

O ENSINO DE SOCIOLOGIA, A PRÁTICA DOCENTE E O ESPAÇO VIRTUAL: PROBLEMÁTICAS ACERCA DO USO DE JOGOS NA ATUAÇÃO REMOTA

Michel Vincent De Oliveira Sampaio¹

Antonio Carlos Da Silva²

Samuel De Lima Aquino³

Maria Olga Almeida Lima Caracas⁴

Lucas Marcelo Tomaz De Souza⁵

RESUMO

O presente trabalho visa apresentar algumas problemáticas acerca das dificuldades encontradas no desenvolvimento do ensino da sociologia através de jogos virtuais em ambiente remoto, pensadas como atividade integrativa do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), do subprojeto de Sociologia da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), campus Ceará. Mediante a inserção nas aulas virtuais da Escola de Ensino Médio Almir Pinto em Aracoiaba-CE e arcabouços teórico-metodológicos do programa, foi realizada uma pesquisa de cunho qualitativo e técnica etnográfica situada a partir de vivências e análise de problemáticas que atravessam professores e alunos da rede estadual de educação do Ceará no que tange a utilização de recursos tecnológicos no ensino remoto. Assim, a respeito do uso de jogos em aulas de Sociologia, houve o levantamento das seguintes reflexões e resultados: (I) identificação de formas contra hegemônicas para a prática do ensino da sociologia na escola; (II) pensar maneiras de fomentar o interesse das/os alunas/os no conteúdo das aulas em formato virtual; (III) desafios de professores para o uso de ferramentas práticas do uso de jogos em salas de aula remotas, refletindo sobre as dificuldades de manutenção e acesso aos instrumentos utilizados no âmbito virtual; (IV) os impactos de políticas públicas tardias de distribuição de equipamentos a estudantes e a ausência de ações semelhantes para com docentes e demais agentes que constituem a comunidade escolar.

Palavras-chave: Jogos didáticos Ensino de Sociologia Espaço virtual .

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Humanidades, Discente,
 michelvincentsampaio@gmail.com¹

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Humanidades, Discente,
 antoniocarlos@aluno.unilab.edu.br²

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Instituto de Humanidades, Discente,
 samuellima2111@gmail.com³

Escola de Ensino Médio Almir Pinto - Aracoiaba CE, Núcleo de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, Docente,
 falecomolga@yahoo.com.br⁴

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira, Instituto de Humanidades, Docente,
 lucassouza@unilab.edu.br⁵



INTRODUÇÃO

O interesse em desenvolver essa temática partiu, inicialmente, das vivências dentro do Subprojeto Sociologia, que integra o Programa de Iniciação à Docência da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira. A participação nas palestras virtuais da Unidade 4 teve o importante papel de aproximação ao pensamento do Prof. Dr. Daniel Valentim, idealizador do jogo de cartas Lutas Simbólicas, onde diante disso, houve abertura para reflexão sobre as maneiras de relacionar o conteúdo das aulas de sociologia da Escola-campo E. E. M. Almir Pinto com jogos educativos, dessa forma dialogando com práticas interdisciplinares para o ensino da sociologia.

A inserção de jogos didáticos dentro do PIBID, parte também do cerne do programa, que é a proposta de aproximação entre universidade e escola. Segundo Gabriela da Silva Moura (2016, p. 14), contar com esse espaço do PIBID, é fundamental para a formação dos licenciandos, pois permite a abertura para criar, sugerir, arriscar, dessa maneira possibilitando a integração mais intensa entre bolsistas e alunas/os, além dos desafios do ensino-aprendizagem serem levados de maneira conjunta. Nesse sentido, pensar a construção de um material didático diferente, como são os jogos, para a transmissão dos conteúdos da disciplina de sociologia, que possibilita desenvolver o aprendizado de forma lúdica e sobretudo contra colonial (BISPO, 2015), despertando nas/nos estudantes novas perspectivas de aprendizagem das teorias sociológicas.

