Independentemente de um jogo planejado mais dentro de um parâmetro, de uma diretriz, ele não foi criado com a BNCC do lado. Não, depois que o jogo foi criado a gente fez as relações com a BNCC, mas depois. Nós não começamos pela BNCC, começamos por essa vivência, essa tentativa de estar junto, porque para mim é muito legal, sentar no chão e colocar seis pessoas ali do lado, numa espécie de roda, e a gente passar quarenta minutos ou uma hora ou noventa minutos vivendo uma partida de um jogo que vai ter muita euforia, que vai ter muita oportunidades de reflexão sobre um mundo social. Então meu objetivo acabou sempre sendo esse de divertir a gente, a juventude. E não massacrar a juventude com textos e reflexões pesadas, leituras herméticas, que não é para a idade daquelas pessoas mesmo, e com certeza eu resumiria assim o Lutas Simbólicas.

Primeiro a gente jogou entre a gente, a gente se divertiu muito. A gente que eu falo é eu e um grupo de pessoas que fazem parte de um coletivo chamado Entre

Olhos, que foi onde o jogo começou a ganhar aquele contorno. Digo assim, o jogo saiu do armário do Daniel. O jogo estava no armário do Daniel em 2011, em 2014 fizemos essa parceria com o Entre Olhos, encontramos um grupo de pessoas que jogaram o jogo, amaram o jogo, mesmo aquela versão mais rudimentar de todas. E que eu posso falar para ti que a gente jogou muito essa versão rudimentar, aquela versão feita através do baralho da COPAG. Colado de forma bem simples.

Então na medida que aquilo ali realmente divertiu a gente, e a gente conseguiu ficar em grupo, ali, reunido, jogando e conversando e criando. Na medida que a gente fez aquilo por muitas vezes, a gente pensou que isso também poderia divertir outras pessoas.

### **9. Essas expectativas, foram correspondidas?**

Sim, eu acho que sim. Eu acho que com certeza essa consciência crítica ela pode sim ser fortalecida, ser desenvolvida, através da vivência com o jogo. Porque o jogo tem esse elemento satírico, muito irônico, sobre a forma de tentar demonstrar como os jogos sociais são violentos, mesmo aqueles que a gente não considera violentos.

Por exemplo, disputa de duas pessoas por uma vaga na universidade. Muitas vezes a gente não enxerga isso como violência. A gente enxerga isso como um jogo de meritocracia em quem vence é o melhor e o resto, tchau. Nem se fala sobre eles. E o Lutas Simbólicas, nas ilustrações, em todas ilustrações das cartas, nas reflexões que foram escolhidas para ilustrar as ações, tudo isso que a gente quis apontar e valorizar essas pessoas que são os outsiders, os outcasts, os marginalizados, os grupos de periferia, então ali na reflexão a gente segue muito isso.

Você vai ter artistas e pensadores, poetas que são os considerados malditos, os marginais, porque o nosso objetivo é que de alguma forma a pessoa jogue Lutas Simbólicas e não chegue só em Pierre Bourdieu, mas também chegue em autores como Lima Barreto, que está referenciado lá no jogo, ou Vandana Shiva, uma pensadora importante do ramo do pensamento subalterno. Ou seja, a gente não quer ali só reproduzir a sociologia francesa do Pierre Bourdieu, não. A gente quer também mostrar esses sul do mundo da resistência e isso a gente faz através da arte, através do desenho, através da sutileza ali das reflexões que de alguma forma sempre tem a questão pessoal da leitura que a pessoa faz daquilo.

Por exemplo, o jogo social. Muitas vezes ele assume uma dinâmica até diabólica e demoníaca, e isso quando falamos dessa questão de pessoas que leva o princípio da acumulação ao extremo e são capazes de subir o preço do remédio em mil por cento. Empresas que fazem isso, elas, a sociedade muitas vezes cobra. Estou falando de casos que já vi isso, de pessoas que tiveram a vida destruída porque foram extremamente gananciosas e houve uma cobrança.

Então, o Lutas Simbólicas, de alguma forma, ele mostra esse ímpeto voraz pelos capitais, mas sempre existe uma saída, não para a gente realmente dizer que está tudo preso a isso. Então a saída do jogo disso, dessa lógica, extremamente individualista, na verdade está naquilo que o Pierre Bourdieu chama de economia da felicidade. E que nada mais é uma economia que pense de uma forma muito mais responsável a questão da riqueza e da pobreza.

Uma economia que não jogue milhões na miséria e que as pessoas não teriam praticamente nada, e é isso que a gente vê. Isso não é economia da felicidade, isso é economia da morte, que Pierre Bourdieu criticava assim. Então uma das coisas que nós queremos também é fortalecer esse lado mais político do Pierre Bourdieu, porque muitas pessoas identificam como a última fase dele, em que ele criticou mais abertamente o neoliberalismo, a lógica.

Então, de alguma forma, eu, como uma pessoa que admiro muito a obra do Pierre Bourdieu, mas eu não aceito certas posições mais conservadoras que ele próprio tem, é reconhecido isso na obra dele, por exemplo uma das grandes críticas que eu faço a Pierre Bourdieu, é ele achar que a sociologia ela só serve para o pensamento reflexivo, que ele tanto estimulava, só servia para construir objeto de pesquisa e fazer projeto de pesquisa. Eu acho que não, eu acho que nós temos ali oportunidades de sermos mais ousados, e pegarmos esse pensamento que é tão fino, tão rico e usar não para fortalecer o capital cultural, e não para fortalecer essas lógicas perversas de acumulação dos capitais, mas para de alguma forma tentar desarmar essas bombas. Porque é claro que o capital social é uma bomba.

Se você não pensar sobre isso, se você não pensar no culto à personalidade, se você não pensar o quanto que pessoas podem acumular, podem ficar poderosas acumulando capital político, capital jurídico, capital social, o quanto que isso pode levar a fabricação de monstros, é assim que fabricamos tiranos. Nós não fabricamos tiranos só com capital econômico. Hoje os tiranos também sabem disso, eles também estão disputando todos os capitais simbólicos existentes. Que não é só o capital

econômico, cultural e social, mas sim uma infinidade de capitais, que Pierre Bourdieu sempre deixou aberto, nunca cristalizou, e eu acho que, por exemplo, tem outros jogos que cristalizam muito isso, e o Lutas Simbólicas não.

