

QUIZ ANTROPOLÓGICO: JOGOS DIDÁTICOS E FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Ana Paula Carvalho*

Julia Polessa Maçaira**

Gustavo Cravo de Azevedo***

RESUMO: No presente trabalho, apresenta-se o jogo intitulado *Quiz Antropológico*, desenvolvido para a I Olimpíada de Sociologia do Rio de Janeiro, realizada no segundo semestre de 2019. O *Quiz Antropológico* foi elaborado no âmbito do curso de extensão “Olimpíadas de Sociologia”, cadastrado como uma ação de extensão da UFRJ fruto de uma parceria com a ABECS-RJ, e contou com a participação de alunos de licenciatura e bacharelado das seguintes universidades: UFRJ, PUC-Rio, UERJ e Unirio. Além da descrição do jogo, suas regras, contexto de produção e avaliação da sua utilização, destaca-se a necessidade de aprofundamento teórico e metodológico acerca do uso de jogos como instrumento didático em aulas de sociologia. Também se enfatiza o potencial da elaboração de jogos didáticos como ferramenta na formação de professores em atividades ligadas à prática de ensino – seja no âmbito das disciplinas curriculares dos cursos de licenciatura, seja no âmbito de cursos de extensão.

Palavras-chave: Quiz; Ensino de Antropologia; Ensino de Sociologia; Jogos Didáticos; Metodologia Ativa.

114

ABSTRACT: This paper presents the Anthropological Quiz game, developed for the 1st Sociology Olympiad in Rio de Janeiro, held in the second half of 2019. The Anthropological Quiz was elaborated within the scope of the extension course “Olympics of Sociology”, registered as an extension action of the UFRJ as a result of a partnership with ABECS-RJ, and had the participation of undergraduate students from the following universities UFRJ, PUC-Rio, UERJ e Unirio. In addition to the game’s description, its rules, production context, and evaluation of its use, there is a need for further theoretical and methodological insights into the use of games as a teaching tool in sociology classes. It also emphasizes the potential of developing didactic games as a tool in the training of teachers in activities related to teaching practice – whether in the scope of the curricular subjects of undergraduate courses, or in the scope of extension courses.

Key Words: Quiz; Anthropology Teaching; Teaching of Sociology; Didactic Games; Active Methodology

*Doutora em Sociologia, Professora da PUC-Rio, Coordenadora de Licenciatura do Departamento de Ciências Sociais da PUC-Rio. apcarvalho@gmail.com

** Doutora em Sociologia, Professora Adjunta da UFRJ, Coordenadora do LabES-UFRJ e do Projeto de Extensão da UFRJ “Olimpíadas de Sociologia”. juliamacaira@gmail.com

*** Doutorando em Ciências Sociais PUC-Rio. gustavo_cravo@hotmail.com

Introdução

O uso de jogos como ferramenta didática tem sido debatido na literatura especializada. Em muitos desses trabalhos, reforça-se o potencial do jogo de mobilizar a atenção integral dos estudantes, bem como de estabelecer elos com sua vivência fora do ambiente escolar. Como afirmam Antoni e Zala (2013, p.151), o uso do jogo como recurso pedagógico:

acaba por agenciar, de um lado, elementos da memória afetiva do estudante, estabelecendo pontes entre a experiência socialmente adquirida e os saberes formais e, de outro, apela à suas sensibilidades corporais e expressivas, oportunizando espaços de ação e criação.

As olimpíadas e outros eventos competitivos ou não que envolvem aspectos lúdicos e participação de estudantes de diferentes escolas e séries vem ocorrendo tradicionalmente em áreas como matemática, química e física. Mais recentemente, as disciplinas das Humanidades também têm realizado eventos do tipo, destacando-se a experiência da Olimpíada Nacional de História do Brasil (ONHB).

No caso da disciplina escolar de Sociologia, o uso de jogos, assim como gincanas e olimpíadas escolares que envolvam a disciplina são práticas ainda pouco difundidas (ROGÉRIO, 2020). Alguns movimentos recentes nesse sentido, no entanto, merecem destaque.

