

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**VAMOS JOGAR!
A EXPERIÊNCIA DO JOGO DIDÁTICO NAS AULAS
DE SOCIOLOGIA**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Vandrisia Neves Balthezan

Santa Maria, RS, Brasil

2017

Vandrisia Neves Balthezan

VAMOS JOGAR!
A EXPERIÊNCIA DO JOGO DIDÁTICO NAS AULAS DE SOCIOLOGIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Licenciatura em Ciências Sociais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Ciências Sociais.

Orientadora: Prof^a Leonice Aparecida de Fátima Alves Pereira Mourad

Santa Maria, RS, Brasil

2017

Vandrisia Neves Balthezan

**VAMOS JOGAR!
A EXPERIÊNCIA DO JOGO DIDÁTICO NAS AULAS DE SOCIOLOGIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Licenciatura em Ciências Sociais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Ciências Sociais.

Aprovado em 20 de janeiro de 2017:

Leonice Aparecida de Fátima Alves Pereira Mourad (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

Gabriela Dambrós, Profª Mestre

Tatiane de Souza Ritter, Profª Mestre

Santa Maria, RS, Brasil

2017

RESUMO

VAMOS JOGAR! A EXPERIÊNCIA DO JOGO DIDÁTICO NAS AULAS DE SOCIOLOGIA

AUTORA: VANDRISIA NEVES BALTHEZAN

ORIENTADOR: LEONICE APARECIDA DE FÁTIMA ALVES PEREIRA MOURAD

O presente trabalho teve por objetivo explorar os conhecimentos adquiridos pelos alunos de sociologia do ensino médio por meio da aplicação de um jogo didático. Para isso, descrevemos o antes o durante e depois do jogo. Apresentamos os conteúdos ministrados nas aulas que deram corpo a atividade, além de contextualizar o ensino de sociologia historicamente. Acreditamos que a ferramenta do jogo foi um importante componente no processo de ensino e aprendizagem. Todo o processo de execução do jogo ocorreu concomitantemente com a realização do estágio de docência em uma turma do segundo ano do ensino médio.

Palavras chave: Ensino de sociologia. Jogos didáticos. Experiência docente.

ABSTRACT

VAMOS JOGAR! A EXPERIÊNCIA DO JOGO DIDÁTICO NAS AULAS DE SOCIOLOGIA

AUTHOR: VANDRISIA NEVES BALTHEZAN
ADVISOR: LEONICE APARECIDA DE FÁTIMA ALVES PEREIRA MOURAD

This work aims to explore the knowledge acquired by high school sociology students by means of the application of a didactic game. For this, its described the before, the during and the after of the game. It is presented the contents taught in the lessons which gave body to the activity, besides contextualizing the teaching of sociology historically. Using game as a tool is presumed as an important element in the teaching and learning processes. The whole process of game execution occurred concomitantly with the achievement of teaching in a second year class of the high school.

Keywords: Sociology teaching. Didactic games. Teaching experience.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 O ENSINO DE SOCIOLOGIA	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
2.1 TRAJETÓRIA DO ENSINO DE SOCIOLOGIA NA ESCOLA	8
2.2 PERFIL DA TURMA	11
2.3 POR QUE JOGAR?	12
2.4 METODOLOGIA DO JOGO	14
2.5 A CONSTRUÇÃO DO JOGO	14
2.6 O CONTEÚDO DO JOGO	19
2.6.1 <i>Layout das cartas</i>	20
2.7 <i>FEEDBACK</i> DO JOGO	25
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
ANEXO A	34
ANEXO B	36
ANEXO C	38

1 INTRODUÇÃO

O ensino de sociologia retorna obrigatoriamente no ensino básico a partir 2008. Nesse sentido, aumenta-se a oferta por graduações em licenciatura em Sociologia e/ou Ciências Sociais para formar professores na área e então suprir essa demanda no mercado de trabalho e especificamente na Educação. O fato da sociologia no ensino básico haver passado por oscilações constantes e essa intermitência ocorrer desde o final do século XIX as consequências são inúmeras, mas podemos citar o despreparo nas práticas pedagógicas, não há um consenso sobre o currículo, além dos encontros quanto as condições de trabalho desses profissionais, carga horária pequena, um número grande de turmas, por vezes os deslocamentos de uma escola para outra, entre outros. É como afirma Lennert (2009 apud Amurabi 2014, p. 13):

Pesquisas como a de Lennert (2009) apontam para as condições de trabalho dos professores de Sociologia, que devido à reduzida carga horária da disciplina demanda que estes assumam muitas turmas, por vezes em várias escolas. Ainda segundo a autora:

Tais questões, que também vêm à tona nas pesquisas de Coan (2006) e Pavei (2008), o que não pode ser compreendido como algo menor dentro do debate sobre os desafios postos para o Ensino da Sociologia, ainda que a precarização do trabalho docente seja exclusividade dos professores de Sociologia, contudo alguns outros fatores agravam o cenário para aqueles que lecionam essa ciência na Educação Básica, dentre os quais destacaríamos: a) a ausência de uma tradição solidificada da disciplina no currículo escolar; b) via de regra a disciplina conta com apenas uma hora aula semanal na carga horária das escolas de ensino médio; c) presença de uma maioria absoluta de profissionais sem formação específica em Ciências Sociais lecionando a disciplina¹¹; d) ausência de um currículo para a disciplina¹².

Os dilemas que a mesma enfrenta para consolidar-se nos currículos escolares a partir dos estudos que vem sendo realizados visam contribuir para superá-los. Considerando o conhecimento sociológico importante para formação dos indivíduos na sua plenitude, é pertinente pensar em novas ferramentas de ensino/aprendizagem no ambiente escolar que são imprescindíveis para formação dos alunos e a própria consolidação do ensino de sociologia atentando as peculiaridades da ciência nos ambientes escolares. Podemos aprender brincando?

Dessa forma podemos considerar o jogo pedagógico uma importante ferramenta na fixação dos conteúdos?

O presente trabalho tem por objetivo geral executar um jogo pedagógico como ferramenta de apropriação do conteúdo contribuindo para o debate das metodologias utilizadas no ensino de sociologia nas escolas e os seus resultados, cujos objetivos específicos são: 1) Elaborar um jogo pedagógico; 2) Utilizar os conteúdos dados em aula na execução do jogo; 3) Descrever a aplicação do jogo e 4) Avaliar a execução do jogo. Por último, gostaria de destacar que trata-se também de um relato pessoal da experiência em estágio, expressada no decorrer da metodologia do jogo.

2 O ENSINO DE SOCIOLOGIA

2.1 TRAJETÓRIA DO ENSINO DE SOCIOLOGIA NA ESCOLA

A proposta do ensino de sociologia no ensino secundário surgiu pela primeira vez em 1891 na Reforma Benjamin Constant, após dez anos a Reforma Epiácio Pessoa retira o ensino de Sociologia que até então nunca havia sido realizado de fato. Em 1925 a Reforma Rocha Vaz recoloca o ensino como obrigatório e então Sociologia passa ser ofertada no Colégio Pedro II, no Rio de Janeiro. Em 1928 passa a constar nos estados de São Paulo, Rio de Janeiro e Recife. Em 1933 foi criada a Escola Livre de Sociologia e Política de São Paulo, em 1934 foi criada a Universidade de São Paulo que teve com diretor e catedrático da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras o sociólogo Fernando de Azevedo. Em 1942 a obrigatoriedade do ensino de sociologia nos cursos secundários é novamente retirada pela Reforma Capanema. A inclusão do ensino de Sociologia no ensino médio retornou aos debates nas décadas de 80 e 90 e tornou-se obrigatório a partir de 2008 (Eras, 2014). Mas, a história recente traz a tramitação de mais uma reforma do ensino médio, a Medida Provisória 746/2016¹ aprovada na Câmara Federal e considerada prioridade no Senado quando retornarem as atividades em dois de fevereiro de 2017.

¹ Ementa: Institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral, altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e a Lei nº 11.494 de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, e dá outras providências.