Tanto que nós temos a intenção de lançar uma outra versão do Lutas Simbólicas, que, possivelmente, nós estamos chamando de Lutas Simbólicas Elite, que é um jogo sobre o 1% mais rico. Aquela galera assim que a preocupação deles é comprar yachts. Como que vão investir os milhões, os bilhões, que esse povo existe, não faz parte da nossa lógica, mas essa galera ultra bilionária existem e de alguma forma o Lutas Simbólicas, essa nova versão, quer pensar sobre isso.

Então, a ideia é que esse jogo traga diversos tipos de capitais, além do capital econômico, social e cultural. Vamos ter diversos, como o capital jurídico, capital político, porque por exemplo. É quase impossível você entender hoje o que aconteceu no dilema da Dilma, no golpe contra a Dilma Rousseff, sem compreender a lógica do capital jurídico, essa lógica do lawfare, em que um Ministério Público nas mãos erradas, um grupo de pessoas ali fica muito poderoso, a ponto de poder fazer o que fizeram. Ao invés de comprar mil pessoas, você só tem que comprar 30 muito poderosas, entende?

**10. E quanto a utilizar o jogo em sala de aula, foi uma vontade pessoal (sua) de tentar trazer uma pedagogia mais ativa, ou se viu uma necessidade, em sala, que levou a esse método?**

Assim, para falar sobre isso, eu tenho que falar rapidamente sobre a trajetória da minha vida. Eu tenho licenciatura em ciências sociais, e aí fiz a pós-graduação, fiz mestrado e doutorado. E, durante o mestrado e doutorado, eu não estava preocupado especificamente com as questões escolares, porque pesquisava outros temas, mas sempre via ali uma possibilidade muito grande do jogo, através da escola, chegar nesse público, mas eu sempre tive dificuldade de acessar esse público porque eu, oficialmente, eu não dei aula no Ensino Médio oficialmente ainda. Eu fui aprovado num concurso público como professor efetivo da Seduc do Ceará, concurso de 2018, que desde 2019 não tivemos nomeação, mesmo das pessoas aprovadas dentro da vaga.

A maioria já está em exercício, mas tem um grupo de pessoas aprovadas, dentro das vagas do edital que ainda não foi convocada, e eu estou nesse grupo. Então, tipo, isso foi uma coisa que atrasou muito e eu sempre achei que esse processo

ia ser mais rápido, então eu sempre achava assim, em 2019 eu vou estar em sala de aula aí eu vou conseguir aplicar o jogo e também vou conseguir desenvolver melhor o jogo, porque não vou ser mais um professor desempregado, entende? Vou ter acesso a outros tipos de relações institucionais, mas isso não aconteceu até hoje.

Neste momento, eu fui só convocado, saiu só a minha convocação no Diário Oficial, e eu quero até registrar isso, porque aparecer isso no trabalho é até legal, sabe? Na sua pesquisa. Porque isso mostra o quanto está difícil a luta dos professores, mesmo os concursados. Foram anos e anos de sonhos e projetos atrasados pela Seduc do Ceará, que é governado, no momento, por um governador petista, e mesmo assim o que eles entregam para gente é a lentidão, é o chá de cadeira, a negociação muito complicada, para assumir um cargo que todo mundo achava que seria bem mais fácil. Então, tudo isso impactou em muito a produção do Lutas Simbólicas, especialmente nesses últimos anos, em que o desemprego bateu aqui para mim de forma, não mais como um fantasma, mas como uma coisa real. E acho que o comentário que eu faço é esse, sobre essa questão da dificuldade.

**11. Você acha que há alguma vantagem em utilizar esse método, um jogo, em relação a outros métodos de aula (expositiva, seminário, apresentação de filmes, etc)?**

Olha, as vantagens, elas são inúmeras, e eu acredito que a minha pedagogia lúdica, que eu já venho aplicando de forma informal, convidado por outros professores, mas que muito em breve estarei aplicando de forma mais formal, como professor da disciplina, então eu não vou ver isso jamais como uma coisa acessória, ou uma coisa que eu vou fazer uma vez a cada seis meses, não. Vai ser uma coisa central, não só esse jogo, obviamente, mas outros, não só os jogos de tabuleiros, mas também os jogos eletrônicos, que eu já refleti sobre isso. Inclusive, recentemente eu escrevi um artigo sobre como a demo do jogo Final Fantasy 7 Remake pode lançar questões importantes sobre economia, sobre tecnologia, esse dilema dessa relação homem-máquina.

Então eu, enquanto pedagogo, eu vou levar jogos para sala de aula, como uma pessoa leva os livros, com máximo respeito e como uma coisa solene, não é só um acessório. Essa pedagogia lúdica que eu farei ela tem esse nível. Então assim, eu penso que também, sobre essa questão também de outros tipos de jogos, jogos que

não necessariamente tenham regras explícitas, como o Lutas Simbólicas, porque o Lutas Simbólicas tem um edital de regras, pode lançar outros jogos que sejam mais subjetivos. Jogos que de alguma forma sejam mais fantasiosos, dentro da linha do RPG, por exemplo, que eu quero sim fortalecer nas minhas vivências, e também imaginar que o lúdico ele também é o ato de você escutar uma música em sala de aula. Isso também, dependendo da forma que você faz essa abordagem, ela pode ser bem lúdica, bem comunitária e bem recompensadora para a aprendizagem.

## **12. Quais são as vantagens e desvantagens de um jogo de tabuleiro/cartas (físico) em relação a um jogo digital?**

A dificuldade ao acesso, porque é mais difícil você ter acesso à caixa, aos componentes do jogo. Eu classifico que esse é o principal desafio do jogo de tabuleiro e que uma forma de contornar isso, no caso do Lutas Simbólicas, é oferecendo a versão digital do jogo de tabuleiro, e isso é muito legal porque isso borra todas as fronteiras. O Lutas Simbólicas é um jogo de tabuleiro que foi pensado desde o início para ser um jogo impresso de papel, mas que hoje a versão dele final pode ser experimentada gratuitamente numa plataforma online.

Existe a dificuldade também da plataforma online, obviamente, mas que é mais uma forma de você ter acesso. Acreditamos que muito em breve vamos poder colocar uma cópia ou duas na mão das pessoas que tem interesse no jogo impresso, porque eu fico realmente muito triste, de poucas pessoas terem essa versão final do jogo. Porque, durante esse processo, nós distribuimos alguns jogos, alguns jogos ficaram em bibliotecas, ou ficaram com algumas pessoas, mas estamos falando dos protótipos antigos, que não representam mais o jogo atual.