Inspirado em um modelo de gincana entre escolas, com a realização de grupos de discussão temáticos, foi criado, em 2018, o Fórum Maranhense de Sociologia com o tema “Sociologia e protagonismo juvenil”. A segunda edição do Fórum, em 2019, voltou-se sobre a questão da “Sociologia e os desafios para o futuro”; e a terceira edição ocorreu em 2020, de modo online, com o tema “Sociologia e os enfrentamentos políticos em tempos de pandemia”. O Fórum vem sendo organizado por professoras e professores do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA) e de colégios da rede estadual do mesmo estado com apoio da Secretaria Estadual de Educação.

Em 2019, A Olimpíada de Ciências Humanas do Estado do Ceará (OCHE) foi criada por professores de história, geografia, sociologia e filosofia do Instituto Federal do Ceará (IFCE), cuja motivação foi “o desenvolvimento de práticas educacionais mediadas pelas disciplinas das Ciências Humanas, que motivem nos estudantes cearenses o conhecimento e a compreensão de aspectos históricos, culturais, humanos, físicos e ambientais da realidade local” (FONTENELE; JÚNIOR, 2020, p. 15).

Aproximadamente no mesmo período, mas sem ter ainda conhecimento das experiências do Ceará e do Maranhão, gestou-se a primeira edição da olimpíada de sociologia do Rio de Janeiro. Em outro texto tratamos de descrever e analisar a experiência olímpica fluminense (MAÇAIRA; CARVALHO; AZEVEDO, 2020) cuja proposição deu-se no âmbito da coordenação regional da ABECS-RJ pelo anseio de se aproximar dos professores de sociologia do estado, especialmente daqueles que atuam fora da capital, visando desenvolver, experimentar e difundir metodologias de ensino de sociologia que envolvessem o uso de jogos. Assim, além de garimpar e selecionar jogos já existentes, foi criado um jogo para a Olimpíada, o *Quiz Antropológico*.

É desse jogo que se vai tratar aqui, especialmente do seu processo de elaboração. A partir disso, será feita uma discussão sobre a elaboração de jogos como ferramenta na formação de professores em atividades ligadas à prática de ensino – seja no âmbito das disciplinas curriculares dos cursos de licenciatura, seja no âmbito de cursos de extensão.

1. Quiz Antropológico: processo de elaboração

Como se disse anteriormente, o Quiz Antropológico foi criado por ocasião da I Olimpíada de Sociologia, que tinha como um de seus objetivos a reflexão sobre metodologias de ensino adequadas ao ensino de Sociologia na educação básica.¹ Embora a disciplina escolar se chame Sociologia, os currículos em geral incluem temas, conceitos e teorias das três áreas que compõem as Ciências Sociais – Sociologia, Antropologia e Ciência Política. Tendo isso em vista, após decidir que a referida olimpíada teria como formato uma competição baseada em jogos didáticos desenvolvidos para aulas de Sociologia, a comissão organizadora fez um trabalho de busca e testes de jogos que contemplassem as três áreas. Nessa busca, foram encontrados dois jogos que contemplavam o desenho competitivo imaginado pela comissão: “República em Jogo”², desenvolvido pelo professor Rafael Santana, tratando de temas da

¹ Sobre a Olimpíada de Sociologia, ver (1) o vídeo produzido durante o evento no canal do LabES/UFRJ através do link: <https://www.youtube.com/watch?v=CbHH2I98bKM>; e (2) relato no site da ABECS com balanço do evento, disponível através de: <https://abecs.com.br/i-olimpiada-de-sociologia-do-rj-2019/>, acesso em 20 de setembro de 2021.

² O acesso ao República em jogo está disponível através do link: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/205086/2/REP%C3%9ABLICA%20EM%20JOGO.pdf>, acesso em 20 de setembro de 2021.

