

A gamificação e o Ensino de Sociologia: elementos para uma reflexão

CHARLES SANTOS*

Resumo: Este trabalho apresenta uma discussão sobre o uso de jogos na disciplina de sociologia. Partindo de uma experiência realizada com turmas do ensino médio integrado ao técnico do Instituto Federal do Maranhão, campus Grajaú, analiso as possibilidades do uso da "gamificação" no processo de ensino-aprendizagem. O artigo traz elementos para pensarmos o papel da sociologia no atual contexto socioeconômico, com destaque para os desafios formativos e metodológicos nesta área do conhecimento. Além disso, o texto coloca em evidência a questão da "gamificação", focando em sua definição, alcance e críticas recebidas nos últimos anos. Ao final apresento uma análise da experiência desenvolvida com turmas do campus Grajaú; experiência esta que proporcionou uma série de elementos de ordem teórico-metodológica para a reflexão em torno do uso de jogos na educação. Foi possível perceber, por exemplo, que a criação e a participação em jogos (desde que se trate de um processo bem orientado e centrado no plano de ensino) pode auxiliar na prática da interdisciplinaridade e promover o desenvolvimento de habilidades como o pensamento crítico, a criatividade, a cooperação e a capacidade de falar em público.

Palavras-chave: A sociologia na contemporaneidade; Uso de games na educação; Inovação na educação; Desenvolvimento de habilidades; Mudança social.

Gamification and Sociology Teaching: elements for a reflection

Abstract: This paper presents a discussion on the use of games in the subject of sociology. Based on an experience carried out with high school classes (which are integrated with the technician) of the Federal Institute of Maranhão in Grajaú, I analyze the possibilities of using "gamification" in the teaching-learning process. The article provides elements for thinking about the role of sociology in the current socioeconomic context, with emphasis on the formative and methodological challenges in this area of knowledge. In addition, the text highlights the issue of "gamification", focusing on its definition, scope and criticism received in recent years. At the end I present an analysis of the experience developed at the Federal Institute of Maranhão in Grajaú; an experience that provided a series of theoretical-methodological elements for reflection on the use of games in education. It was possible to perceive, for example, that the creation and the participation in games (as long as it is a well-oriented process and centered on the teaching plan) can help in the practice of interdisciplinarity and promote the development of skills such as critical thinking, creativity, cooperation and the ability to speak in public.

Keywords: Sociology in contemporary; Use of games in education; innovation in education; skills development; social change.



* CHARLES SANTOS é Doutor em Sociologia (UFSCar) e atua como professor e pesquisador no Instituto Federal do Maranhão em Grajaú.

Introdução

Este trabalho propõe uma reflexão sobre o uso de jogos na disciplina de sociologia. A partir de uma experiência realizada no Instituto Federal do Maranhão, campus Grajaú, apresento alguns elementos teórico-metodológicos acerca da “gamificação” e de sua inserção nas aulas de sociologia.

Após esta introdução, o artigo traz uma análise da sociologia como disciplina: sua inserção no currículo escolar, os desafios formativos e metodológicos e as possibilidades que se abrem para esta importante área do conhecimento. Em seguida há uma abordagem do fenômeno da “gamificação”, focando em aspectos como definição, ambientes de uso e ainda críticas recebidas.

Após estas duas seções, há o relato da experiência realizada nas turmas do ensino médio integrado ao técnico no Instituto Federal do Maranhão, campus Grajaú, bem como uma análise do uso de jogos (desenvolvimento e participação) para tratar de um tema da disciplina. As considerações finais retomam alguns dos achados do trabalho e indicam a importância de se realizar pesquisas na área.

Espera-se, com esse trabalho, que seja dada uma contribuição ao debate sobre o uso de métodos inovadores na educação, notadamente em disciplinas das ciências humanas, como a sociologia.

A sociologia como disciplina

Nas minhas primeiras aulas para estudantes do ensino médio eu costumava tratar das origens da sociologia. A sua constituição como área específica do conhecimento, as pessoas fundamentais para entender a sua formação e o contexto político e social que viu nascer um conjunto de métodos e conceitos que hoje associamos ao fazer sociológico.