Então eu fico muito triste de saber que esse protótipo atual só tem com a gente, lá na minha casa ou no próprio estúdio do Entre Olhos. Porque esse local, ele também é um local de experimentação de jogos, e que, muito em breve, ainda esse semestre, a gente vai estar abrindo as portas para receber as pessoas para experimentar esse jogo e outros.

Por exemplo, muito em breve, nós vamos estar experimentando, de forma bem rudimentar, as primeiras versões das expansões do Lutas Simbólicas. Então isso vai ser meio que viver aquele momento que a gente viveu no Lutas Simbólicas quando tinha o primeiro protótipo. Então vamos lançar uma expansão, chamada Lutas

Simbólicas Podres Poderes, e essa experimentação vai ser feita dentro desse espaço, dentro do estúdio Entre Olhos, que muito em breve nós vamos experimentar, não só com jogos de tabuleiros, mas também com jogo digital, produzindo mesmo jogo digital, porque hoje, no estúdio, já deu esse passo.

A gente já está tentando fazer uns RPGs eletrônicos, de forma mais rudimentar, utilizando aquela estética do 8-bits, a estética do pixel art, mas muito em breve nós estamos pensando em fazer um jogo de RPG que vai seguir essa lógica, em que você vai ter que, ao invés de matar dragão, você vai ter que, por cursinho conseguir capital cultural e aquilo ali vai ser seu status. Ao invés de você ter o mana, que seriam os pontos de magia, você vai ter o capital social para ter acesso a um clube exclusivo que tem ali. Então, tipo, isso são planos futuros, que são de desdobramentos, mas totalmente diferentes, seguindo não a lógica de reprodução do jogo digital.

**13. Houve um feedback dos alunos em relação ao jogo? Foram feitas perguntas para eles nesse sentido? Os alunos auxiliaram em ideias novas para serem incorporadas no jogo, críticas ou adaptações para serem feitas?**

Olha, feedback, não é querer puxar a sardinha para o [meu] lado, mas os feedbacks são muito positivos, especialmente quando as pessoas vêem que estão diante de um jogo totalmente novo. Ao invés de uma espécie de imitação do Banco Imobiliário ou do Jogo da Vida, não. Eles estão diante de uma mecânica nova que aparentemente é difícil, mas não é difícil. Então, tipo, é um feedback muito positivo, e é por isso que eu não desisto do projeto, porque quando a gente apresenta, é difícil às vezes controlar a emoção da turma, da emoção do jogo, né?

Na emoção de você estar ganhando e perder tudo num lance, porque no Lutas Simbólicas tem isso, assim como na vida né, então essa questão do controle da emoção acaba sendo uma dificuldade muito grande, de lidar com isso nessa questão do jogo. É por isso que o jogo tem muitas músicas, muitas reflexões, nós temos uma lista no spotify que é “Jogue e ouça”, que são as músicas que são citadas nas cartas do jogo, que são 22 canções.

Uma das formas de controlar essa emoção da turma é colocar as músicas que são citadas no jogo, meio que música de fundo, aí eu sempre peço que as pessoas nunca falem mais alto que a canção, sempre elas possam ali no grupo, de alguma forma, poder conversar, mas ouvir a música, e eu brinco assim “Tentem encontrar, se

a música que vocês estão escutando está sendo citada nas cartas que vocês têm agora no momento”.

É mais uma forma, uma sensibilidade que a gente quer buscar. Essa sensibilidade sonora, também, mas para não ficar só nessa questão do elogio, do auto elogio, eu quero contar uma situação também que eu sempre conto, que foi de uma pessoa que não queria jogar o jogo a priori porque, na avaliação que eu faço, essa pessoa, era uma pessoa conservadora, tinha uma posição mais conservadora, e ela achava que o jogo era um jogo socialista, um jogo comunista, ela não quis entrar. E, na medida em que ela viu as outras pessoas jogando, e viu que o jogo ela poderia colocar a disposição dela individualista de acumulação em prática, ela quis entrar, depois de duas rodadas.

Encontrou um cantinho aí, “Eu posso entrar?”, e eu “Claro, pode entrar, agora você entra em desvantagem, porque a galera já está aqui no meio da competição, o jogo já se desenvolveu.”, então tipo isso é bem marcante nesse aspecto. O jogo não tem nenhum elemento que possa classificar ele como jogo comunista, ou um jogo socialista, mas às vezes acontece isso, somente pelo jogo ser considerado um jogo da sociologia, mas não. Ele é um jogo que você, inclusive, a maior disposição do jogo é essa disposição pela acumulação individualista, mas existe sim formas de você lutar contra isso, o jogo tem mecânica para isso.

Agora estou falando das cartas de virtudes, das ações virtuosas, mas isso tudo depende muito da relação do jogador com o contexto do jogo. Outra situação que eu queria demarcar foi uma pessoa que simplesmente não quis jogar o jogo porque ela não tinha interesse em ficar acumulando capitais, “Não tenho interesse de ficar acumulando capitais, o jogo é só isso”, saiu da partida. Então achei isso bem significativo, porque isso faz parte do jogo também, você abandonar o jogo e dizer que não vou querer jogar esse jogo, e isso também é uma ação que está totalmente dentro da lógica do jogo, num certo sentido. Então isso foi bem significativo, e eu vi isso não como uma forma de rejeição ao meu projeto, mas ao contrário, eu disse “Nossa, ela entendeu bem o Lutas Simbólicas”, porque o jogo Lutas Simbólicas ele é um jogo que traz essa marca, ele é bem violento, ele é bem competitivo, muitas vezes a única opção que você tem é ferrar o outro, sabe? E fica a seu critério ferrar ou não.

Dependendo do que está em jogo, por exemplo, já fizemos partidas oficiais do jogo, em que tinha livros ali, quem ganha aquela partida ganha uma coleção do Pierre Bourdieu, por exemplo, que eu não tenho essa coleção. Então eu lutaria bravamente

por aqueles kits, aqueles jogos, e ver isso, as pessoas lutando, por isso assim, por um livro, é bem legal, é bem interessante. E é isso. Acho que apontaria esses dois momentos. De uma pessoa que não queria entrar no jogo porque achava que era um jogo comunista, mas depois ela entrou e colocou lá seu ímpeto conservador de acumulação. Inclusive, a pessoa ficou dando palestrinha, sobre o mais forte, sobre quem manda no mundo é o mais forte mesmo, e aquilo achei bem marcante, nesse aspecto de divulgação do jogo, foram dois momentos bem marcantes, que eu sempre coloco quando eu falo.