Desde a redemocratização, portanto, a partir da Constituição Federal de 1988 iniciou-se e ampliou-se o processo de descentralização administrativa da Educação no Brasil (SILVA, 2020). Isto é, a educação básica passou a ser legislada pelas unidades federativas, tendo como parâmetro a Constituição Federal, que no artigo 205 (BRASIL, 1988) explicita isonomia imbricada à educação. Trinta e dois anos após a Constituinte supracitada este direito fundamental, ou seja, em 2020, mediante a todas as problemáticas estruturais e desigualdades que se expressaram em sua experiência histórica, abruptamente foi impactado pelas consequências sociais advindas da pandemia do novo coronavírus (COVID-19). No decorrer do mesmo ano, várias instâncias da vida política e social foram postas a medidas de segurança sanitária protocoladas por diversos países sob orientação da Organização Mundial de Saúde (OMS), desse modo, no que diz respeito ao Brasil em vários Estados aulas presenciais foram suspensas tanto no ensino básico como no ensino superior, e mesmo com retomadas parciais em alguns lugares, essas foram novamente suspensas mediante o agravamento da pandemia no presente ano, e perdura a virtualização das possibilidades de ensino-aprendizagem.

Cabe ressaltar que a partir do contexto pandêmico foram em todo o mundo ampliadas utilizações de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em diversos âmbitos institucionais e sociais para a possibilidade de espaços de conversação e trabalhos à distância. Assim, estudantes de escolas públicas e privadas tiveram que se inserir no ensino remoto. Considerando vários contextos de desigualdades sobre minorias que compõem o alunado das escolas estaduais, foram realizadas pesquisas e elaboração de políticas públicas ao longo de 2020 por parte do Governo Estadual do Ceará, de modo a investigar e mapear o quantitativo de alunos que não dispunham das TDIC. Fato que prolongou o acesso dessas ferramentas a milhares estudantes da rede pública de ensino, diferentemente de muitas das redes particulares de ensino. Isto posto, no segundo semestre de 2020, a equipe de governo estadual enviou para a Assembleia Legislativa do Estado do Ceará (AL) dois projetos; um voltado a distribuição de pacotes de dados de internet a alunos de escolas e universidades estaduais e outro ligado a distribuição de tablets e demais equipamentos necessários



para aulas à distância.

A utilização das tecnologias digitais da informação e comunicação, levantam importantes pontos práticos, como a autonomia das/os alunas/os em relação à organização, a liberdade de escolha dos conteúdos, e o uso da internet como ferramenta de expansão do conhecimento e aprendizagem. Em contrapartida, o momento pandêmico em que vivemos desde março de 2020, demonstrou grandes reveses para professoras/es do ensino básico, especificamente no estado do Ceará. Zaidan e Galvão (2020), apontam que professoras e professores experimentaram mudanças bruscas em suas rotinas, principalmente com a penetração do trabalho em todos os espaços e momentos de seu cotidiano, além da ausência de garantia de uma estrutura de teletrabalho por seus empregadores. Durante as atividades na Escola-campo, foi observada, a partir de algumas colocações da Profa. Olga Caracas, os obstáculos como a ausência de formação de professoras/os para utilização de ferramentas técnicas de aplicação das aulas virtuais, aumento de recursos financeiros retirados de seu próprio bolso, para pagamentos de contas de energia elétrica e internet, sem mencionar o impacto negativo crescente na saúde mental de docentes. As questões supracitadas fomentam a precarização do ensino de forma transversal, onde existem perdas e danos tanto para professoras/es como para alunas/os.

Conforme a Agência de Notícias da Assembleia Legislativa do Estado do Ceará: “O projeto do Poder Executivo que será apreciado a AL justifica a importância de assegurar o direito constitucional à educação e ressalta a necessidade de amenizar o impacto social e pedagógico [...]” no atual contexto. Assim, no corrente ano, houve a implementação de alguns vieses das políticas públicas mencionadas. Desse modo, foi possível participar semanalmente das aulas de sociologia do 1ª, 2ª e 3ª série do ensino médio, ministradas pela Profa. Olga Caracas, supervisora PIBID, na escola referida em trecho anterior. Consequentemente, houve a descoberta de algumas problemáticas que serão apontadas e descritas, a posteriori. Nesse contexto, diante desses desafios, como jogos didáticos podem ser utilizados em aulas remotas, interessa-se tornar conteúdos e especificidades da Sociologia mais lúdicos, contribuindo assim, para o aprendizado? Esta e outras questões também serão abordadas ao longo do presente estudo.