Explicação da Ementa:

Promove alterações na estrutura do ensino médio, última etapa da educação básica, por meio da criação da Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Amplia a carga horária mínima anual do ensino médio, progressivamente, para 1.400 horas. Determina que o ensino de língua portuguesa e matemática será obrigatório nos três anos do ensino médio. Restringe a obrigatoriedade do ensino da arte e da educação física à educação infantil e ao ensino fundamental, tornando as facultativas no ensino médio. Torna obrigatório o ensino da língua inglesa a partir do sexto ano do ensino fundamental e nos currículos do ensino médio, facultando neste, o oferecimento de outros idiomas, preferencialmente o espanhol. Permite que conteúdos cursados no ensino médio sejam aproveitados no ensino superior. O currículo do ensino médio será composto pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC e por itinerários formativos específicos definidos em cada sistema de ensino e com ênfase nas áreas de linguagens, matemática, ciências da natureza, ciências humanas e formação técnica e profissional. Dá autonomia aos sistemas de ensino para definir a organização das áreas de conhecimento, as competências, habilidades e expectativas de aprendizagem definidas na BNCC. Retirado do site: <<http://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/126992>> em 04 de janeiro de 2017.

Essa intermitência do ensino de Sociologia no ensino básico ultrapassa uma série de condições do próprio ensino, como por exemplo, o que ensinar em Ciências Sociais, a relevância da disciplina no currículo escolar e, portanto o lugar que ocupa dentro da educação, baseada na hierarquia dos saberes, a defasagem de professores com especialidade na área, a produção dos materiais didáticos, entre outros.

Na interfase desses acontecimentos estão as discussões sobre o conhecimento que é produzido para academia e o conhecimento produzido para escola. Essa hierarquia sobre os temas produz uma confusão diante do que ensinar nas escolas. Nesse sentido, Lígia Wilhelms Eras, por meio de sua tese de doutorado constrói uma trajetória do ensino de sociologia ao longo dos anos apontando alguns estudos realizados por diferentes autores que apresentam os fatores e efeitos da intermitência do ensino de sociologia que ainda apontam a hierarquia dos saberes uma condição que corrobora para sua a instabilidade. De acordo com Eras (2014, p.34)

- I) A ausência de regulamentação legal e de compromisso político das sucessivas gestões governamentais com o campo das Ciências Humanas;
- II) A indefinição das categorias e conteúdos do conhecimento;
- III) A ausência de autonomia científica, em que “partindo da sua produção científica não é possível encontrar, até 1933, espaços oficiais de formação e produção acadêmica” (p. 16);
- IV) O conflito entre as hierarquias dos campos da educação e das ciências;
- V) O risco da descaracterização da Sociologia na escola;
- VI) A desconexão e a descontinuidade na produção acadêmica e pedagógica;
- VII) A ausência da disciplina na escola e a inibição na produção de conhecimentos e de maior avanço no debate e participação no conjunto de sua reconstrução.

A autora aponta o estudo realizado por Silva (2012) que compreende que a descontinuidade do ensino de sociologia não pode ser somente avaliada pelo contexto histórico-político condicionado por regimes autoritários, mas que a legislação entre (1996-2008) foram resistentes a efetivação da sociologia no ensino médio em pleno regime democrático. Para, além disso, a embates internos das Ciências Sociais e da Ciência Sociologia dados pela formação no ensino superior

agravavam essa situação hierarquizando a formação do pesquisador e a formação do professor.

Segundo Eras, foram então em torno de quinze anos de discussões para que a sociologia e a filosofia retornassem ao ensino básico e a Lei nº 9.334/2006 das Diretrizes e Base da Educação Nacional foi que fomentou as:

discussões normativas de seus conteúdos, temáticas e eixos num diálogo entre legislações, a sociedade e os seus diferentes momentos históricos; as Orientações Curriculares Nacionais (OCN's) são as definições das finalidades e estruturas do ensino; os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) são as sugestões de propostas didáticas por conhecimentos básicos quanto à preparação científica e o uso de diferentes tecnologias; as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN's) determinam os princípios e as diretrizes da educação nacional em áreas de conhecimento, disciplinas, eixos temáticos, num primeiro modelo de conteúdos mais amplos (2010) e no segundo (2012), com os componentes curriculares novos; considerando a incorporação do Ensino de Sociologia e Filosofia ao cenário das disciplinas obrigatórias do ensino médio, como núcleo básico comum.

As discussões promovidas pela LDB e os demais documentos oficiais citados acima visavam garantir e consolidar no país uma educação que buscasse o desenvolvimento pleno das pessoas, exercício da cidadania e a qualificação para o trabalho, promulgados na Constituição de 1988 (Vargas, 2013). Além das dificuldades de consolidação do ensino de sociologia apresentados por Lúcia W. Eras, acrescentamos o que Vargas apresenta em seu artigo “O Ensino da Sociologia: Dilemas de uma disciplina em busca de reconhecimento” que diz existir uma “forte precariedade nas condições infraestruturais e de trabalho docente, bem como por uma visão pragmática que tende a subordinar a educação às exigências de um mercado de trabalho cada vez mais competitivo (2013, p. 02)”.

Vargas também coloca que esses dilemas só podem ser superados dentro das salas de aula por meio da formação sólida de professores competentes para “sugerir materiais, referências e interpretações fundamentadas no arsenal teórico-metodológico das ciências sociais, capazes de superar uma interpretação puramente subjetiva e vaga dos fenômenos discutidos (2013, p. 09)”. Ou seja, trabalhar os temas de forma sistematizada construindo junto ao aluno uma interpretação social mais concreta que fuja da mera opinião, ou do senso comum que evidentemente produz conhecimento, mas que as ciências sociais tendem sempre a extrapolar e expandir tais “horizontes”. Seguindo, o autor sugere que o

ensino de sociologia deve fugir de práticas tradicionais voltadas à academia que podem ser abstratas e eruditas a ponto de se tornarem inacessíveis aos alunos e também das intervenções que visem somente o ingresso nas universidades, o ENEM e o mercado de trabalho. E que, portanto a sociologia no ensino médio possa:

[...] desenvolver e apurar o olhar e a sensibilidade sociológica é, em si mesmo, um projeto social, político e humano que se insere na disputa pela construção de um tipo de educação e mesmo de sociedade para as quais a “formação” não pode ser reduzida a um meio de adaptação a um modelo competitivo de sociedade, mas de construção aberta e crítica de sujeitos e relações sociais (2013, p. 10).

Amurabi (2014, p. 12) argumenta essa condição como um desafio metodológico “o processo de articular entre as teorias, conceitos e temas na Educação Básica mostra-se complexo.”

2.2 PERFIL DA TURMA

Esse trabalho foi realizado no Colégio Estadual São Sepé, localizado no município de São Sepé, na Rua Carmerindo Corrêa, 49, Centro. A escola possui o ensino médio e ensino médio profissionalizante.

O estágio foi realizado na turma (21), do segundo ano do ensino médio, trinta e dois alunos matriculados, desses cinco foram transferidos, dois para o turno noturno, dois para outra turma no mesmo turno e o último transferido de escola. Dos que frequentavam somente duas evadiram, havia uma aluna especial, especificamente cega, inclusive sua deficiência parecia não lhe atrapalhar, destacou-se em alguns momentos na fala e também durante o jogo respondeu corretamente sua pergunta. Dos vinte e cinco alunos que concluíram o trimestre, dezoito eram do sexo feminino e sete do sexo masculino.

Na turma havia alguns alunos destaques na escola pelas notas e comportamento inclusive quatro alunos participaram da Jornada Acadêmica Integrada – JAI - da UFSM e receberam um prêmio. O trabalho apresentado foi fruto

das aulas de Literatura que segundo o aluno Lucas² estava: “dentro de linguagens (categoria). É sobre os vídeos que a gente faz em aula, temos que ler os textos e encenar”. Uma das alunas, Vitória³, também recebeu uma homenagem de melhor aluna da escola perguntei a ela como foi feito essa seleção? Então ela respondeu:

Principalmente as notas e frequência, mas também aluno em sala, tipo uma coisa que muitos professores me elogiam desde o ano passado é a atenção com a Thamara⁴ e a prestatividade com eles. Acredito que tenho contado também. Na câmara no dia, a mulher falou que era as notas e frequência, mas eu acredito que como há um votação entre os profs q isso conte também quando há meio que um empate. Entendeu oq eu quis dizer?