**14. Aconteceram novas experiências? Como foram elas? Os professores que aplicaram trouxeram algum relato?**

Já recebi muito feedback sim, de professores que inclusive pediram dicas de como eu faria uma avaliação, de como essa aula pode continuar, como posso trazer esse conteúdo de novo, depois que eu saio né. Porque uma coisa é eu estar ali apresentando o jogo, seja o virtual ou seja o jogo impresso, e outra coisa é quando fica só o professor, que não tem acesso ao jogo ainda, porque nós estamos falando de um protótipo, mas todos esses feedbacks, na medida do possível eu recebo, mas eu posso dizer que nunca teve uma análise.

A gente já tentou, já ensaiou fazer pesquisa, aplicar questionário, mas nunca levou para a frente ainda. Porque, no meu caso, eu sempre achei que ainda não era o momento. Quero fazer isso quando talvez a gente tiver lançado a primeira versão do jogo, já tiver saído a primeira edição, outras pessoas poderem ter acesso, e eu mesmo experimentar, avaliar meu próprio projeto.

Acho que isso é possível sim, mas também espero avaliação de outras pessoas também, que venham a experimentar o jogo na sua versão impressa ou digital, mas tudo isso acontece através de muito debate, de muita discussão. De, às vezes conversar longamente sobre o jogo, não sai um artigo sobre isso, não é publicado, mas isso não significa o desperdício da experiência, da vivência.

**15. Pensando nessa trajetória, o que você mudaria, ou teria feito diferente no início? Quais são as limitações que você vê no jogo? Acha que é possível contorná-las?**

Sobre essa questão do faria diferente, eu acho que com certeza eu teria pensado melhor as campanhas de financiamento coletivo. Porque nós já tentamos, algumas vezes, em um momento que o jogo ainda estava em fase inicial, a gente não tinha muitas ilustrações, mas de alguma forma, como a gente não tinha nenhum recurso, era a única forma que a gente tinha de tentar acelerar minimamente o projeto. Então, por isso que eu não me arrependo.

Me arrependo assim, porque, por exemplo, em 2015, quando lançamos a nossa campanha de financiamento coletivo, que não deu certo, eu achava que aquilo ali era o final, e o jogo mudou muito, muito mesmo. Então teria sido uma tragédia ter lançado aquele jogo, naquela época, porque com certeza não teríamos entregue hoje o jogo refinado como ele tá.

Então é exatamente aquela dificuldade que hoje eu agradeço, porque eu vejo que muitos criadores, game developers mais ricos, às vezes, de forma muita apressada, criam alguma coisa e lança rapidamente, porque tem o acesso, tem o recurso, não tem a dificuldade.

Sem essa longa maturação, que o Lutas Simbólicas teve, acabou sendo um ponto positivo, por isso que eu sou muito agradecido mesmo por ter tido essa dificuldade. O que acontece? Acho que foi em 2018... A gente tentou outro financiamento coletivo e se a gente tivesse entregue o jogo naquela época, também tínhamos entregue um jogo com muitos problemas.

Problemas na teoria, problemas na jogabilidade, mas, assim, a questão de você se apresentar como financiamento coletivo, e, depois, não conseguir isso, traz essa falta de credibilidade, mas, acredito que com o tempo, quando tivermos a oportunidade de ter o jogo impresso e já entregar na mão da pessoa diretamente, acredito que elas vão poder experimentar por si só, esse experimento lúdico.

## **República em Jogo - Rafael**

**1. De onde veio a inspiração para esse jogo? Ele foi inspirado por outros jogos? Como isso influenciou a produção dele?**

Ele foi inspirado no jogo War, um jogo de tabuleiro clássico que eu já jogava com a família. A motivação para criar foi porque eu fiz um mestrado profissional. No mestrado, além da dissertação, a gente tem que fazer um produto acadêmico, um

produto pedagógico para ser aplicado na escola. E tinha a opção de fazer um caderno de atividades ou de montar uma sequência pedagógica.

Na minha vida particular, na minha família, a gente gosta muito de jogar jogos de tabuleiro. Com os alunos, eu tenho a prática de fazer algumas dinâmicas que são jogos também. E, aí, eu pensei nessa possibilidade do jogo, meu orientador topou, e comecei a construir, pensando em um dos temas que eu poderia usar em sala. O que eu achei que mais caberia ali seria o República em Jogo, inspirado no War, para debater o tema da política. Foi assim que a ideia foi se construindo.

## **2. A produção recebeu algum incentivo governamental?**

Eu até ri quando eu li essa pergunta. Não, não teve nenhum incentivo. No mestrado a gente tinha que, quer dizer, se fizesse um caderno pedagógico era só imprimir, né? Assim como na dissertação você tem que pagar a impressão, capa dura e tal, o produto pedagógico, o produto acadêmico, estou esquecendo o termo pelo qual a gente chamava, o produto tinha que ser bancado por você mesmo.

Não tinha nenhuma ajuda do programa de mestrado, né? Não tinha bolsa para as pessoas, para os mestrandos, e também não tinha nenhum auxílio financeiro para fazer o jogo. Então, não teve nenhum tipo de ajuda.

## **3. O jogo foi pensado para um conteúdo específico? O que levou a essa decisão? Houve alguma influência das diretrizes e orientações curriculares de ensino, da LDB, BNCC, algo específico no currículo de sociologia?**

A gente tinha que aplicar o jogo antes de defender a dissertação. Então, no que eu pensei? Em algum jogo que abordasse um dos temas que eu trabalhava com os alunos em sala.

Tinha dois motivos para eu pensar num jogo sobre esse tema. Eu gosto muito de comentar com os alunos [sobre esse tema] e, em ano de eleição, fica até mais animado e tal. Os alunos acabam perguntando e participando sobre isso, mas também é um tema pelo qual alguns não se interessam.

“Política é um negócio chato, político é tudo igual, tudo bandido. Então, não me interessa pensar sobre isso”.