METODOLOGIA

O processo de configuração da metodologia dispõe de uma abordagem qualitativa e técnica etnográfica, dessa maneira, foi levantada a observação sobre as problemáticas que atravessam professores da rede estadual de educação do Ceará no que tange a utilização de recursos tecnológicos no ensino remoto. Foi utilizado, para embasamento teórico, John W. Cresswell (2010, p. 188) quando o mesmo afirma que a abordagem qualitativa é interpretativa, com o investigador geralmente envolvido em uma experiência sustentada e intensiva com os participantes.

Isto posto, foi delimitada a Escola de Ensino Médio Almir Pinto, Aracoiaba - CE, como campo de investigação. Neste estudo são consideradas as nossas vivências da *práxis* docente, enquanto bolsistas de iniciação à docência, e de nossa professora supervisora. De igual maneira foi utilizada a observação participante no cotidiano escolar da sala de aula virtual. Segundo Wendy Olsen (2015, p. 119) observação é “percepção e interpretação”, dessa forma, a coleta de dados se deu inicialmente através do visionamento das aulas na plataforma *Google Meet* da disciplina de Sociologia nas turmas de 1ª, 2ª e 3ª série do ensino médio e para fins de registro das ações foram usados diários de campo. De acordo com Rita de Cássia M. Oliveira (2014, p. 71), “[...] construímos o diário de campo para ser o lugar de registro dos movimentos, das leituras, dos tempos, espaços e das observações que ocorrem/ocorreram, enfim, do que na escola e comunidade



vimos, ouvimos e vivemos”.

Assim, em conformidade com o que afirma a autora, foi empregado esse modo de registro com fins memorialísticos no decorrer dos meses de março a abril de 2021. Posteriormente, os mesmos foram utilizados para analisar os dados coletados, com cunho crítico-reflexivo, onde houve a associação com as leituras feitas no contexto da licenciatura e dirigidas durante o período de imersão no PIBID.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base nas análises realizadas foi possível alcançar alguns apontamentos a respeito do processo de transposição didática, a bibliografia consultada afirma êxitos consideráveis quanto a utilização de jogos didáticos no ensino de Sociologia. A utilização de jogos como uma nova alternativa complementar para o ensino-aprendizagem em formato expositivo aumentaria o engajamento dos participantes, com isso, articulando as teorias sociológicas de maneira prática e interdisciplinar (MOURA, 2016).

Mas, para a efetivação desse método no atual contexto remoto é necessário que professores e estudantes estejam amparados pelos órgãos educacionais, dito isso, a partir das políticas públicas legislativas estaduais e por meio da Secretaria Estadual de Educação e as Coordenadorias Regionais de Desenvolvimento da Educação, houve um quantitativo de distribuição de aparatos para assim ser possível aulas síncronas e assíncronas, remotas.

Entretanto, invariavelmente no cotidiano de utilização dessas ferramentas, houve alguns empecilhos, como: instabilidades de conexão com a *internet*, falta de energia, pouca extensão da rede de operadoras móveis dentre outros problemas semelhantes. Também, considerando a exacerbação de atribuições aos docentes e poucas adaptações formativas de profissionalização à distância, a ausência de auxílios emergenciais financeiros e apoio técnico à altura dos desafios dentre outros fatores que contribuem para ações pedagógicas, se intensificam problemáticas acerca de metodologias necessárias fundamentais a virtualização do ensino.

Além das problemáticas de acesso ao ensino virtual, tanto de professores quanto de alunas/os, também foi realizado um levantamento das subjetividades desses sujeitos em lidar com essa virtualidade. A ausência de uma preparação docente, abordada anteriormente, as limitações de estudantes em seu âmbito individual, bem como a dificuldade de acesso das/dos estudantes com alguma deficiência, evidenciam que a partir de seus contextos, os anseios, os medos e os bloqueios para interagir em sala de aula se mostram presentes. Foi identificado nas aulas remotas da Escola-campo Almir Pinto, a resistência da maioria das alunas e alunos em não abrirem suas câmeras e/ou microfones, evitando diálogo e entrosamento.