Penso que seguir esse itinerário tem me ajudado a mostrar para os alunos que a sociologia “tem o pé no chão”, quer dizer, esta ciência social surgiu a partir de inquietações bem concretas e da necessidade de entender um período marcado por mudanças no âmbito da produção econômica, mas também nos das práticas política e cultural.

Ao analisar os contextos em que Marx, Weber e Durkheim viveram e produziram seus incríveis trabalhos, os estudantes se dão conta de que estes autores buscavam fornecer aportes teóricos que ajudassem a entender problemas bem reais, como é o caso da pobreza, da desvinculação social e dos conflitos entre os grupos.

A sociologia nunca teve uma vocação para o abstracionismo. Seu caminho sempre foi permeado pela discussão em torno de questões marcantes de uma época, proporcionando elementos teórico-metodológicos capazes de orientar as ações dos sujeitos.

Não foi diferente com a sociologia produzida no Brasil. Os trabalhos de mestres e mestras como Guerreiro Ramos, Florestan Fernandes, Maria Isaura Pereira de Queiroz e Lélia Gonzalez, entre outros, caracterizam-se por partir da realidade concreta e fornecer subsídios para o enfrentamento de grandes problemas, como o racismo e a secular desigualdade brasileira.

A importância da sociologia como ciência é reforçada com a sua entrada no currículo escolar. Por entenderem que o quadro teórico-metodológico característico da sociologia é fundamental no processo de reflexão sobre a vida pública e na orientação de ações que visem à construção de uma sociedade justa, democrática e desenvolvida, é que vários sujeitos atuaram para que a referida ciência

passasse a ser uma disciplina vista nas escolas.

Conforme Cigales (2014) e Raizer *et al.* (2017), a sociologia retornou ao currículo do ensino médio no ano de 2008, com a promulgação da lei nº 11.648. Antes disso, houve várias idas e vindas no debate sobre a sociologia e sua presença nas escolas.

É importante frisar que no ano de 2000, já no segundo mandato do presidente Fernando Henrique Cardoso, ele mesmo um sociólogo e professor renomado, houve a tentativa de tornar a sociologia disciplina regular nas escolas. O deputado padre Roque, do estado do Paraná, apresentou um projeto com esta proposta. No entanto, mesmo tendo o congresso nacional aprovado o plano, o presidente da república vetou a sua implantação (CIGALES, 2014).

Entre as justificativas para o veto presidencial, segundo Sarandy (*apud* CIGALES, 2014), estavam o fato de que os conteúdos da disciplina poderiam ser tratados de forma transversal em outros componentes curriculares e a escassez de profissionais para lecionarem a disciplina sociológica no ensino básico.

Esta oposição do presidente Fernando Henrique Cardoso suscitou vários debates entre estudiosos e ativistas pela defesa da presença da sociologia no currículo. A continuidade da mobilização desses sujeitos foi fundamental para que, quase dez anos depois, a referida disciplina se tornasse um componente curricular no segundo mandato do presidente Luiz Inácio Lula da Silva.

Entre os desafios que a presença da sociologia na educação básica trouxe estão a formação de profissionais para

atuarem na área, o desenvolvimento de métodos e estratégias para aproximar a disciplina da realidade cultural, econômica e social dos estudantes e a produção de pesquisas sobre a atividade docente no âmbito da sociologia.

Vários avanços foram feitos em torno destas questões. Novos cursos de ciências sociais foram abertos pelo país, sobretudo na região nordeste. Também já é possível perceber uma diversidade de métodos e técnicas no processo de ensino-aprendizagem, como o uso de ilustrações e Histórias em Quadrinhos (HQs) em sala de aula (ver, por exemplo, os trabalhos de João Paulo Cabrera, professor de sociologia e criador do projeto Sociologia Ilustrada¹) e a criação de material audiovisual com linguagem acessível sobre temas relacionados à sociologia, sendo que muitas dessas produções estão disponíveis no Youtube (ver, por exemplo, os canais Sociologia Animada, Tese Onze e Super Sociologia). E os encontros regionais e nacionais dedicados à sociologia no ensino médio tem proporcionado debates muito proveitosos sobre métodos, abordagens teóricas e desafios para os profissionais da área, como é o caso do “Encontro de Sociologia com o Ensino Médio”, organizado por professores e estudantes da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) e o “Encontro Nacional de Ensino de Sociologia na Educação Básica”, organizado pela Sociedade Brasileira de Sociologia (SBS).