E, aí, foi um dos motivos de eu pensar “bom, então acho que eu vou fazer sobre esse tema”, que é um tema que está no currículo mínimo, que agora não é mais usado no Rio de Janeiro. Tinha aqui, no Rio de Janeiro, um currículo mínimo que orientava o que a gente dava em cada série, em cada bimestre e tal. Daí, o tema da ciência política, do debate da democracia, do sistema político brasileiro, estava lá no terceiro ano para ser trabalhado com o terceiro ou quarto bimestre.

E, aí, foi nessa escolha também, porque eu acho que era melhor aplicar o jogo nas turmas de terceiro ano do que numa turma de primeiro ano. Acho que me daria menos trabalho porque os alunos são mais maduros, e esse tema talvez seja um pouco mais fácil para eles de trabalharem do que se fosse com outras séries, [com alunos] mais novos. E, também, porque tinha mais a ver com minha dissertação.

Eu queria trabalhar com alguns autores também, que debatiam a democracia, que debatiam as formas de participação política. Então, acabou casando isso tudo. Currículo mínimo, minha vontade, esses autores, foi essa mistura toda.

#### **4. Você acha que o jogo pode ser adaptado para outros conteúdos das ciências sociais?**

Eu acho. Nas ciências sociais, eu não sei. Talvez conversando com os colegas de filosofia, que também tratam do tema da democracia, eu acho que para eles é possível um professor de filosofia usar, e não fazer a explicação do sistema político, mas fazer um debate sobre democracia.

Então, acho que é mais tranquilo. Na geografia assim, que tem a questão do mapa, do território do Rio de Janeiro e tal, talvez ali minimamente dê para aproveitar alguma coisa. Mas, dentro das ciências sociais, eu acho que ele está bem restrito a esse tema de democracia, sistema político, participação política. Pode falar de cidadania. Acho que não dá para fazer uma utilização em vários outros temas assim. Acho que ele está mais restrito mesmo.

#### **5. Nas experiências em sala de aula, como os alunos e turmas reagiram ao jogo, durante e após a aplicação? Algum aluno pareceu ter alguma barreira com mecânicas de jogos?**

Vou de trás para frente. Essa questão da dificuldade dos alunos, de alguns

alunos, é certeza. Então, o que que tem? O que eu acho que acontece? Eu dou aula numa escola pública aqui do Rio de Janeiro, eu dava aula numa escola particular também, mas eu não apliquei o jogo lá, eu apliquei na rede pública aqui do estado.

E, aí, o que acontece? A gente tem alunos de várias camadas sociais, várias classes sociais, tem uma galera classe média baixa, tem uma galera que é pobre, tem uma galera que é bem pobre, e vários alunos assim nunca jogaram um jogo de tabuleiro na vida. Eu vim de uma família pobre, mas não tão pobre, eu joguei alguns jogos de tabuleiro.

Mas vários alunos assim não jogaram jogo de tabuleiro. Eu perguntava, “Alguém já jogou War?”. Algumas pessoas respondiam que sim e outras pessoas respondiam “Não, que que é isso professor?”. Nunca jogaram na vida.

Isso é, todo ano eu uso o jogo como ferramenta e todo ano tem esse pequeno problema. Esse problema de explicar para os alunos como é a mecânica do jogo, como funciona, quais são as etapas para fazer, gera assim uma confusão. O que eu tento fazer, para resolver esse problema, Pedro, é aproveitar alguns alunos.

“Eu sei jogar War, professor”. Então, eu pego alguns alunos para serem tipos monitores e divido eles entre os grupos. Eu levo para sala seis tabuleiros, kits completos, né? Levo seis kits completos, divido entre as mesas lá e tento colocar os alunos que já tem alguma experiência com War.

A dinâmica é parecida, tem algumas mudanças, mas pelo menos o básico eles entendem. Esses alunos acabam me ajudando a aplicar o jogo. Mas tem sim uma dificuldade e alguns alunos demoram a compreender como é que funciona.

Aí, eu vou sendo chamado. Quando tem uma turma de quarenta, quarenta e cinco alunos, cinquenta, vão me chamando. Então, às vezes, com algumas turmas, dá uma engarrafada no processo do jogo, porque um grupo “Não, não entendi, para aqui”, aí eu tenho que ir lá e o outro grupo também para.

Em outras turmas, quando eu dou sorte de ter mais pessoas que já jogaram, aí flui muito mais rápido e muito mais tranquilo. Na primeira parte de aplicação do jogo, eu tenho duas aulas de cinquenta minutos. São dois tempos de 50 minutos as minhas aulas semanais. Então, eu levo um bom tempo ali, uma meia hora, vagarosamente, tentando explicar, dando exemplos do que que pode acontecer no jogo para que eles consigam compreender e tentar jogar autonomamente, tentar jogar sozinhos, né?

Geralmente dá certo, mas sempre tem um grupo ou outro com mais dificuldade. Como você perguntou, alguns alunos têm essa dificuldade na mecânica do jogo. Não

jogaram, ou não conhecem War, ou não tem a prática de jogar nenhum jogo de tabuleiro, então para eles é mais difícil mesmo

E, [sobre] a primeira pergunta, eu acho muito legal sempre que eu vou aplicar, porque, quando eu falo que é um jogo, os alunos ficam super animados. Mesmo sem saber o que vai ser, mesmo sem saber que vai ter a dificuldade para jogar, eles ficam muito animados.

Mas isso é legal porque eles se propõem a “Vamos ver o que que é”. Eles se propõem mesmo, aceitam de boa jogar. Eu acho que é muito por quebrar um pouco a aula tradicional. Você tem várias aulas expositivas durante o dia, e chega alguém com “Não, a gente não vai ter aula expositiva, vou usar meu caderno”, a gente vai fazer uma coisa diferente.

Eu acho que isso contribui para essa animação dos alunos, para essa aceitação, disponibilidade de jogar, isso é legal. E quando acaba, também tem, como eu te falei, eu tenho dois tempos de 50 minutos, então geralmente acaba a aula e alguns grupos não acabaram o jogo. Isso acontece, é mais raro, a maioria dos grupos acaba, mas alguns grupos não acabam.

E, aí, “Ah não professor deixa a gente jogando”, ou um grupo que já acabou mesmo, “Professor, semana que vem a gente vai jogar de novo? Deixa a gente jogar mais um pouquinho, não sei o quê”. Alguns alunos até já perguntam “Professor, onde é que vende esse jogo?” e eu tenho que explicar que eu fiz no mestrado, que não é baratinho de fazer o jogo e tal.