Transpor o ensino da sociologia mediante pedagogias contra coloniais através de jogos, é duplamente desafiante. Em primeiro lugar, as limitações já abordadas a respeito das ferramentas tecnológicas utilizadas, que suprimem as possibilidades de interação e apreensão do conhecimento. Em um segundo momento, no quesito individual, existem campos desconhecidos, como o próprio ambiente familiar do qual a/o estudante está inserido. As configurações familiares entoam questões ainda mais profundas e que a escola não possui controle, como, por exemplo, por quais os meios tecnológicos as alunas e alunos estão tendo acesso às aulas? O espaço territorial do qual essa/esse estudante se insere traz a possibilidade mínima de interatividade e absorção dos saberes repassados? Existem tensões na relação entre alunas/os e suas famílias causadas por



questões como gênero, sexualidade, classe e raça? Essa aluna ou aluno é uma pessoa com deficiência? Se sim, quais estão sendo as suas limitações? Como identificá-las? Existe um acompanhamento da escola sobre as limitações singulares de cada estudante? As problemáticas são muitas e nem todas é possível responder, mas a priori são pertinentes para que haja entendimento que os desafios são maiores e mais profundos do que se imagina.

CONCLUSÕES

Considerando os expostos anteriores fica evidente a necessidade de implementação de um auxílio tecnológico aos professores, seja através de formações continuadas para uma melhor viabilização das tecnologias digitais da informação e comunicação, bem como, ofertarem dispositivos: como *smartphones*, *tablets* ou *notebooks*, bem como, subsídios para a plena realização do magistério no contexto de atuação remota. Nesse sentido, a proposta de inserir atividades como jogos didáticos no ensino de sociologia, levanta possibilidades de estimular o interesse das alunas e alunos a um caminho de interação por meio virtual, positivando assim, novas maneiras de desenvolvimento do ensino-aprendizagem, entretanto traz consigo, reflexos do entrecruzamento dessas limitações e problemáticas vigentes, na prática da educação escolar remota. Em suma, os desdobramentos na educação e em ações de ensino-aprendizagem advindos da pandemia, este trabalho, mediante ao que foi abordado, expõe algumas análises dos fatores meândricos desse processo de virtualidade e ensino que serão fundamentais para discussões e intervenções pósteras.

AGRADECIMENTOS

Os agradecimentos se direcionam à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo fomento, à nossa supervisora Profa. Olga Caracas por mediar nossa imersão no contexto escolar e na *práxis* docente e ao nosso coordenador de área Prof. Dr. Lucas Marcelo Souza por viabilizar essas trocas significativas. Ademais, a todas/os envolvidos na iniciação à docência.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BISPO, Antônio. **Colonização, quilombos: modos e significações**. Brasília: Universidade de Brasília, 2015.

CEARÁ. Agência de Notícias da Assembleia Legislativa. **Governo envia à AL projeto que garante tablets a alunos da rede pública**. 2020. Disponível em: . Acesso em: 26 abr. 2021.

CRESWELL, J. W. **Projetos de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Artmed: Porto Alegre, 2010.

MOURA, Gabriela da Silva. **Vamos brincar de aprender?** Jogos como estratégias para a transposição didática no ensino de sociologia. 2016. 42 p. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Ciências Sociais, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.

OLIVEIRA, Rita de Cássia Magalhães de.. **(ENTRE)LINHAS DE UMA PESQUISA: o Diário de Campo como dispositivo de (in)formação na/da abordagem (Auto)biográfica**. Revista Brasileira de Educação de Jovens e



Adultos, v. 2, p. 69-87, 2014.

OLSEN, Wandy. **Coleta de dados:** debates e métodos fundamentais em pesquisa social. Porto Alegre: Penso, 2015.

SILVA, Ileizi Fiorelli. **O ensino de sociologia e a BNCC.** In: BRUNETTA, Antonio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; GIGALES, Marcelo Pinheiro (Orgs.) **Dicionário do Ensino de Sociologia.** 1. Ed. Maceió: Editora Café com Sociologia, 2020. 471 p.

VALENTIM, D. C.; ANDRADE, W. F. S. ; VASCONCELOS, W. N. . Jogo de tabuleiro 'Lutas Simbólicas'. 2021

ZAIDAN, J. M.; GALVÃO, A. C. "COVID19 e os abutres do setor educacional: a superexploração da força de trabalho escancarada". In: AUGUSTO, C. B.; SANTOS, R. D. (Orgs.). **Pandemias e pandemônio no Brasil.** São Paulo: Instituto Defesa da Classe Trabalhadora, 2020.