No presente, como outrora, faz-se necessário fortalecer a disciplina de sociologia a partir de debates sobre a sua importância – afinal os ataques de cunho ideológico à presença da sociologia na educação básica nunca cessaram – e o desenvolvimento de métodos e técnicas que tornem possível uma apropriação do

¹ É possível conhecer um pouco do trabalho do professor e ilustrador João Paulo Cabrera em sua

página do Facebook: <https://pt-br.facebook.com/sociologiailustrada/>.

saber sociológico pelos estudantes de diferentes contextos, fazendo-os perceber que sim, a sociologia parte da realidade para fazer com que a ação dos sujeitos sobre a sociedade seja fruto de reflexão crítica e análise metódica.

A gamificação: definição, potencial e críticas recebidas

É consenso entre os estudiosos da gamificação que esse movimento está relacionado ao uso das técnicas, mecânicas e performances típicas dos jogos em ambientes e situações que não estão diretamente ligados a contextos de jogos (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014; SILVA *et al.*, 2014; ORLANDI; DUQUE; MORI, 2018).

A prática da gamificação, que vem sendo bastante utilizada no campo da educação há alguns anos, já era conhecida e utilizada em diferentes ambientes, a exemplo das empresas. É o que afirmam, por exemplo, Alves, Minho e Diniz (2014, p. 77):

Empresas já utilizavam as lógicas das recompensas e da pontuação para treinamento de seus funcionários, programas de televisão mantinham ou aumentavam o número de espectadores utilizando essas técnicas, empresas de venda de produtos e propagandas utilizavam para aumentar a sua malha de vendedores.

Dentre os elementos que caracterizam o jogo estão o “desafio” e o “*feedback*”. Novamente Alves, Minho e Diniz (2014, p. 80) explicam:

(...) O desafio é o elemento propulsor para motivar e engajar os jogadores, estabelecendo objetivos que devem ser alcançados a curto, médio e longo prazo, mediante as estratégias que mobilizam funções cognitivas e subjetivas. O sistema de *feedback* é fundamental para

subsidiar e retroalimentar o processo de engajamento dos jogadores, informando seu percurso para alcançar os objetivos propostos.

Vale destacar que, a depender da natureza do jogo, é possível incentivar o trabalho coletivo; e com isso fazer com que os participantes desenvolvam habilidades extremamente importantes, como a criatividade, a cooperação e o senso crítico.

Ainda com base no que Alves, Minho e Diniz (2014) apontaram sobre o uso de jogos em empresas e outros ambientes, não deixa de ser interessante notar a maciça utilização do jogo em processos de seleção e também de socialização.

Empresas, mas também associações e Organizações Não-Governamentais (ONGs) têm utilizado dinâmicas para fazer com que os sujeitos se vejam inseridos em situações em que o trabalho em equipe, o pensamento crítico e a criatividade são fundamentais.

É comum encontrar na literatura sobre o uso de jogos na educação análises sobre o potencial dos mesmos para motivar os alunos e fazer com que apresentem um maior engajamento nas atividades.

Para Gabrielle Navarro (2013 *apud* ORLANDI; DUQUE; MORI, 2018, p. 19), o conceito de gamificação “(...) já é considerado como uma estratégia de engajamento e motivação em auxílio ao processo de aprendizagem em diversos setores do conhecimento humano, características estas encontradas nos jogadores quando em interação com os games”.

Rafael Bem (2014 *apud* SILVA *et al.*, 2015, p. 796), por seu turno, sustenta que

(...) a área de educação é atualmente uma das maiores consumidoras de produtos gamificados, auxiliando o processo de aprendizagem de

maneira mais lúdica, aumentando a motivação dos participantes.