Durante as aulas do trimestre outros alunos também se destacaram, nos debates, nos questionamentos que realizavam e também nas demais atividades propostas como apresentações de trabalhos.

2.3POR QUE JOGAR?

Segundo Seffner (2013), a palavra jogo vem latim (jocus) e quer dizer, brinquedo, divertimento, passatempo sujeito a regras. Acrescenta que apesar dessas definições, o jogo em si é amparado num estado complexo que consiste numa realidade e ao mesmo a fuga dela. O ato de jogar, brincar, criar é considerada uma atividade essencial do ser humano, mesmo que não exclusiva, no que se refere aos grupos humanos “define – inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação”. Quando os indivíduos envolvem-se nesse universo real e ficcional, recriam esse espaço por meio dos símbolos ali criados que moldam suas experiências e recria-se a realidade, “é com essa realidade que o sujeito interage e é nela que ele se desenvolve, tornando-se quem ele é (2014, p.77).” Seffner também destaca que o jogo possui um caráter formativo diante das possibilidades que se abrem ao jogar, é uma atividade como forma de expressão, ao mesmo tempo que um forma de construção, portanto diretamente ligada ao ensino e aprendizagem.

² O depoimento do aluno foi dado por meio das redes sociais e autorizado pelo mesmo para publicação.

³ O depoimento da aluna também foi dado por meio das redes sociais e autorizado pela mesma para publicação.

⁴ Thamara, aluna especial.

Quanto aos processos de ensino e aprendizagem o jogo é caracterizado como uma abordagem que relaciona-se com o agir, o ser, mas não com o ensinar elas, o lúdico nesse sentido abre espaço para imaginação, o raciocínio, a expressão. Por último, o autor questiona o que indica a dimensão lúdica nessa atividade aplicada na escola? E afirma ser a proposta do desafio, da criação das possibilidades, das tentativas do erro e do acerto e seu caráter exploratório (p. 82).”

Para Meinerz (2013) o jogo é uma prática cultural de interação social e o lúdico aparece como potencializador na sala de aula é “espantar-se pode ser surpreender-se com as questões vividas por diferentes homens e mulheres, habitantes de outros tempos e espaços, seus modos de agir, sentir e pensar. Igualmente é maravilhar-se encantar-se (e divertir-se com as lembranças e esquecimentos descobertos nos esconderijos do tempo, sacadas de baús abertos por professores e alunos, nesse espaço-tempo que é a aula (p. 103).”

Para aplicar um jogo em aula é preciso seguir alguns passos e Giacomoni (2013) sugere: a temática; os objetivos; a superfície; a dinâmica; as regras e o *layout* as características principais para criação do jogo.

Ao me inserir no ambiente escolar refleti que quando a estagiária chega à escola para realizar o estágio de docência o primeiro conflito visível é a linguagem diferente nesses dois mundos, a escola e a academia. A aspirante a professora até o momento está submersa ao ambiente acadêmico e então tem o desafio de transpor essa linguagem que em muito serve somente a si (a academia) e é distante dos alunos do ensino básico. Ficou a indagação, como conseguir traduzir esse conhecimento sociológico no espaço escolar. As aulas expositivas dialogadas mais pareciam monólogos, ora parecia que as aulas eram boas e os alunos se interessavam em outros dias parecia não fazer sentido.

A proposta do jogo era quebrar com esse “gelo”, com essa instabilidade. Era crer num componente do acaso, naquilo que só iria se apresentar naquele momento, pois estava sendo criado a partir daquele espaço-tempo. Era expandir nossas capacidades de interações de forma mais livre, cômica, atrapalhada, era permitir-se.

Porque o jogo é um ato de brincar, extrapolar o tempo (passado/futuro), significa deslocamento. Jogar é estar suspenso da vida real é ter uma orientação própria. Jogar é um ato criativo (Giacomini; Peres, 2013). E criar novas estratégias educacionais pauta-se pela tentativa de criar vínculos entre os colegas e a professora, supor que nossas atividades pudessem transitar nos espaços fora da

sala de aula. Jogar era crer na possibilidade de uma estratégia no mínimo interessante de aprender e ensinar (Meinerz, 2013).

2.4 METODOLOGIA DO JOGO

No início do estágio em Sociologia propus aos alunos um jogo que naquele momento não sabia qual, que este teria como objetivo explorar os conhecimentos deles sobre os assuntos que trabalharíamos ao longo das aulas e que os resultados utilizaria para fins acadêmicos. Os alunos aceitaram e então algumas aulas depois fizemos a divisão dos grupos. Os grupos foram divididos assim: para cada aluno dizia um número de um a quatro, os números iguais seriam os integrantes da mesma equipe, formando quatro equipes. 1º equipe = sete, jogaram seis; 2º equipe = seis, jogaram cinco; 3º equipe = seis, jogaram cinco e 4º equipe = cinco, cinco jogaram, mas uma delas não estava no dia do sorteio e entrou naquele dia e outra que estava na equipe não havia ido a aula. Minha intenção em montar as equipes com antecedência tinha por objetivo impulsionar o interesse dos discentes e que esses buscassem afinidades ao longo do trimestre, também como uma estratégia motivacional.


Nossos encontros foram de quarenta e cinco minutos, uma vez por semana. O trimestre começou dia vinte e nove de setembro e concluiu-se em vinte e dois de dezembro. As aulas que corresponderam aos temas aplicados no jogo foram de vinte e nove de setembro até dez de novembro, totalizaram sete aulas. Então três semanas antes de começarem as provas finais do trimestre e estar com prazo estourado, inclusive sabendo repentinamente pelos próprios alunos resolvi marcar o dia do jogo. Conversei com a professora regente da turma para tentar encaixar um período a mais e ela concedeu o seu período de História, então passei a ter dois períodos intercalados no mesmo dia para aplicar o jogo.

2.5A CONSTRUÇÃO DO JOGO


No dia dezessete de novembro apliquei os exercícios piloto sobre os temas que seriam abordados, vale ressaltar que as perguntas aplicadas no teste eram semelhantes as perguntas do jogo, mas não iguais. Eles puderam realizar a tarefa em aula e então fui auxiliando-os. Considerei uma boa atividade, pois assim

podemos tratar sobre os assuntos pertinentes a partir das questões tirando dúvidas que surgiam sobre o conteúdo e aquelas palavras difíceis comuns às Ciências Sociais.

2. Como eu me sinto quando... digo que sou brasileiro.



Como os gringos me veem:



Fonte:
<http://comoemesintoquando.tumblr.com/post/29412716917/digo-que-sou-brasileiro>
 Adaptada e retirada em 10/2016.

O post acima, retirado de um blog de humor, faz uma brincadeira acerca de como a identidade nacional é percebida de forma diversa por pessoas e países diferentes. Tendo em consideração seus conhecimentos de sociologia, assinale a alternativa **INCORRETA**.

- A visão que pessoas de um país possuem sobre as pessoas de outro país é, geralmente, baseada em estereótipos.
- Muitas vezes, a forma como os “outros” nos veem é diversa da forma como nós próprios nos vemos.
- A tendência de julgar os outros povos pelos critérios que temos do nosso próprio povo se chama etnocentrismo.
- Toda cultura cria imagens de si mesma e imagens das outras culturas.
- Os aspectos econômicos pouco importam na formação da identidade nacional de um povo.

Figura 2.1 - Exemplo de pergunta aplicada no teste piloto

Os estudos realizados para as aulas do estágio e a aplicação do jogo aconteciam concomitantemente. Logo, enquanto estudava e preparava as aulas também estudava sobre os jogos didáticos e qual seria o melhor jogo a aplicar considerando o tempo para aplicá-lo, o tempo disponível para produzi-lo, os conteúdos, o número de alunos e o dinheiro disponível. Considerando esses fatores optei por realizar uma adaptação do tradicional jogo Passa ou Repassa. Como funcionou?

- Quatro equipes;
- Um integrante de cada equipe foi até a mesa onde estavam dispostas as cartas, havia quatro barbantes na minha mão sendo dois pares de tamanhos diferentes e eles não os viam então ao puxarem os barbantes os que haviam puxado do mesmo tamanho se enfrentavam;

- As equipes se enfrentavam em duas rodadas, na sorte (par/impar) tiravam quem iria responder conforme a escolha de quem ganhasse. Na outra rodada quem não respondeu teria que responder.
- Lançada a pergunta o aluno tinha um tempo de no máximo um minuto para responder podendo consultar o grupo, caso este aluno errasse a resposta o ponto iria para a equipe adversária.
- Houve a entrega do material audiovisual⁵ criado por eles (Anexo B).
- A equipe que fizesse mais pontos era vencedora.
- A premiação ficava a cargo da professora.

