

RELATO DE EXPERIÊNCIA: A ELETIVA GAME SOCIOLÓGICO E A POSSIBILIDADE DA UTILIZAÇÃO DE PRÁTICAS METODOLÓGICAS DIVERSIFICADAS NAS AULAS DE SOCIOLOGIA

Antonia Zeneide Rodrigues¹

RESUMO

Um dos maiores desafios dos últimos tempos é encontrar metodologias diversificadas para as aulas, principalmente depois do novo ensino médio e a criação dos componentes curriculares eletivos. Nos últimos anos lecionei algumas delas, bem como as aulas de sociologia. Sempre me desafiando a utilizar diferentes recursos didáticos. Algumas das metodologias supracitadas, foram aplicadas principalmente na eletiva “Game Sociológico”, com a utilização de jogos sobre os assuntos estudados. Uma das experiências foi o jogo “doce ou azedo”. Inicialmente esse processo se deu através do estudo, pesquisa e resolução de questões sobre autores clássicos da sociologia: Karl Marx, Max Weber e Émile Durkheim, no segundo momento houve a construção de cards contendo perguntas e respostas de múltipla escolha, para só assim colocar o jogo em prática. Na última etapa, os alunos foram divididos em grupos e fizemos a execução do game, que funcionou da seguinte forma: quando o aluno acertava uma questão ganhava um docinho, quando errava chupava o limão. Isso tornou a aula mais divertida e os alunos fizeram parte de todo processo, desde o estudo, resolução de atividades, pesquisa e construção dos cards. Chegando a uma avaliação positiva da ação após sua execução. Corroborando com as teorias de Huizinga (2019), onde menciona que o jogo faz parte da nossa vida cotidiana, traz a possibilidade de observar e perceber as regras, além de facilitar o entendimento, trazendo tensão e alegria no processo de ensino aprendizagem. Já na perspectiva de Kishimoto (2023), a ludicidade contribui para a aprendizagem, oportunizando a perda da timidez e do medo de errar, estimulando a criatividade, sendo mais eficaz o interesse pelo conteúdo e a exploração do conhecimento. Tais práticas pedagógicas trazem um fôlego ao dia-a-dia escolar, tão cheio de desafios e muitas vezes desinteresse, ou material didático, mas seguimos buscando formas de inovar no campo do ensino apesar dos pesares.

Palavras-chave: Game Sociológico, Doce ou azedo, Sociologia, Eletiva.

¹ Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, zeneiderodrigues290@gmail.com;