Ciência Política; e “Lutas Simbólicas”³, criado por Daniel Valentim, inspirado na teoria do sociólogo Pierre Bourdieu. Não foi encontrado nenhum jogo no formato desejado que contemplasse os temas da Antropologia. Optou-se, então, por construir um jogo específico para essa área.

O desenvolvimento de jogos é, em geral, tarefa bastante complexa, que envolve a escolha do tema, objetivos, formato do jogo e enredo. O uso de jogos na educação ou de “elementos de jogos” em “ambientes-de-não-jogo” vem sendo objeto de pesquisas na área de ciência da computação, por exemplo, onde o conceito de *gamificação* ganha força e espaço. Os usos de “elementos de jogos” são considerados, por exemplo, por Silva e Silveira (2015) como sendo ações de acúmulo de pontos, obtenção de medalhas e listas de classificação que aumentam o engajamento dos participantes, uma vez que geram sensações subjetivas de satisfação, diversão, prazer e entretenimento. Na proposta de avaliação de ambientes *gamificados*, Silva e Silveira destacam cinco aspectos a serem considerados: 1. Identificação do usuário e mecânica de jogo; 2. Diversão no ambiente; 3. Narrativa; 4. Usabilidade; 5. Sociabilidade. Protótipos dos jogos têm que ser bem testados até que se chegue a um bom formato, tanto mais quanto mais complexo o desenho do jogo.

Como a decisão de elaborar um jogo que contemplasse a área da Antropologia surgiu poucos meses antes da realização da Olimpíada, optou-se por algo de formato simples, que demandasse pouco conhecimento e pesquisa sobre desenho de jogos. Decidiu-se pela mecânica do clássico jogo de dicas conhecido como “Perfil” e comercializado pela empresa brasileira *Grow*, no qual se anuncia uma categoria (coisa, animal, lugar, pessoa, etc.) e se dá informações, no formato de dicas, sobre a resposta correta, até que os jogadores cheguem a ela.

A elaboração do jogo se deu no âmbito do Curso de Extensão Olimpíada de Sociologia, projeto de extensão da UFRJ que visa estimular a reflexão dos participantes sobre o potencial dos jogos pedagógicos como ferramentas privilegiadas da mediação entre o conhecimento científico e os saberes escolares.

Os extensionistas envolvidos no curso foram preparados para atuar em três etapas da produção e realização da I Olimpíada de Sociologia do Estado do Rio de Janeiro: aprender a mediar os jogos existentes e elaborar o Quiz Antropológico; atuar na produção do evento -

³ O acesso ao jogo está disponível através do link: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/lutas-simbolicas>, acesso em 20 de setembro de 2021.

realizar as tarefas de credenciamento dos participantes, divulgação do evento em mídias sociais, e mediação dos jogos -; e realizar o fechamento da Olimpíada – providenciar certificados aos participantes, organizar os registros audiovisuais e produzir o relatório final. Do curso participaram alunos do curso de licenciatura em Ciências Sociais da UFRJ e da PUC-Rio e dos cursos de Pedagogia e de Direção Teatral da UFRJ. A elaboração do Quiz foi parte também das atividades dos bolsistas do subprojeto de Ciências Sociais do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da PUC-Rio.