Na outra semana vinte e quatro de novembro, a semana do jogo, utilizei o primeiro período das sete e meia da manhã para correção dos exercícios, ler as regras do jogo para que jogássemos no terceiro período. Então dirigi-me a na sala de professores, passou-se uns cinco minutos chegou a coordenadora falando que teria que dar aula na turma 21, pois o Padre, responsável pela disciplina de Filosofia teve que ir a um velório. Essa era a aula que intercalava as minhas. Quando ela me viu passou a responsabilidade para mim e então voltei sala de aula para jogar. Essa situação inusitada auxiliou-me muito na execução do jogo. Tivemos então um período para corrigir os exercícios piloto, em torno de vinte minutos para organizar o espaço e jogamos em torno de uma hora.

Enquanto organizava a mesa dispendo as cartas os alunos estavam ansiosos, questionavam se haveria cartas para todos, pois queriam responder. Tive dificuldades em organizar as rodadas, fato percebido por todos. Naquele momento percebi que deveria já ter pré-estabelecido as rodadas e as duplas antes de jogar e/ou que as equipes tivessem sido identificadas com algum adereço. Algumas perguntas eram fáceis outras mais difíceis, me pareceu que isso os estimulava, pois na sorte seriam testados seus conhecimentos na frente dos demais. Nenhum aluno optou por passar a questão para outro da equipe, se não sabiam a resposta, chutavam-na. Havia ainda cartas e tempo, mas notei que os mesmos foram dispersando então concluímos a rodada e todos estavam de acordo.

⁵ O vídeo produzido por eles fazia parte do jogo seria utilizado como critério de desempate. Três equipes entregaram.



Figura 2.2 - O sorteio das equipes
Crédito Foto: Juliana Campos



Figura 2.3 - Lendo a pergunta para as integrantes de duas equipes
Crédito Foto: Juliana Campos



Figura 2.4 - Captado momento de descontração entre os alunos
Crédito foto: Juliana Campos

2.6O CONTEÚDO DO JOGO

Comecei o estágio no final do primeiro semestre, portanto participei de bancas de provas até que realmente assumisse a docência da turma. Previsto no currículo de Sociologia do segundo trimestre estavam os estudos de Cultura: diversidade cultural, identidade, indústria cultural, meios de comunicação de massa, sociedade de consumo, preconceitos e questões de gêneros. Além do currículo vale lembrar que no primeiro semestre desse ano os professores da rede estadual de ensino aderiram a uma greve por conta dos parcelamentos salariais e demais nuances advindas do desrespeito aos serviços públicos e a profissionais da educação. Tínhamos um conteúdo programático extenso e uma luta da categoria em defesa dos direitos mínimos de subsistência. Seria possível trabalhar todos esses conteúdos? Obviamente, não. Para aula de apresentação com os discentes sobre a disciplina já estava consciente dessa situação. Além de estabelecer os acordos para disciplina, explicar o motivo que estava ali, perguntei a eles o que achavam das Ciências Sociais? Se gostavam ou não e por quê? Ressaltei que gostaria de respostas sinceras independentemente se iria gostar ou não. Poucos falaram que não gostavam, a maioria da turma respondeu: gosto de aprender sobre aqueles autores. Considerei que estávamos mal, “aqueles autores” soava como algo muito distante. Bem distante da própria sociologia que tem o “compromisso” com o desenvolvimento do senso crítico a partir da realidade vivida e o que recebi foi uma resposta seca e repetida de classe em classe. Foi-me pedido que continuasse seguindo o currículo e a proposta para o terceiro trimestre era Poder: Estado-formação e desenvolvimento do Estado Moderno, Democracia, Autoritarismo, Totalitarismo, Regimes e Formas de Governo. Considerei que era mais oportuno seguir o currículo do segundo trimestre do que adentrar no do terceiro, pois muito do proposto não havia sido trabalhado. Então nossas aulas foram norteadas por autores e correntes teóricas dentro da Antropologia.

Nos nossos primeiros encontros tratamos da Antropologia como ciência, para isso, “Aprender Antropologia de François Laplantine (2003)” foi nossa base teórica, obviamente não tratada a obra inteira, mas utilizei partes para compor o processo histórico, científico e cultural do surgimento da Antropologia como ciência e conseqüentemente algumas correntes teóricas (Positivismo, Evolucionismo, Funcionalismo e Darwinismo Social), mesmo o Positivismo e o Evolucionismo não

sendo correntes teóricas antropológicas não poderia se pensar a Antropologia sem antes revisitar os clássicos das Ciências Sociais e também das Ciências Naturais. Terminada essa primeira fase não sabia o que fazer, qual o plano seguir, então organizei uma aula para fechar esse conteúdo e utilizei o livro didático para sondar junto aos alunos os que eles haviam visto até então. Quando chegamos na página do livro que falava sobre o conceito de Etnicidade, perguntei se eles sabiam o que era, disseram que não. Então começamos a conversar e naturalmente surgiu a polêmica das cotas raciais e os discursos de meritocracia. Aquela foi uma das melhores aulas, a partir dali pude organizar o segundo plano de aulas do trimestre cujo objetivo era propiciar aos alunos um outro olhar sobre os diferentes espaços ocupados pelas pessoas na sociedade, especialmente a brasileira, mas não só. E que esses espaços não são frutos somente das competências e capacidades individuais.

Portanto, as aulas seguiram da concisão das ideias centrais por meio de mapas conceituais utilizando o quadro e imagens que referissem os períodos dos temas tratados. Os textos foram compilações de:

- 1) Uma história de “Diferenças e Desigualdades” As doutrinas raciais do século XIX, O Espetáculo das Raças. Lilia Moritz Swarcz (2002).
- 2) Identidade Étnica, Reconhecimento e o Mundo Moral. Roberto Cardoso de Oliveira (2005);
- 3) O imigrante e a campanha de nacionalização do Estado Novo. Repensando o Estado Novo. Giralda Seyferth (1999);
- 4) Etnografia do “rolezinho”. Carta Capital. Rosana Pinheiro Machado (2014).

2.6.1 *Layout das cartas*

Abaixo as imagens das cartas que correspondem as temáticas abordadas que ficaram dispostas em cima de classes uma ao lado da outra. A cada dupla fazia um leque de cartas e o aluno (a) escolhia a carta que responderia.

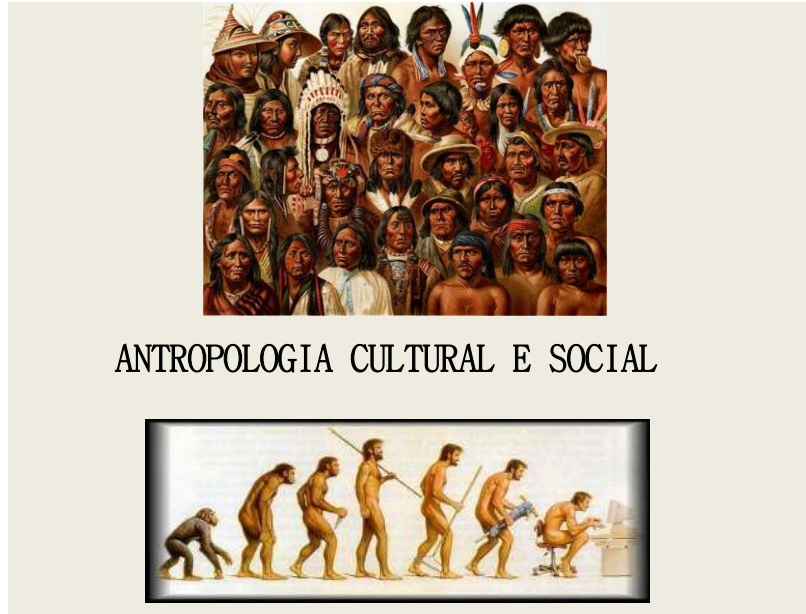


Figura 2.5 - Antropologia Cultural e Social

Foram oito questões de verdadeiro ou falso, aplicadas somente duas e os alunos acertaram.



