

Uma proposta de uso de jogos didáticos no ensino de Sociologia

Área: Ciências Humanas

Modalidade: Estágios de Docências

Relato

Francine Scheffler

Coautor(es):

Marcelisa Monteiro

Orientação:

Roseli Inês Hickmann

Este trabalho consiste em um relato de experiência sobre o uso de jogos didáticos na disciplina de Sociologia, com turmas do Ensino Médio, em uma escola estadual de Porto Alegre. A elaboração dos jogos ocorreu a partir da percepção da necessidade de transpor e transformar os saberes sociológicos aprendidos na Universidade em saberes escolares. Assim, recorri a elaboração de jogos didáticos para facilitar a compreensão dos alunos sobre os assuntos abordados, despertar o interesse pela disciplina e alterar a rotina das aulas de Sociologia. Os jogos elaborados foram baseados nas teorias de dois autores clássicos das Ciências Sociais: Karl Marx e Émilie Durkheim. O jogo sobre Émilie Durkheim consistia numa revisão, que deveria ser proposta aos alunos depois de já haver sido compreendida a forma como Durkheim propunha o entendimento da sociedade. Foi criado para ser uma forma de avaliação mais significativa para os alunos. O jogo de Karl Marx foi elaborado com o intuito de ser introdutório, ou seja, antes dos alunos terem abordado, de forma sistemática, as principais concepções teóricas deste autor. Os dois jogos tiveram boa receptividade nas turmas de Ensino Médio. Enquanto professora-estagiária da disciplina de Prática Pedagógica I, foi um desafio tornar teorias tão complexas em saberes escolares, considerando que a disciplina de Sociologia era ministrada apenas 1 hora/aula semanal. Portanto, os jogos didáticos tiveram um resultado positivo na complexa tarefa de nos educarmos. Percebi que após a utilização dos jogos, os alunos estavam mais à vontade para expor suas opiniões, rompeu-se a lógica de que a professora é quem possui as verdades absolutas e principalmente, despertou o interesse dos alunos para a disciplina.