O curso de extensão teve a duração de um mês, em 2019, durante o qual foram realizados cerca de dez encontros organizados em dois momentos. A primeira parte do curso foi dedicada à familiarização dos cursistas com os jogos já existentes: República em Jogo, baseado no jogo de estratégias War, da *Grow*⁴; e o Lutas Simbólicas, inspirado no jogo de cartas Magic, da *Wizards of the Coast*. A segunda parte do curso, foi focada na elaboração do Quiz. No primeiro encontro, discutimos a dinâmica desse tipo de jogo de dicas e as possibilidades de sua adaptação aos conteúdos de antropologia. Em seguida, jogamos com os cursistas o jogo Perfil, tendo em vista que ele não era de conhecimento de todos os participantes. Após essa apresentação e familiarização com a mecânica dos jogos, estabeleceu-se que as dicas do Quiz Antropológico seriam formuladas em torno de duas categorias: conceitos e autores (posteriormente, as categorias foram ampliadas, como será explicado a seguir). Como se trataria de um jogo desenhado para estudantes de Ensino Médio do Estado do Rio de Janeiro, uma grande preocupação desde o início foi criar elementos para o jogo que estivessem relacionados àquilo que esses estudantes de fato aprendem nessa fase do ensino no âmbito das aulas de sociologia. Sabe-se que o conteúdo trabalhado em sala de aula varia muito; entretanto, há evidências de pesquisas indicativas da força de diretrizes curriculares nacionais, estaduais e dos livros didáticos na orientação do trabalho dos professores. Levando em conta essa relação entre currículo oficial e a prática docente, orientou-se a consulta de duas fontes de pesquisa para a elaboração das cartas: a edição de 2012 do Currículo Mínimo de Sociologia do Estado do Rio de Janeiro (válida até 2021⁵) e os cinco livros de sociologia aprovados pelo Programa Nacional

⁴ No lugar do tabuleiro com o mapa-múndi, o jogo do Rafael Santana utiliza um recorte do mapa da cidade do Rio de Janeiro.

⁵ O currículo mínimo de sociologia publicado em 2012 ficou válido até 2021, ano em que o governo estadual publicou a reformulação dos programas de todas as disciplinas, tendo em vista a implantação das alterações curriculares impostas pela Reforma do Ensino Médio (lei 13.415/2017).

do Livro Didático (PNLD), edição de 2018⁶. Entendeu-se que essas fontes congregariam os principais temas e conteúdos socio-antropológicos que circulam pelas escolas, tornando-se, assim, fonte de consulta para a elaboração das questões das cartas do Quiz.

De 2005 a 2020, foram publicadas cinco diretrizes ou orientações curriculares pela Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro (SEEDUC- RJ). Tais propostas foram analisadas por pesquisadores da área de ensino de ciências sociais / sociologia nas mais distintas abordagens. Para conhecer os conteúdos dessas propostas, as críticas que receberam, saber sobre os processos de elaboração dos documentos curriculares e conhecer pesquisas que compararam distintas experiências estaduais, bem como sua recepção e aplicação, ver Maçaira e Fraga (2020).

Salienta-se que, tanto as diretrizes curriculares oficiais estaduais quanto os materiais didáticos avaliados, selecionados e distribuídos pelo programa nacional do livro didático, não podem ser lidos acriticamente. Isso posto e explanado para os cursistas, a primeira tarefa dos extensionistas foi, pois, consultar esses documentos – o Currículo Mínimo de 2012 e os cinco livros didáticos– e elaborar duas questões compostas de quatro dicas sobre conceitos e autores da antropologia. Essas cartas foram compartilhadas com os coordenadores do curso responsáveis por acompanhar a elaboração do jogo, que procederam a uma leitura prévia desses materiais. As questões, já com as sugestões dos coordenadores, foram discutidas pelo grupo na sessão seguinte.

Os extensionistas⁷ falaram sobre o grande desafio que envolvia encontrar a linguagem adequada para um jogo voltado para o Ensino Médio. A impressão geral foi de que a primeira rodada de questões produzidas apresentava um nível de dificuldade inadequado para essa fase do ensino. Apontou-se para a necessidade de ajustes na linguagem adotada, bem como mudanças nos autores e conceitos escolhidos.

Uma grande preocupação demonstrada pelos extensionistas desde o princípio foi as desigualdades entre escolas públicas e privadas. Assim, pautou toda a elaboração do jogo a tentativa de construir questões que dessem conta da diversidade e das desigualdades entre as

⁶ A descrição e as resenhas críticas das cinco obras de sociologia aprovadas no PNLD 2018 estão disponíveis no Guia do PNLD 2018: <https://www.fnde.gov.br/index.php/programas/programas-do-livro/pnld/guia-do-pnld/item/11148-guia-pnld-2018>, acesso em 20 de setembro de 2021.