Então tem essa recepção, esse feedback legal dos alunos, de elogiar e de pedir para jogar mais e tal. Raramente eu consigo jogar de novo, tem a correria de cumprir o currículo e eu não consigo, mas tem essa resposta bacana deles sim.

Acho que negativamente eu não lembro de ter nenhuma resposta deles como “Não quero jogar”, ou “Muito chato”. Não me recordo disso acontecer, não. Geralmente a resposta deles é “que bacana”, “gostei de jogar”, “quero jogar de novo”.

Alguns alunos têm mais dificuldade, acho que não gostam de jogar porque não conseguem pegar como é que joga. Aqueles que perdem também, ficam mais chateados. Mas não tem nenhuma reclamação assim, num geral é muito positivo mesmo.

**6. Você acha que o jogo auxiliou na compreensão da matéria? Você percebeu se o desempenho dos alunos e resultado em testes pareceu ter**

## **melhorado?**

É, eu fiquei pensando nessa tua pergunta, Pedro. E, o que eu recordei é que, antes de eu aplicar o jogo para a dissertação, né, para pesquisar os resultados e tal, eu passei um questionário para eles. Algumas perguntas sobre conhecimento de políticas e tal. E passei um questionário depois para ver se tinha alterado alguma coisa.

Não diria, acho que não consigo afirmar, não afirmo hoje que a aplicação do jogo faz com que o desempenho deles em testes ou nos trabalhos melhorem. Acho difícil fazer essa associação. Acho que a coisa bacana é eu conseguir puxar do jogo algumas questões para conseguir conversar com eles em sala.

Eu acho que ajuda a ficarem mais claras algumas questões que eu falaria de forma mais abstrata, ou dando alguns exemplos, mas que talvez não fossem de fácil entendimento para eles. Aí, no jogo, eu pego algumas situações e consigo fazer perguntas sobre o que eles viveram, de maneira artificial, lúdica ali no jogo.

Eu consigo pegar essas questões e falar, fazer o link com a matéria. Então, acho que isso dá para fazer claramente, mas dizer se isso melhorou o desempenho deles em testes, eu realmente não consigo. Eu não dou um teste, assim, padronizado, eu faço exercícios com eles, mas eu não consigo te dizer isso. Não dá para afirmar.

## **7. Quais foram as dificuldades encontradas relacionadas ao jogo em si? Foi necessário fazer alguma adaptação no jogo durante a aula?**

Essa adaptação e essa construção do jogo, as modificações, na verdade, foram feitas durante o mestrado. A ideia inicial era fazer um jogo com o mapa do município do Rio de Janeiro e leis municipais, para debater o papel dos vereadores. Depois, um estadual, com um mapa do Estado do Rio de Janeiro e com os deputados estaduais, e do Brasil, com os deputados federais e senadores.

Acabou que não deu tempo para isso e nem houve ajuda financeira. Então, a gente vai reduzindo, reduzindo, e eu fiz só a versão municipal, da cidade do Rio de Janeiro. E, também, tinha um mapa que era um pouco maior, tinha umas cidades, aí a gente viu que o tempo ia ficar apertado.

Eu diminuí a quantidade de rodadas também para fazer a eleição. Tive que dar uma mexida porque também levava mais tempo. Aí, era isso: adequar para os dois tempos de 50 minutos que eu tinha durante a semana.

Na instituição que eu fiz, tem aula de sociologia no EM, também é uma carga maior, mas na rede estadual é uma menor. Então, eu tive que fazer essa adequação de o que que eu pensei e o que que na prática não se aplicou, e não dava para aplicar. A vontade era fazer um projeto maior, mas não deu. Eu não fiz esse teste com os alunos de jogar diretamente.

Eu não sei se você viu isso em algum lugar, mas o jogo também foi selecionado para fazer parte da primeira olimpíada de sociologia aqui do Rio de Janeiro. Daí, nessa aplicação na olimpíada, tem a possibilidade da gente transformar ele num jogo digital. Por conta da pandemia, houve uma etapa de antes da final, antes do grande encontro presencial. Como a procura para participar da olimpíada foi grande, a gente ficou feliz com isso, de fazer uma etapa de seleção antes da grande final.

Então seriam algumas etapas, antes desse encontro presencial, algumas etapas virtuais que os alunos fariam por computador. Então, está nesse processo de, na possibilidade de transformar ele num jogo digital, talvez ter que fazer alguma adequação também, alguma mudança, mas também isso ainda não foi feito. Mais por culpa minha do que pela galera da organização. Pai de filho pequeno é isso, a gente fica com o tempo meio corrido. Mas foi isso.

**8. Além de aprofundar o conhecimento do conteúdo de sociologia, havia alguma outra expectativa ao utilizar o jogo como método? Gostar mais da matéria, unir a turma, estimular a interação etc?**

Quando eu li a pergunta, eu fiquei pensando se tinha essa intenção proposital, e eu confesso que não. Quando eu fiz o jogo, eu não tinha essa intenção, mas jogando dá para perceber que tem essa [possibilidade]. Como eu te falei, os alunos ficam animados para jogar, para participar.

Então, tem um ganho para a aula na participação deles e para depois, quando eu vou debater algumas questões que estão ali no jogo. A participação, eu acho que é melhor do que seria sem o jogo, só com uma explicação teórica na frente do quadro. Eu acho que essa participação é maior. Eu não consigo quantificar o quanto, mas eu percebo que o jogo dá essa ajudada. Não teve essa intenção inicial, mas teve esse

resultado depois de aumentar a participação e o engajamento dos alunos.

**9. Essas expectativas, foram correspondidas?**

Sim, sim, diria isso. Não houve intenção, mas acabou acontecendo essa coisa boa de aumentar a participação dos alunos.

**10. E quanto a utilizar o jogo em sala de aula, foi uma vontade pessoal (sua) de tentar trazer uma pedagogia mais ativa, ou se viu uma necessidade, em sala, que levou a esse método?**

Como eu te disse, eu já fazia com os alunos, mesmo antes do mestrado, eu já usava dois tipos de jogos. Um é um jogo, que não é um jogo de tabuleiro. Eu fiz uma adaptação do jogo detetive, para tratar do tema da criminalidade com eles, então é uma brincadeira que eu faço com eles, que é divertida e tal. Então, depois, eu tento fazer o link com a matéria, e eu faço também com eles um outro jogo, que não é um jogo de tabuleiro também, que é uma revisão que eu faço, que dá super certo com eles.