Figura 2.6 - Culturas

Foram quatro questões, três de marcar a alternativa correta e uma de verdadeiro ou falso, três aplicados, duas respondidas corretamente.



Figura 2.7 - Darwinismo Social

Foram quatro questões todas de marcar a alternativa correta, três aplicadas e uma respondida corretamente.



Figura 2.8 - Etnicidade e Multiculturalismo

Foram sete questões, quatro de marcar uma alternativa correta e três de verdadeiro ou falso, seis aplicados sendo três acertos.

Recapitulando, quatorze questões aplicadas oito acertos, ou seja, 57% das perguntas foram respondidas corretamente.

A maioria das perguntas foram retiradas de sites da internet - simulados do ENEM, provas de vestibulares de Universidades e Faculdades e material didático sobre Raça/Etnia desenvolvido pelo PIBID Ciências Sociais –UFSM. Apenas duas questões foram produzidas por mim.

1. No ano de 1933, a artista modernista Tarsila do Amaral (1886-1973) pinta o quadro “Operários”, dando início à pintura social no Brasil. Sobre o tema da diversidade étnica, as teorias sociológicas afirmam que, sob a perspectiva cultural,

- a) os termos raça, etnia e cultura têm o mesmo significado analítico, no contexto brasileiro, quando utilizados por sociólogos e antropólogos.
- b) as populações indígenas brasileiras foram classificadas, corretamente, como primitivas pelos colonizadores, porque são naturalmente mais vagarosas e atrasadas.
- c) os grupos biológicos de indivíduos que compartilham de uma história comum, feita de laços linguísticos e culturais, são tidos como pertencentes da mesma etnia.
- d) alguns elementos culturais, como o futebol, as comidas típicas e o carnaval, não podem ser objetos da análise sociológica por mascarar a desigualdade existente nas relações sociais.
- e) a chegada dos japoneses, em 1908, e a construção de uma nova identidade nacional com a implantação de suas associações civis, educativas e religiosas, foram o marco das relações inter-raciais no Brasil.

Figura 2.9 - Questão referente à Etnicidade e Multiculturalismo

Verdadeiro ou Falso

11. () **ETNOCENTRISMO:** aqui temos um conceito muito caro à Antropologia - trata-se de uma visão de mundo onde o próprio grupo é tomado com centro de tudo, a partir daí passamos a ver e pensar, e até mesmo hierarquizar os outros grupos através dos nossos modelos, valores e práticas, tidos sempre como mais verdadeiros e corretos. Inescapavelmente é uma visão preconceituosa e pretenciosa, já que todas as relações são dadas com uma aura de superioridade de um grupo sobre o outro. Temos como exemplo disso a visão dos norte-americanos que menospreza os povos latinos, Outro exemplo gritante seria o nazismo, e também as religiões fundamentalistas.

Figura 2.10 - Questão referente à Culturas

Verdadeiro ou Falso

Sobre Malinowski:

- 14.() Se a sociedade estudada aparece ao pesquisador como desordenada, isso se deve somente ao seu desconhecimento em relação a ela, que será superado somente após um longo processo de investigação em que o antropólogo deixará seu gabinete de trabalho para conviver com o grupo estudado.

Figura 2.11 - Questão referente à Antropologia Cultural e Social

20. O Darwinismo Social pode ser definido corretamente como:

- a) o estudo da vida biológica em sociedade, como as sociedades das abelhas, das formigas etc.
- b) a tentativa de igualar, a nível de organização social, os animais superiores, como os mamíferos, e a sociedade dos homens.
- c) o período da atividade intelectual de Charles Darwin em que o naturalista inglês dedicou-se à criação da Sociologia, ao lado de nomes como August Comte.
- d) a transposição da teoria da evolução das espécies e da seleção natural do terreno da ciência natural para a realidade sociocultural.
- e) a tentativa de estabelecer relação entre o comportamento animal e o comportamento humano a partir de experimentos psicológicos.

Figura 2.12 - Questão referente ao Darwinismo Social

2.7 FEEDBACK DO JOGO

O feedback do jogo⁶ (Anexo C) foi realizado duas aulas após a aplicação do mesmo. Participaram da enquete vinte e um alunos. Segue o que responderam na Identificação e posteriormente sobre o jogo.

Na identificação não solicitei que colocassem seus nomes, porém alguns fizeram questão de colocar. Quanto a raça/etnia muitos perguntaram qual era a sua, então disse que era uma autodeclaração. Considerei bem oportuno já que falamos tanto de raça/etnia no trimestre e que ao longo da vida eles irão se utilizar dessas categorias para preencher documentos, acessar políticas públicas entre outras burocracias no que diz respeito a exercício da cidadania.

⁶ A premiação do jogo foi uma caixa de bombons para cada equipe. Preferi não julgar uma equipe vencedora, pois todos participaram do jogo sabendo que o mesmo não valeria nota, considerei que todos haviam ganhado e agradei a eles pelo interesse e participação.

Gráfico 2.1 - Gênero

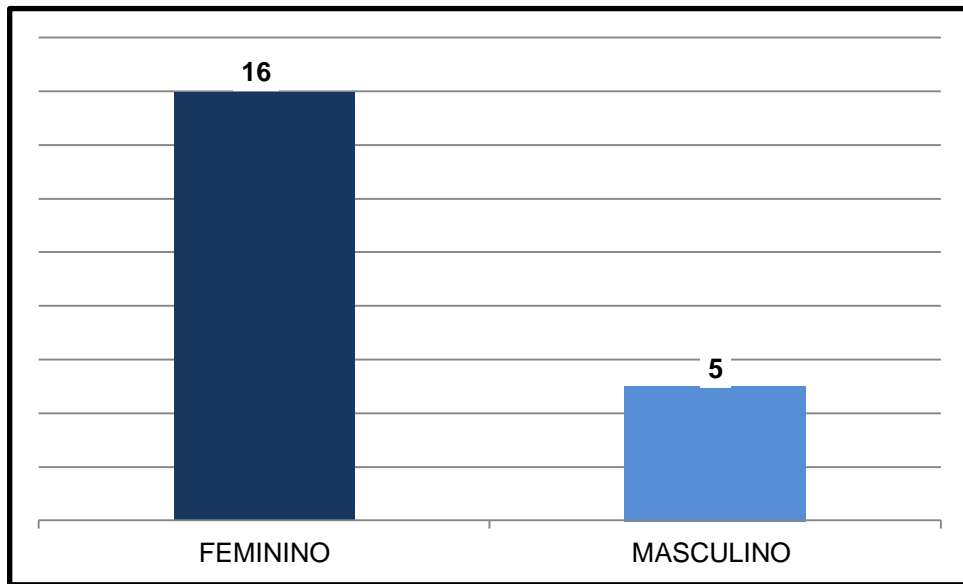
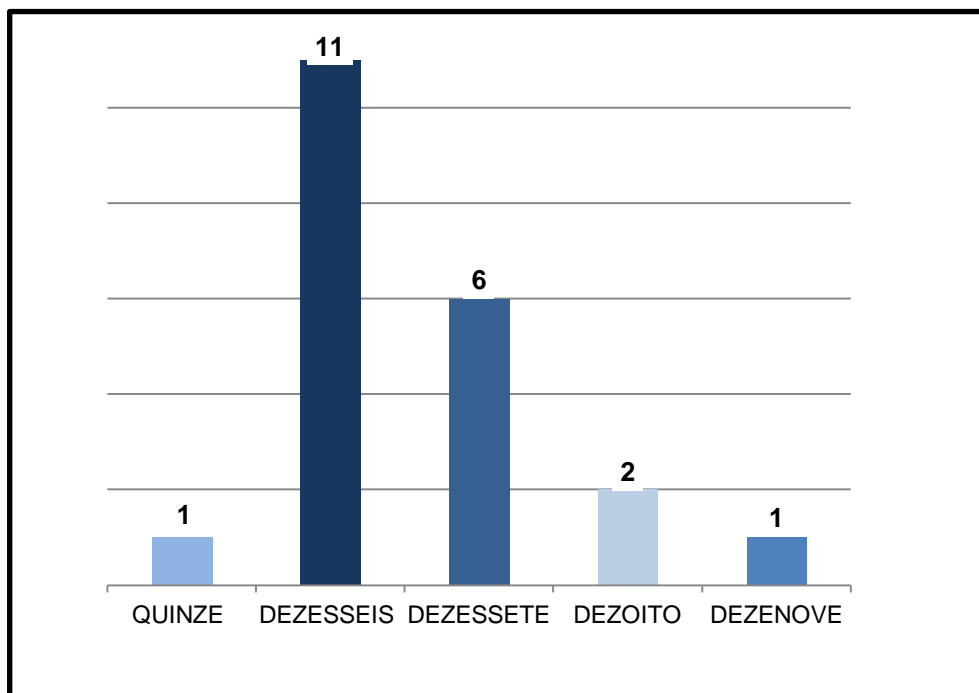
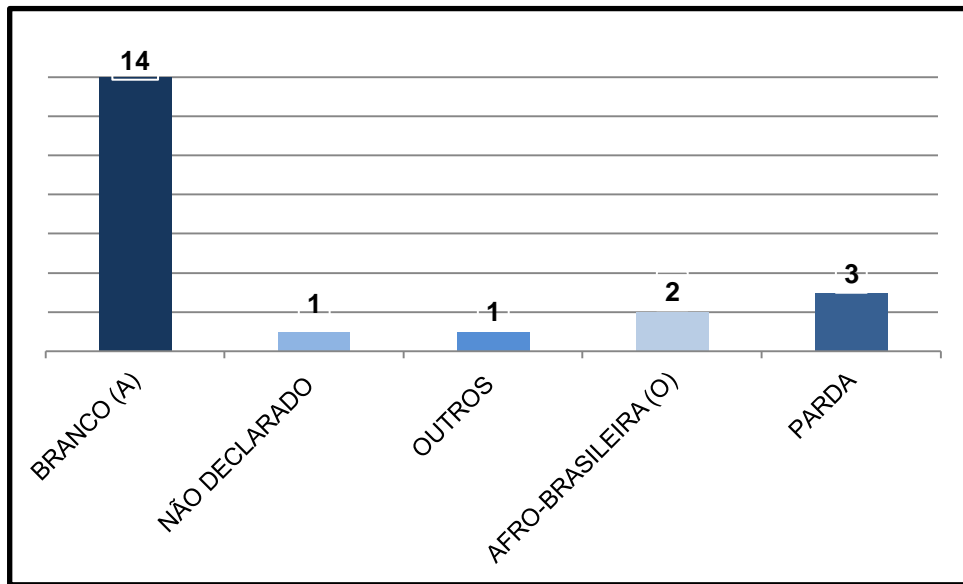