⁷ A lista com o nome dos extensionistas que participaram, em 2019, do Projeto de Extensão da UFRJ “Olimpíadas de Sociologia” encontra-se no Anexo II deste texto. O processo de elaboração das cartas foi coletivo, sob a orientação da professora Ana Paula Carvalho, Gustavo Cravo Azevedo e Julia Polessa Maçaira.

escolas de modo a que todos os estudantes fossem de alguma forma contemplados no seu aprendizado e nas suas vivências.

Um dos desafios de um jogo didático em Ciências Sociais é provocar a imaginação sociológica (MILLS, 1969) e tentar aproximar, por meio da ludicidade, os conceitos às vidas daqueles jovens. A Olimpíada propiciou que jovens de escolas públicas e privadas se encontrassem. Esses jovens possivelmente não se encontrariam se não fosse essa ocasião. E qual é a oportunidade sociológica desse encontro? Suponha-se que algumas das cartas com autor/tema provoque questões sobre a desigualdade social. Ora, como conduzem a reflexão sobre o mesmo tema estudantes de origens tão distintas sentados ali um de frente para os outros? Esse encontro também é muito rico do ponto de vista da formação de professores. Os licenciandos ali presentes, acompanhando os jogos enquanto monitores, poderiam observar e refletir sobre a condução de temas e conceitos das Ciências Sociais por jovens de realidades muito distintas. Licenciandos esses que podem vir a dar aulas em quaisquer dessas escolas e que devem estar preparados para ambas as realidades.

Uma adaptação inicial da primeira ideia do jogo advinda dessa preocupação foi ampliar o escopo das questões, passando a abarcar não só autores e conceitos, mas também categorias outras que estivessem também presentes nas aulas de sociologia e tivessem um caráter um pouco menos conteudista e um pouco mais próximo do cotidiano dos estudantes. Assim, adotaram-se também as seguintes categorias: povos do Brasil, manifestação cultural e lugar. Foram abarcadas, com isso, mais formas de conhecimento e mais temas objetivamente abordados em sala de aula. Novas cartas foram produzidas pelos extensionistas, as primeiras foram reelaboradas e fez-se, então, mais uma sessão de debates sobre o resultado do trabalho de construção das questões.

Entre os três jogos das Olimpíadas, o Quiz é o mais barato e de mais fácil elaboração. A impressão das cartas coloridas do Lutas Simbólicas e do material complementar ao República em Jogo demandam maior aporte de recursos financeiros⁸. O Quiz não demanda tantos recursos e pode ser reproduzido nas escolas de forma impressa ou sendo projetado por meio de equipamento de Datashow, fator importante para a realidade docente.

⁸ Importante destacar que toda a elaboração desse material e a impressão dos tabuleiros e cartas foi realizada com recursos financeiros dos subprojetos de ciências sociais do PIBID/PUC-Rio e do PIBID/UFRJ.

As últimas duas sessões de elaboração do jogo foram voltadas ao teste do material elaborado e da jogabilidade. Os extensionistas chamaram colegas e amigos, estudantes de graduação e de Ensino Médio para testar o jogo. Foram, então, feitos os últimos acertos conceituais nas questões a partir desses testes e se definiram os últimos detalhes sobre as regras do Quiz Antropológico.

2. Regras do jogo

O objetivo deste Quiz é adivinhar as respostas a partir das dicas dadas.