Tem perguntas sobre a matéria, como se fosse uma gincana. Os grupos têm que fazer desenho, mímica, como se fosse Imagem e Ação. E, aí, eu coloco a matéria junto ali. E sempre deram muito certo. Então, eu sempre fico pensando em possibilidades de apresentar algum conteúdo, ou alguma aula de uma outra forma, de uma forma lúdica, com algum jogo ou alguma brincadeira assim.

Então esse jogo foi mais uma contribuição que eu achei “Isso aqui vai enriquecer minhas aulas também, esse tema aqui já vou ter um jogo ali que vai ser legal, espero que os alunos curtam e tal”. E daí foi assim, foi uma necessidade, eu já utilizava outros jogos, eu acho que dá certo com os alunos e esse eu falei, “pô, mais um aqui pro portfólio de jogos”. Então, foi bacana.

**11. Você acha que há alguma vantagem em utilizar esse método, um jogo, em relação a outros métodos de aula (expositiva, seminário, apresentação de filmes, etc)?**

Acho que já falei um pouco disso, mas acho que é a ideia de fazer algo diferente

com os alunos. Sempre gera uma expectativa de “opa, não vai ser uma aula expositiva, o que que vai acontecer?”. E o fato de vários alunos gostarem de jogar, os alunos que já têm essa experiência de jogar, eles super curtem essa aula, que é uma brincadeira, mas que tem a ver com o conteúdo e depois eles vão conseguir pegar questões dali para debater com a turma e tal.

Acho que esse ganho é o mais legal, e esse terceiro que é a participação deles por conta de terem jogado e terem se aproximado da matéria de outra forma, não só eu explicando ali. Eles meio que vão vivenciando de forma lúdica. Eles vivenciaram o que seria uma experiência política minimamente através do jogo e isso vai contribuir.

Eu acho que isso é a principal vantagem, fazer que o engajamento, a participação deles seja maior. E quebra a ideia de aulas expositivas. Acho que sempre o aluno curte. Acho que quando você vai passar um documentário é diferente, quando você vai fazer um passeio é diferente, os alunos curtem, porque eles assistem muitas aulas expositivas, então sempre que você puder quebrar isso, e fazer algo diferente, acho que eles já curtem, e isso gera uma participação maior deles.

## **12. Quais são as vantagens e desvantagens de um jogo de tabuleiro/cartas (físico) em relação a um jogo digital?**

Essa questão eu acho que tem mais a ver com a questão do acesso à internet e à tecnologia. Então, diria que o jogo de tabuleiro tem a vantagem de não depender da internet, não depender dos alunos terem um celular compatível com uma versão do jogo que você criou, então não existe esse problema, não tem essa desculpa, né? Você não tem que usar os computadores da escola, e se a escola não tem computador, não tem isso, você pode usar em qualquer sala, porque tem ali físico, você leva e acabou. Você consegue usar.

Na olimpíada, dois professores de outras escolas aqui do Rio de Janeiro pediram para utilizar o jogo também. Consegui enviar para eles e eu acho que tem essa vantagem. E era no Instituto Federal. Acho que mesmo tendo sala de informática, que a minha escola não tinha, agora tem, mas também não está funcionando 100%, tem internet e tal, mas você tem o jogo físico ali que te permite usar sempre independente de ter internet ou de não ter.

As desvantagens é que, como é um jogo meu, particular, não é um jogo da escola, então eu tenho que carregar sete kits. O tabuleiro é bem grande, tem o volume

das outras paradas, eu levo de carro, mas se não tiver carro tem que ir, sei lá, de uber, ou levar num ônibus vai ser muito complicado. Se fosse um jogo da escola, a escola, vou comparar aqui e vou deixar aqui, tem jogo de xadrez na escola para os alunos usarem quando eles quiserem, então está lá. Se tivesse o jogo na escola facilitaria esse trabalho, não seria uma desvantagem você ter que carregar, porque não é um negócio pequeno, nem leve, para você levar para as salas. Destacaria esses dois pontos.

**13. Houve um feedback dos alunos em relação ao jogo? Foram feitas perguntas para eles nesse sentido? Os alunos auxiliaram em ideias novas para serem incorporadas no jogo, críticas ou adaptações para serem feitas?**

Acho que já falei um pouco disso, mas é o feedback deles. Eu fiz um questionário, além de um questionário sobre os temas da política, que eu pergunto sobre o sistema político, que eu tinha feito antes de aplicar e depois de aplicar. Eu também fiz um questionário sobre o que eles acharam do jogo, se destacariam alguma coisa, [se fariam] alguma coisa diferente e tal.

Fiz esse questionário para a dissertação. Não estou nem lembrando se isso entrou na dissertação ou não. A gente modifica, então não estou nem lembrando disso. Mas fiz esse questionamento com eles, todo ano eu pergunto para os alunos como foi a experiência de jogar e tal, e algumas mudanças.

Eu acho que [há] duas coisas que eu me lembro, dessas sugestões dos alunos. Uma das coisas que eles pedem é que alguns deles moram em bairros que não estão presentes no tabuleiro, e aí eles “Professor, coloca aqui o bairro que a gente mora, não sei o que, porque não está e apareceu esse bairro aqui e não o nosso” e isso é um negócio que é um negócio afetivo né, ele mora num bairro queria ver o bairro dele ali no tabuleiro. E as questões das leis, das cartas, né?

Eu acho que tem leis municipais que dá para atualizar, dá para acrescentar mais, ou atualizar, substituir por algumas leis mais recentes para que, de repente, algum deles já tenha ouvido falar daquele projeto de lei, da mudança de lei e tal. Alguns temas relacionados a educação que possa fazer com que eles, opa, identifiquem ali, reconheçam “Eu ouvi falar disso aqui e tal” e depois a gente consiga levar isso para aula, para debater com eles a aprovação, a não aprovação, como é que se deu esse processo, por que se deu. Mas quanto à modificação do jogo na

versão final, como eu te falei, foi a aplicação no mestrado. Foi a turma do mestrado que deu essa sugestão, os colegas de classe que aplicaram ali, a gente viu as necessidades e foi mudando ali. Com os alunos, não rolou isso para finalizar o jogo, não aconteceu.