Gráfico 2.2 - Idade



A idade média dos alunos é de dezessete anos, a maioria do sexo feminino.

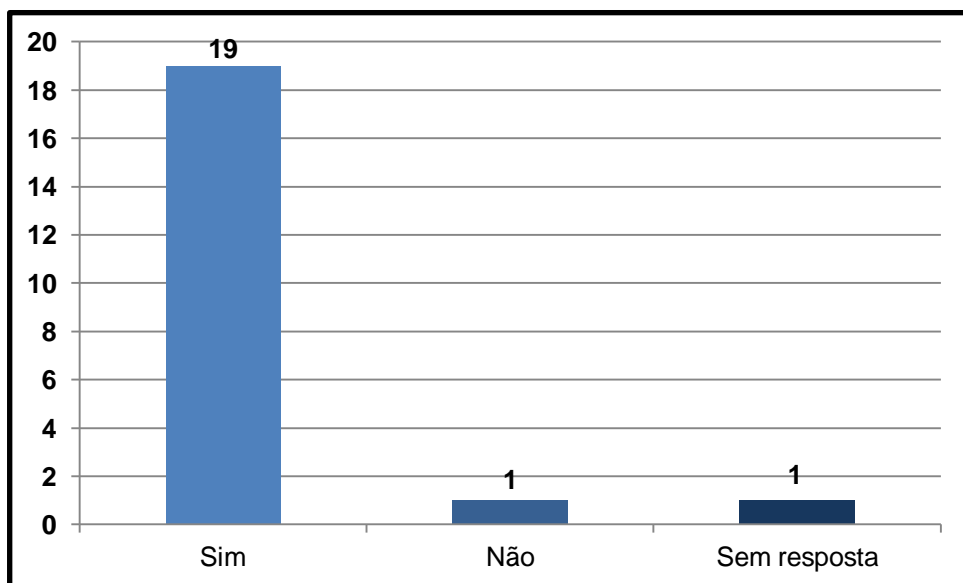
Gráfico 2.3 - Raça/etnia



As autodeclarações étnico-raciais foram: 66% brancos; 9,5% afrodescendentes; 14% pardos e 10,5% não declarado e outros.

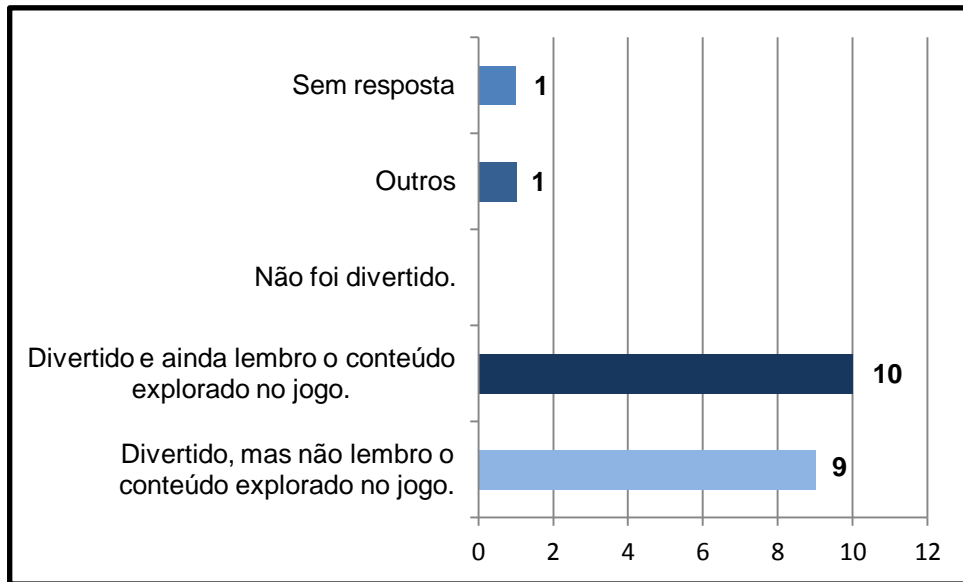
As respostas sobre o jogo são contraditórias em alguns momentos e as perguntas também eram semelhantes, porém escritas de diferentes formas. Um exemplo de respostas contraditórias consta nas figuras 16 e 17.

Gráfico 2.4 – Pergunta: O jogo foi uma ferramenta importante de fixação do conteúdo?



Responderam: 90% sim; 5% não e 5% sem resposta.

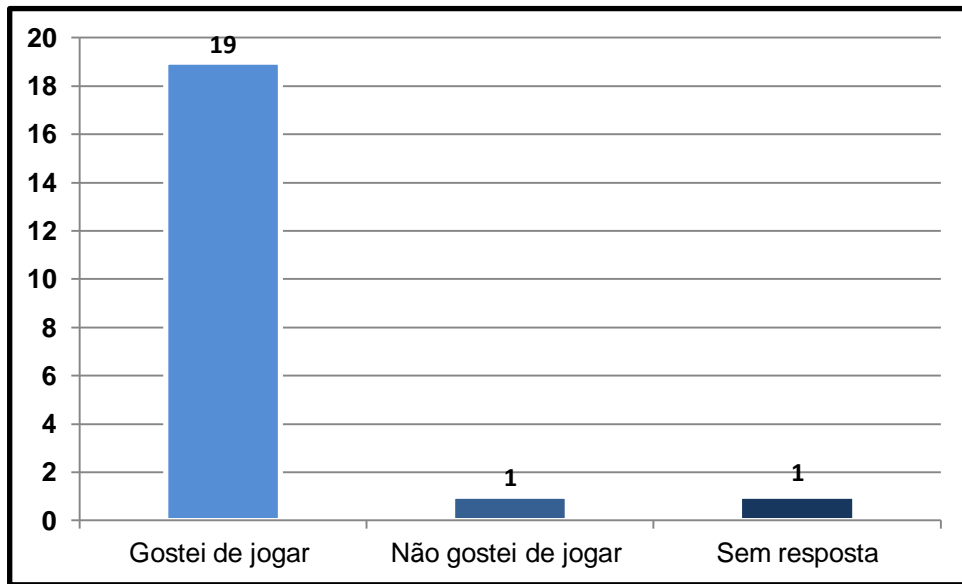
Gráfico 2.5 - Você acha que?