Essa ênfase no potencial do jogo para motivar os estudantes e fazer com que demonstrem mais “interesse” na realização das atividades inerentes ao processo de ensino-aprendizagem está relacionada à visão crítica sobre um modelo de ensino que enxerga o estudante como depósito de conteúdos disciplinares e não como sujeito que participa ativamente da construção do conhecimento. As técnicas, mecânicas e performances dos jogos, portanto, são vistos como elementos capazes de proporcionar um maior engajamento e protagonismo dos estudantes em seu processo de formação.

A gamificação também pode proporcionar a integração de saberes, como demonstrado na experiência feita por Silva *et al.* (2015) em uma escola do estado de Pernambuco. No projeto desenvolvido pela equipe, os participantes puderam relacionar conhecimentos de disciplinas como língua portuguesa, história, sociologia, geografia e técnicas de produção audiovisual em uma atividade sobre a invasão holandesa no Brasil (SILVA *et al.*, 2015, p. 797). Em um momento em que se fala muito da interdisciplinaridade na escola, o uso de jogos na educação pode ser um grande aliado.

No que diz respeito às críticas à gamificação, Sebastian Deterding (2011 *apud* ORLANDI; DUQUE; MORI, 2018, p. 22) sustenta que a gamificação pode gerar uma sensação artificial de sucesso e também levar a comportamentos indesejáveis. Para o pesquisador, comportamentos antiéticos e falta de colaboração são alguns dos problemas que podem acontecer entre os *players*.

Outras críticas giram em torno da relação entre entretenimento e educação, como

apontam Orlandi, Duque e Mori (2018, p. 23):

O entendimento inicial de que os games são utilizados para o entretenimento também gera resistências entre profissionais da educação que entendem que desvirtua o foco do engajamento e da aprendizagem, estando carente da seriedade necessária, não resultando no sucesso que é prometido pelos defensores do novo conceito.

As críticas ajudam a refletir sobre esse movimento, e também proporcionam novas abordagens que podem levar a uma conciliação entre o universo dos *games* (que fazem parte do cotidiano de boa parte dos estudantes) e a esfera da educação.

Como pontuado por Rafael Bem (2014 *apud* SILVA *et al.*, 2015), o uso de elementos dos jogos pode promover um processo de ensino-aprendizagem mais lúdico e interativo, o que beneficia uma proposta educacional fundada no fortalecimento do protagonismo dos estudantes e no desenvolvimento de habilidades relacionadas ao trabalho em equipe, à criatividade e ao pensamento crítico.

Como professor da área de sociologia, vejo que o uso das técnicas, mecânicas e performances próprias dos jogos pode auxiliar na discussão sobre temas e conteúdos característicos dessa disciplina, aproximando os estudantes (através de propostas bem estruturadas e orientadas) de conceitos e preparando-os para desenvolver um “olhar sociológico” sobre a realidade em que vivem.

Reflexões a partir do uso de jogos na disciplina de sociologia no IFMA em Grajáú

Como foi dito alguns parágrafos atrás, à sociologia coloca-se o desafio do desenvolvimento de métodos e técnicas

de ensino que aproximem os estudantes dos fundamentos teórico-metodológicos da disciplina e os tornem capazes de olhar “sociologicamente” para a realidade em que estão inseridos.

O conhecimento sociológico mostra-se fundamental neste início de século, visto que são vários os desafios que se apresentam em áreas como economia, meio ambiente, política (lembremos, por exemplo, dos debates acirrados em torno da importância da democracia que fazem frente a movimentos antidemocráticos ao redor do mundo) e tecnologia. Fazer com que os estudantes do ensino básico

disponham de ferramentas de análise e reflexão sobre este cenário é primordial.

Visando tratar de um tema de grande destaque dentro das ciências humanas e sociais de forma lúdica e interativa em sala de aula, recorri ao uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem em turmas do 2º ano do ensino médio integrado no Instituto Federal do Maranhão, campus Grajaú, no primeiro semestre de 2019. A noção de “classe social”, utilizada na experiência, pôde ser abordada e discutida por meio de jogos desenvolvidos pelos estudantes.

O quadro abaixo ajuda a entender o passo a passo da experiência.

Quadro 1 – Etapas da criação de jogos educativos por estudantes do ensino médio integrado.