**14. Aconteceram novas experiências? Como foram elas? Os professores que aplicaram trouxeram algum relato?**

Uma das coisas mais bacanas que eu fiquei bem feliz foi essa seleção para olimpíada de sociologia. O que aconteceu: os colégios podiam montar equipes e, aí, tinham 3 jogos. Meu jogo foi de ciência política. A gente treinava as equipes e tal, e eu apliquei, levei uma equipe da minha escola, joguei antes com eles e tal para mostrar como é que era o jogo e eles ganharam. Também, né? Treinados por mim tinham a obrigação de ganhar.

Mas na olimpíada, foi legal, porque vários colegas de sociologia, quando a direção falava “Oh, esse foi o criador do jogo e tal”, vinham falar comigo. Como eu te falei, dois colegas do IF pediram para eu produzir o jogo e mandar para eles e tal. Compraram, né?

Pagaram, não sei se foram as escolas deles, mas conseguiram o jogo para lá. Vários colegas também, durante a olimpíada e depois da olimpíada, entraram em contato comigo para elogiar o jogo, e para falar que gostariam de utilizá-lo na escola deles também. A maioria deles não entrou em contato depois para falar “Ah não, eu quero comprar o jogo sim, me fala como é que eu faço o jogo e tal”, não rolou isso, realmente. Mas dois colegas, dos IFs, pediram para reproduzir e aí eu enviei para eles depois e tal.

Então, eu acho que isso foi bem bacana. Esses relatos dos professores que conheceram na preparação para olimpíada de sociologia, que viram ali na olimpíada de sociologia. Os alunos também curtiram bastante, e disseram que gostariam de ter na escola, então fiquei bem feliz com essa participação na olimpíada de sociologia, acho que foi bem bacana. Deve acontecer a segunda no ano que vem também, o jogo deve estar lá também.

Esse é o relato que eu posso fazer sobre outros professores, sobre a utilização do jogo por outras pessoas. Na minha escola, um outro professor de sociologia chegou a aplicar uma vez, mas tem esse problema de ter que levar os jogos e tal, essa

logística, que ele não trabalha no mesmo dia que eu, então deixar o jogo lá e tal, isso aí dificultou um pouco para seguir utilizando.

**15. Pensando nessa trajetória, o que você mudaria, ou teria feito diferente no início? Quais são as limitações que você vê no jogo? Acha que é possível contorná-las?**

O que que eu faria diferente? Depois que a gente passa pelo processo de criação, a gente vê que a gente perdeu tempo nisso, perdeu tempo naquilo. Então, se pudesse pular essas etapas de ter perdido algum tempo em algumas ideias que não puderam ser aplicadas, eu gostaria muito.

Mas acho que o principal seria focar na ideia que a gente vai fazer só uma versão que é a municipal. Acho que pensar na versão estadual e federal, separar leis e tal, e depois falar, não, isso aqui não vai acontecer, fazer um tabuleiro diferente, gerou muito trabalho. Depois não foi executado, porque não tinha tempo, e não dava. Então, isso realmente, se eu pudesse né, me aconselhar no passado, seria isso.

Nas limitações, eu acho que dependendo da forma de como um professor utilize um jogo, pode parecer isso, foi uma crítica que apareceu na defesa, que o jogo pode parecer com a intenção de naturalizar a democracia liberal, falar “Esse é o modelo democrático, é assim que funciona, e beleza, não tem outra alternativa, a participação do povo é só na eleição e tal, se organizando ali nos partidos, e acabou é isso.” o que não é a intenção do jogo, né? A intenção do jogo é, “Bom, o sistema funciona dessa forma, e vamos mostrar como é que ele funciona.” é isso. Então, é entender qual é o problema, como é que funciona para gente. “Bom, beleza, funciona assim, e agora? Existe uma alternativa? É possível a gente pensar em formas diferentes de democracia? Em formas diferentes de participação popular? Beleza, essa daqui está contemplando, essa daqui é suficiente para todo mundo? Ou essa aqui tem problemas? Quais são os problemas?” e a gente conseguir pensar a partir dela [intenção].

Então essa foi uma questão que surgiu, que eu confesso que fiquei surpreso quando apareceu. Eu fiquei, poxa, a intenção do jogo não é, de maneira nenhuma, defender esse modelo de democracia, democracia liberal participativa a cada dois anos de eleição, votar e acabou. Mas falei, bom, entendo essa pergunta, consigo entender que faz algum sentido, mas o objetivo não é esse, não dava para construir

ali, vamos fazer uma democracia direta, um anarquismo, não é. O objetivo do jogo é debater como é que o sistema funciona, para entender e a partir dele pensar em alternativas.

Então acho que essa é uma limitação que tem no jogo, ele fala do sistema como é, ele não fala das alternativas. Por isso que eu acho que é importante, por isso que eu acho que é fundamental, “como” que o professor vai utilizar. Eu consigo claramente fazer esse link, “Olha aqui gente, esse aqui é como o sistema funciona.”.

Não é para defender.. não é que tem que ser assim, não. Funciona assim: “Agora, vamos pensar nas alternativas”. Porém, pode ser que algum professor que utilize ali, pare nesse ponto: “Olha, é assim que o sistema funciona e beleza. A democracia representativa é assim e ponto.”. Acho que é uma limitação que pode acontecer dependendo da forma de como se aplica.

Essa foi uma questão também na olimpíada de sociologia. Uma das coordenadoras estava justamente pensando nisso: “Olha, mas o jogo não gera uma reflexão imediata de mudança de sistema, ou de nada disso, ele está reproduzindo o sistema.”. Eu falei “É verdade, porque foi um jogo pensado para trazer o debate, para, depois da aplicação dele, a gente debater. Na olimpíada de sociologia, não vai acontecer isso, o jogo vai ser aplicado, e não vai ter conversa depois sobre o jogo.”. Então, essa é uma questão a se pensar mesmo.

Mas mesmo assim o jogo foi utilizado. Acho que essa é uma limitação que vale a pena, vale uma reflexão, e eu acho que para contornar isso, não sei, criar um outro jogo. Poderia ser uma possibilidade de criar um outro jogo, com outras formas de democracia, de participação das pessoas, de organização popular, poderia ser. Daria um trabalho, mas ainda não estou nesse pique de fazer esse projeto. Por enquanto só vou utilizar o jogo para explicar como é que o sistema funciona e trazer as alternativas, mostrar as outras possibilidades no diálogo e no debate mesmo.