Responderam: 42% achou o jogo divertido, mas não lembro o conteúdo explorado; 47% achou o jogo divertido e lembra o conteúdo explorado.

A contradição está quando perguntado se foi uma ferramenta importante de fixação a resposta da maioria considerou que sim, porém quando a pergunta havia sido se lembrava ou não lembrava do conteúdo praticamente houve um empate entre quem lembrava do conteúdo e não lembrava, perguntas semelhantes mas escritas de forma diferente, nesse sentido não houve a possibilidade de inferir com mais certeza sobre a fixação do conteúdo.

Gráfico 2.6 - Pergunta: Gostou, não gostou de jogar?



A maioria gostou de jogar (figura 18), em números 90%, também em maioria gostariam de vivenciar essa atividade novamente tanto nas aulas de Sociologia como em outras, 85% dos participantes (figura 19).

Gráfico 2.7 – Pergunta: Você gostaria de vivenciar esta estratégia (jogos didáticos) novamente na aula de Sociologia ou de outra disciplina?

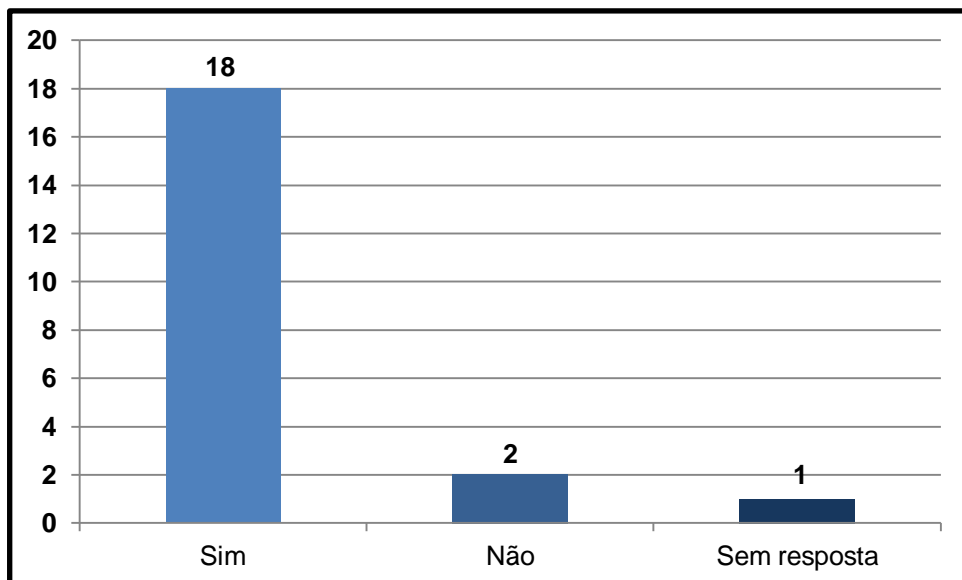
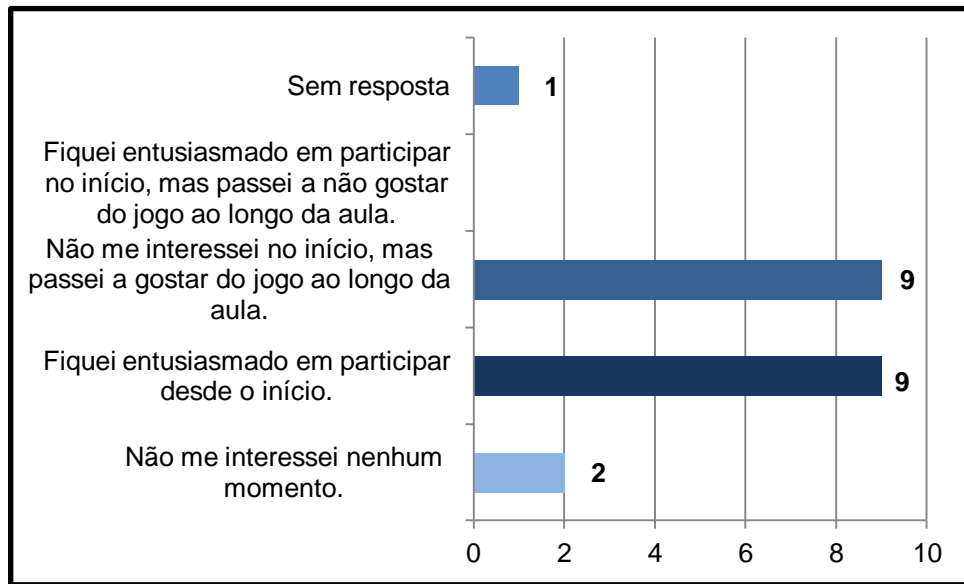


Gráfico 2.8 - Qual sua atitude frente ao jogo de Passa e Repassa na aula de Sociologia?



Responderam: 43% não tiveram interesse no início, mas passaram a gostar depois; 2º) 43% tiveram interesse desde o início; 3º) 14% não se interessaram em nenhum momento.

As sugestões deixadas foram: 1) praticar mais jogos durante o trimestre; 2) novas técnicas de sorteio para que haja maior entendimento do desenvolvimento do jogo pelos alunos; 4) mais jogos, pois os alunos gostam e prestam mais atenção do que aula normal.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para realizar o presente trabalho fizemos um pequeno aparato histórico sobre o ensino de sociologia e foi diagnosticado que o mesmo passou por constantes interrupções gerando uma série de problemas das mais diferentes ordens o que em tese justificaria sua condição marginal dentro dos currículos escolares. Quanto aos problemas podemos citar os conteúdos ministrados nas aulas, a qualidade da formação dos profissionais, as produções didáticas, entre outros. Do ponto de vista simbólico, existe no processo de formação dos profissionais das Ciências Sociais uma hierarquia de saberes diante do que se deve trabalhar na academia e na escola, há também uma hierarquia quanto ao valor dado aos profissionais bacharéis em detrimento dos profissionais da educação. O que ocorre é que esse duelo corrobora para que a intermitência do ensino de sociologia não seja considerada somente pelo viés histórico-político, mas também por tensões oriundas da academia e dos profissionais.

Além disso, é sabido da importância do ensino de sociologia na educação básica e que sua efetivação é parte da consolidação dos princípios constitucionais de cidadania e do compromisso que a educação tem para com os indivíduos e a sociedade, melhores discutidos na Lei Darcy Ribeiro nº 9334/2006. O fato é que o ensino de sociologia continua sendo ameaçado e nesse momento histórico parece-me, mas atrelado a uma reorganização política governamental, porém nada está definido.

Mesmo diante desse arsenal de dificuldades para o ensino de sociologia se estabelecer nós temos nesses últimos doze anos uma crescente produção de materiais sobre a disciplina e o que nos tocou nesse momento também foi produzir um jogo pedagógico dentro do estágio em sociologia que proporcionasse uma melhor exploração do conteúdo trabalhado e novas metodologias.

Sobre estar em sala de aula destaco que o tempo destinado as aulas eram curtos se considerarmos as horas do período e longos se considerarmos o intervalo entre uma aula e outra. Sempre tive a impressão de que não conseguiria aplicar o jogo, pois não considerava ter material suficiente para isso.