ETAPA	PROPOSTA	AGENTES	PROCEDIMENTOS	HABILIDADES RELACIONADAS
1	Estudo e discussão do conceito de classe social em uma perspectiva interdisciplinar (sociologia, economia, demografia e política)	Professor e estudantes das cinco turmas de ensino médio integrado ao técnico	Leitura de textos; exposição de conteúdos com o auxílio de recursos audiovisuais; debate em sala de aula	Análise textual; pensamento crítico; habilidade para falar em público
2	Apresentação da proposta de criação de jogos educativos que ajudem a entender o assunto discutido em sala de aula de forma lúdica	Professor e estudantes das cinco turmas de ensino médio integrado ao técnico	Repasse de orientações sobre a atividade a ser desenvolvida pelas equipes	Organização e planejamento das atividades em equipe; protagonismo
3	Pesquisa e desenvolvimento de jogos educativos relacionados ao conteúdo tratado em sala	Estudantes das cinco turmas de ensino médio integrado ao técnico (sob a orientação e acompanhamento do professor)	Pesquisa bibliográfica e documental sobre o tema; reuniões entre os membros das equipes para divisão de tarefas e desenvolvimento dos jogos	Análise textual; pensamento crítico; criatividade; protagonismo; habilidade para trabalhar em equipe
4	Apresentação e análise dos jogos desenvolvidos pelas equipes	Estudantes das cinco turmas de ensino médio integrado ao técnico (sob a orientação e	Apresentação dos jogos pelas equipes – cenário, regras, fundamentos e premiação; participação	Habilidade para falar em público; pensamento crítico

		acompanhamento do professor)	dos estudantes nos <i>games</i>	
5	Avaliação das etapas anteriores	Professor e estudantes das cinco turmas de ensino médio integrado ao técnico	Discussão em sala sobre a atividade: aspectos positivos e negativos da experiência	Habilidade para falar em público; pensamento crítico

Fonte: Autoria própria, 2020.

A proposta da experiência, como fica patente no quadro, não foi apenas apresentar uma atividade “gamificada” para os estudantes. Tendo como motivação a perspectiva deweyana – visto que de acordo com o filósofo e educador John Dewey (1977, p. 7) é necessário que o educador esteja atento aos interesses dos estudantes para, a partir daí, perceber o que os motiva e selecionar o material a ser utilizado no processo educativo – eles foram incentivados a criar os jogos e apresentá-los para os colegas da sala, de modo que nas cinco turmas em que a atividade foi feita os estudantes puderam criar e também jogar – os seus próprios jogos e os produzidos por outras equipes.

Diante desse primeiro aspecto, vale lembrar que os estudantes envolvidos na experiência cursavam o ensino médio integrado ao curso técnico nas áreas de agronegócio (2 turmas), informática, administração e edificações. E uma das características do ensino técnico é fazer com que o estudante desenvolva habilidades relacionadas à criação, inovação e desenvolvimento de soluções para desafios do cotidiano. Desse modo, a estratégia utilizada para estabelecer um intercâmbio entre o processo de ensino-aprendizagem e o universo dos *games* foi fazer com que os alunos criassem jogos e interagissem com outros criadores e jogos.

Como também fica evidente no quadro 1, a metodologia empregada visou estimular a participação e o protagonismo dos estudantes. De fato, ao chamar os participantes da atividade de “agentes” destaca-se o caráter interativo do processo, em que não há uma simples transmissão de conteúdo, mas sim partilha de saberes e construção do conhecimento por todos os envolvidos.

Dentre os achados proporcionados pelo trabalho, dois merecem bastante destaque. O primeiro é que o incentivo à criação de jogos por parte dos estudantes abriu uma porta para a interdisciplinaridade, sendo que na terceira etapa do processo – aquela em que as equipes realizaram pesquisa bibliográfica e documental para o desenvolvimento dos *games* – eles buscaram relacionar o tema central da proposta – classe social – a assuntos da história, economia, filosofia e programação, entre outras áreas.

As equipes abordaram em seus projetos temas como a vida na idade média, o feudalismo, a mobilidade social e a concepção bourdieusiana de capital cultural (assunto discutido com as turmas no ano anterior ao da atividade). Também foi possível perceber nos jogos criados elementos associados a livros de ficção e fantasia, fator que ajuda a entender os hábitos de leitura dos participantes da atividade.

A segunda questão que merece ser destacada está associada ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. Conforme evidenciado, apenas na turma

de informática houve a criação de jogos desse tipo. Nas demais turmas os jogos criados foram jogos não-eletrônicos, principalmente jogos de tabuleiro.

Figura 1 – Jogo criado por uma das equipes.



Fonte: Autoria própria, 2019.

Esse dado nos mostra que apesar de o jogo eletrônico estar muito presente no cotidiano dos estudantes envolvidos na experiência – o que é facilmente perceptível –, apenas aqueles que cursavam disciplinas voltadas para a programação e o uso de ferramentas digitais produziram jogos virtuais².

Os jogos virtuais criados na turma de informática seguiram o itinerário de outras equipes: cenário relacionado à idade média, intersecção dos saberes de sociologia, filosofia e história e elementos típicos de livros de ficção e fantasia.

A etapa 4 da experiência foi um momento de grande engajamento dos estudantes. Primeiro porque eles puderam apresentar os seus trabalhos para os colegas e ainda fizeram com que todos na sala participassem dos jogos criados.

Na 5ª etapa, a da avaliação da experiência por todos os envolvidos, foi possível perceber uma alta aceitabilidade desta modalidade de ensino. Os estudantes destacaram aspectos como a diversão envolvida no processo e a “novidade” de aprender um tema por meio de uma atividade lúdica. Falou-se,

² Na segunda etapa da experiência foi dito aos estudantes que as equipes teriam autonomia para criar jogos eletrônicos ou não-eletrônicos. Foi

visto, portanto, que das cinco turmas em apenas uma (informática) houve a criação de jogos virtuais.

ainda, da importância de se utilizar mais vezes essa metodologia.

A última coluna do quadro 1 destaca as habilidades incentivadas dentro desse percurso formativo. Estas habilidades, por vezes chamadas de “habilidades socioemocionais” ou *soft skills*³ – no termo em inglês – têm recebido bastante atenção nos últimos anos, visto que os novos ambientes do mundo do trabalho requerem competências como capacidade para trabalhar em equipe, criatividade e pensamento crítico.

Os estudantes puderam, desse modo, relacionar saberes técnicos com habilidades extremamente necessárias, o que está de acordo com uma proposta educacional que além de promover a formação técnica visa formar cidadãos críticos e capacitados para trabalharem por uma sociedade justa, democrática e desenvolvida.

Foi visto, então, que o uso de jogos na disciplina de sociologia – neste caso específico a criação de jogos e posteriormente a participação em *games* desenvolvidos pelos próprios estudantes – pode ser, de fato, um fator de engajamento e participação dos estudantes⁴. Na experiência aqui narrada buscou-se não apenas fazer com que jogassem, mas que também criassem jogos relacionados a um conteúdo sociológico. Ao proporcionar uma atividade em que os estudantes puderam conectar um aspecto da sua experiência – os jogos – ao aprendizado de tópicos

³ Ao pé da letra, “habilidades suaves”, mas “habilidades socioemocionais ou comportamentais” são as expressões mais utilizadas.

⁴ O engajamento está relacionado tanto à criação quanto à participação nos jogos. Se por um lado a experiência apresentada corrobora a tese de pesquisadoras/es como Gabrielle Navarro (2013 *apud* ORLANDI; DUQUE; MORI, 2018), dado que os estudantes participaram ativamente dos jogos criados pelos colegas, demonstra ainda que

das ciências humanas, vi que, com as devidas adaptações e reflexões críticas, pode-se aprender criando e jogando.

Considerações finais

A sociologia é uma disciplina necessária. Em um momento de grandes transformações nas esferas social, econômica e tecnológica, o saber sociológico é capaz de prover os sujeitos de elementos teóricos e metodológicos capazes de orientar a ação e fundamentar políticas públicas que promovam o bem estar social e o desenvolvimento sustentável.

Neste trabalho buscou-se apresentar os atuais desafios da sociologia e também alguns caminhos que podem ajudar na apropriação do saber sociológico por parte dos estudantes do ensino básico.