O jogo constitui-se como uma importante ferramenta de ensino e aprendizagem, promovendo um espaço lúdico no ambiente escolar tido como uma

prática cultural de interação social. Caracterizado pela possibilidade de criar, de ser, de inventar. Constitui-se num paradoxo do real e ficcional. E sua realização foi boa apesar das falhas durante a execução as informações recebidas dos alunos pós jogo foram positivas e inclusive houve o interesse de que mais vezes utilizássemos essa ferramenta nas aulas. O ideal é que pudesse ser aplicado novamente para que os resultados sobre o uso da mesma fossem mais precisos e assim ter mais certeza quanto aos objetivos propostos e a resolução do problema da pesquisa. Por hora, considero o jogo didático uma metodologia eficiente e que contribuiu para a explorar o conteúdo ministrado.

REFERÊNCIAS

ERAS, L. W. **A produção de conhecimento recente sobre o ensino de sociologia/ciências sociais na educação básica no formato de livros coletâneas (2008-2013): sociologias e trajetórias.** 2014. Tese (Doutorado em Sociologia) – Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, p. 01-57.

GIACOMINI, M.P.; PEREIRA, N.M. (Org.). **Jogos e ensino de História.** Porto Alegre: Evangraf. 2013. 171 p.

MARTINS, H.H.T.S.; SILVA, I.L.F. **Ciências Sociais e o Ensino de Sociologia.** Revista Brasileira De Sociologia | Vol 02, No. 03 | Jan/Jun/2014. Sacado do site <http://www.sbsociologia.com.br/revista/index.php/RBS/article/view/64/39> em 02 de janeiro de 2017.

OLIVEIRA, Amurabi. **Os desafios teórico-metodológicos do Ensino de Sociologia no Ensino Médio.** Perspectiva, Florianópolis, v. 32, n. 3, p. 26, set./dez. 2014

RITTER, T. S. **Jogo analógico para o ensino de História Agrária em uma escola do campo.** 2016. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em História em Rede Nacional, RS. 87p.

VARGAS, F. E. B. **O ensino da sociologia: dilemas de uma disciplina em busca de reconhecimento.** In: Vera Lúcia dos Santos Schwarz. (Org.). Educação básica: Um debate teórico sobre o ensino da sociologia. 1ªed.Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013, v. , p. 11-28.

ANEXO A

REGRAS DO JOGO PASSA OU REPASSA

OBJETIVO: Fazer com que o aluno aprimore seus conhecimentos e fixem melhor os conteúdos tratados na disciplina de Sociologia através de um jogo de perguntas e respostas.

CONTEÚDO: Antropologia - Conceito de etnicidade, relações étnicas - dimensões históricas, políticas, científicas, culturais e atuais.

MATERIAL: Conteúdos trabalhados em aula, folhas para confeccionar os cartões.

REGRAS:

- 1) Divide-se a sala de aula em quatro grupos.
- 2) A professora irá sortear uma pessoa de cada equipe para responder as questões que também serão sorteadas, faz-se um sorteio para verificar quem irá responder primeiro.
- 3) Lançar a pergunta, onde o aluno terá um tempo de no máximo um minuto para responder podendo consultar o grupo e os materiais utilizados nas aulas, caso este aluno erre a resposta, outro aluno terá direito a tentar a resposta correta, tendo o tempo de trinta segundos para formular a mesma, caso ocorra o erro a pontuação será lançada para a equipe adversária. Por isto que o nome do jogo é passa ou repassa. Acertando a equipe ganha pontos que serão marcados na lousa.
- 4) Como serão quatro equipes, a cada rodada tiramos na sorte quais equipes irão se enfrentar.
- 5) As cartas serão separadas por tema: Etnicidade e Multiculturalismo; Antropologia Social e Cultural; Culturas e Seus Ritos; Darwinismo Social. Todas as equipes responderão as questões referentes ao tema selecionado por sorteio.
- 6) O vídeo será julgado pela: criatividade, coesão das ideias e a capacidade de transmitir ao telespectador veracidade.

- 7) A equipe que fizer mais pontos será a vencedora e fica a critério da professora a forma de premiação.

ANEXO B

Façam um vídeo de em torno três minutos.

Temos uma corrente teórica importante para pensar a sociedade em outrora. Vocês, na sorte retiraram essa abaixo. Com isso, terão que fazer um pequeno vídeo de no máximo 3min, confirmando essa assertiva ou reeditando-a erroneamente. Independente de a teoria estar certa ou errada terão que convencer os ouvintes de que estão certos no que vocês estão dizendo.

Positivismo:

Comte foi o pai do Positivismo, corrente filosófica que busca explicar as leis do mundo social com critérios das ciências exatas e biológicas. Foi também o grande sistematizador da sociologia, dividindo a sociologia em duas áreas: a estática social e a dinâmica social.

“No entender de Comte, a sociedade apresenta duas leis fundamentais: a estática social e a dinâmica social. De acordo com a lei da estática social, o desenvolvimento só pode ocorrer se a sociedade se organizar de modo a evitar o caos, a confusão. Uma vez organizada, porém ela pode dar saltos qualitativos, e nisso consiste a dinâmica social. Essas duas leis são resumidas no lema ‘ordem e progresso’” (VASCONCELOS apud LAGAR et al., 2013, p. 18).

Evolucionismo: Para provar como os povos pesquisados eram simples e como havia uma evolução utilizavam, muitas vezes como “evidência científica”, relatos de viajantes e missionários. O método proposto era o comparativo, procedendo, primeiro o desmembramento da cultura, agrupando artefatos culturais dos grupos por “tipos” semelhantes e depois classificando-os de acordo com sua escala evolutiva. O topo da comparação era sua própria sociedade, a partir da qual as outras eram ordenadas. Tinham como objetivo, ainda, descobrir leis gerais, visto que o modelo de ciência do século XIX era o das ciências naturais, que buscam a validade científica na formulação e aplicação de leis universais. Não iam à campo considerados “antropólogos de gabinete”.

Funcionalismo: sustenta que a sociedade é um sistema complexo cujas diversas partes trabalham conjuntamente para produzir estabilidade e solidariedade. De acordo com essa abordagem, a disciplina de sociologia deveria investigar a relação das partes da sociedade umas com as outras e com a sociedade como um todo. Podemos analisar as crenças e os costumes religiosos de uma sociedade, por exemplo, mostrando como eles se relacionam com outras instituições dentro da sociedade, pois as diferentes partes de uma sociedade se desenvolvem em relação íntima umas com as outras.

Darwinismo Social:

“Darwinismo social” ou “teoria das raças”, essa nova perspectiva via de forma pessimista a miscigenação, já que acreditava que “não se transmitiriam caracteres adquiridos”, nem mesmo por meio de um processo de evolução social. Ou seja, as raças constituíam fenômenos finais, resultados imutáveis, sendo todo cruzamento, por princípio, entendido como erro. As decorrências lógicas desse tipo de postulado eram duas: enaltecer a existência de “tipos puros”- e, portanto, não sujeitos a processos de miscigenação – e compreender a mestiçagem como sinônimo de degeneração não só racial como social.

ANEXO C

FEEDBACK JOGO EM SOCIOLOGIA

IDENTIFICAÇÃO:

GÊNERO	
IDADE	
COR/ETNIA	

SOBRE O JOGO:

Você acredita que a aplicação de jogos educativos pode de alguma maneira melhorar seu desempenho escolar, especificamente em Sociologia?	<input type="checkbox"/> SIM <input type="checkbox"/> NÃO
Você acha que foi:	<input type="checkbox"/> divertido, mas não lembra o conteúdo explorado no jogo; <input type="checkbox"/> divertido, e ainda lembra o conteúdo explorado no jogo; <input type="checkbox"/> Não foi divertido. <input type="checkbox"/> Outros
Qual sua atitude frente ao jogo de Passa e Repassa na aula de Sociologia?	<input type="checkbox"/> Não me interessei nenhum momento; <input type="checkbox"/> Fiquei entusiasmado em participar desde o início; <input type="checkbox"/> Não me interessei no início, mas passei a gostar do jogo ao longo da aula; <input type="checkbox"/> Fiquei entusiasmado no início, mas passei a não gostar do jogo ao longo da aula.
Qual sua opinião sobre a atividade	<input type="checkbox"/> Gostei de jogar; <input type="checkbox"/> Não gostei de jogar;
Você gostaria de vivenciar esta estratégia (jogos didáticos) novamente na aula de Sociologia ou de outra disciplina.	<input type="checkbox"/> SIM <input type="checkbox"/> NÃO
Sugestões:	