O retorno da sociologia ao currículo é recente: 2008. Isso quer dizer que apesar de vários avanços obtidos, é preciso sempre renovar a busca por métodos e técnicas no processo de ensino-aprendizagem e incentivar a produção de trabalhos acadêmicos em torno de temas como a formação dos professores, os desafios da sociologia no ensino médio, a pesquisa e a extensão na área de sociologia e a relação do conhecimento sociológico com as novas tecnologias.

Como forma de contribuir para o debate sobre métodos e técnicas de ensino na área de sociologia, relatei neste artigo a experiência com a criação e o uso de jogos nas turmas de 2º ano do ensino

a criação de jogos em sala também é um fator de engajamento, visto que os estudantes têm a oportunidade de desenvolver a criatividade e “colocar a mão na massa”. A opção por não trazer jogos prontos para as turmas, mas incentivar a criação de *games* justifica-se pelo fato de os participantes da experiência serem estudantes de cursos técnicos e estarem habituados a realizar atividades práticas de criação e desenvolvimento de produtos e técnicas.

médio integrado ao técnico no Instituto Federal do Maranhão, campus de Grajaú. Foi visto que a gamificação, como este processo ficou conhecido, pode ser um elemento de engajamento e protagonismo dos estudantes, desde que a prática seja acompanhada de reflexões críticas e não se perca de vista os objetivos constantes no programa da disciplina.

No caso relatado destacou-se dois aspectos: a janela para a interdisciplinaridade aberta pela atividade; e a opção pelo desenvolvimento de jogos não-eletrônicos pela maioria das equipes envolvidas. Evidencia-se, portanto, (1) que o uso de jogos pode ser um incentivo para a associação de saberes, o que se mostra extremamente necessário no atual contexto; e (2) que o acesso a ferramentas digitais é essencial para se criar um ambiente de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

A experiência também incentivou o desenvolvimento de habilidades socioemocionais tais como a capacidade de trabalho em equipe, o pensamento crítico, a criatividade e a comunicação de ideias e pontos de vista. Entende-se que, no processo educativo, é de grande importância aliar a formação técnica a uma formação que ajude os estudantes a promoverem a inovação, o bem estar social e relações democráticas nas comunidades.

Outros trabalhos sobre o tema do uso de jogos em sociologia e em outras disciplinas das ciências humanas são indispensáveis. Espera-se que as reflexões aqui apresentadas, bem como os dados da experiência relatada possam incrementar o debate sobre o assunto e auxiliar na gestação de propostas que tornem o processo de ensino-aprendizagem cada vez mais inclusivo,

inovador e centrado na construção de saberes transformadores.

Referências

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. *et al.* (org.) **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 74-97, 2014.

CIGALES, M. P. O Ensino da Sociologia no Brasil: Perspectiva de análise a partir da História das Disciplinas Escolares. **Revista Café com Sociologia**, v. 03, nº 1, p. 49-67, 2014. Disponível em <https://revistacafecomsociologia.com/revista/index.php/revista/article/view/100/pdf>. Acesso em 5 mar. 2020.

DEWEY, J. **Mi credo pedagógico**. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1977.

MENÁRGUEZ, A. T. “Aprender a falar em público deve ter o mesmo peso do que aprender matemática nas escolas”. **El País**, 5 abr. 2018. Disponível em https://brasil.elpais.com/brasil/2018/03/26/economia/1522064879_829810.html. Acesso em 5 mar. 2020.

ORLANDI, T. R. C.; DUQUE, C. G.; MORI, A. M. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios: Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información**, nº 70, p. 17-30, 2018. Disponível em <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>. Acesso em 5 mar. 2020.

RAIZER, L. *et al.* O ensino da disciplina de Sociologia no Brasil: diagnóstico e desafios para a formação de professores. **Revista Espaço Acadêmico**, nº 190, p. 15-26, 2017. Disponível em <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/35759/18540>. Acesso em 5 mar. 2020.

SILVA, A. P. *et al.* Gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado. In: SBGames, 14., 2015, Teresina. **Anais eletrônicos do 14º SBGames**. Teresina: SBGames, 2015, p. 794-801. Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-full/146993.pdf>. Acesso em 5 mar. 2020.

Recebido em 2020-07-21
Publicado em 2021-01-07