No início do jogo, é feito um sorteio com dados para definir quem começa a jogar. Começa a dupla que tirar o maior número no dado. O jogo segue em sentido horário e há rotatividade entre as duplas acerca de quem começa. A cada rodada, é sorteada uma questão. A dupla escolhe um número de 1 a 4 para indicar qual será a dica lida. A dupla dispõe de 1 minuto para responder. A primeira dupla a jogar tem a chance de responder à primeira dica. Se acertar, a dupla ganha 4 pontos. Se essa dupla não acertar ou não souber responder, a vez é passada à segunda dupla. Essa dupla escolherá uma entre as dicas restantes. Se acertar, a dupla ganha 3 pontos. Se essa dupla não acertar ou não souber responder, a vez é passada à terceira dupla. Essa dupla escolherá uma entre as dicas restantes. Se acertar, a dupla ganha 2 pontos. Se essa dupla não acertar ou não souber responder, a vez é passada à quarta dupla, para quem será lida a dica que restou. Se acertar, a dupla ganha 1 ponto. Se essa dupla não acertar ou não souber responder, nenhuma dupla pontuará na rodada.

As respostas pertencem a uma das cinco categorias: (1) autor; (2) conceito; (3) manifestação cultural; (4) lugar; e (5) povos do Brasil.

Ao final de 20 rodadas, ganha a equipe que somar mais pontos. A dupla que ganhar o jogo marca 10 pontos na competição geral. Quem terminar em segundo lugar marca 6 pontos na competição geral. Quem terminar em terceiro lugar marca 5 pontos na competição geral.

3. Experiência da utilização do jogo e possíveis adaptações para o contexto escolar

O jogo foi utilizado durante a Olimpíada seguindo rigorosamente as regras expostas acima. As partidas duraram entre 40 e 60 minutos. Algumas questões, especialmente aquelas que envolviam nomes de autores e autoras, foram consideradas especialmente difíceis pelos

jogadores. Ainda assim, a avaliação geral foi de que o jogo apresentou um nível de dificuldade adequado a estudantes de Ensino Médio. Além disso, observou-se desempenho semelhante entre alunos de escolas privadas e públicas. Tanto jogadores quanto monitores avaliaram que o jogo é bastante dinâmico e que as questões tratavam de temas suficientemente trabalhados em aulas de sociologia nas escolas fluminenses.

Acredita-se que o jogo possa ser usado em sala de aula em vários contextos. Pode ser utilizado como uma espécie de revisão no início do ano letivo, de forma a ter uma ideia sobre os temas com os quais os estudantes já têm familiaridade e quais precisam ser reforçados. Também pode ser usado como uma ferramenta de avaliação do nível de fixação de alguns conteúdos após a finalização de um módulo ou parte do programa.

Levando-se em consideração a experiência da construção do jogo ao longo do curso de extensão supramencionado, pode-se considerar que a própria elaboração das cartas é uma ferramenta a ser utilizada em aulas de prática de ensino em cursos de licenciatura em Ciências Sociais. Trata-se de uma boa forma de fazer com que licenciandos trabalhem os conteúdos de forma a adaptá-los para o universo da escola básica, engajando-os para a reflexão e criação de ferramentas pedagógicas para o ensino das ciências sociais. De acordo com o professor Luciano Bastos, desenvolvedor do jogo “Enrola Cuca” sobre ciência e filosofia da ciência:

O crescimento que podemos perceber na criação, produção e popularização dos jogos hoje, em paralelo tanto na indústria de jogos digitais como na de jogos de mesa, expressam de forma significativa o retorno do interesse pelos jogos na sociedade contemporânea, e claro, sua apropriação como ferramenta educacional na medida em que educadores das mais diversas áreas reconhecem nos jogos virtudes próprias do mesmo como o engajamento, a socialização, a possibilidade de discussão e problematização de temas, ideias e conceitos (BASTOS, 2019, p.4)

No momento de escrita deste texto, não localizamos nenhum trabalho que tenha ainda sintetizado as experiências com jogos no Ensino de Sociologia no Brasil. Além disso, a bibliografia sobre o tema ainda é incipiente. Encontramos três trabalhos que abordam o tema e que foram apresentados durante a sétima edição do Encontro Nacional de Ensino de Sociologia na Educação Básica (ENESEB). No primeiro texto, Barbosa e Fiamengue (2021), comentam sobre um jogo que está em elaboração na Bahia e possui como objetivos específicos levantar dados sobre o recorte racial e de gênero dos candidatos da eleição de 2020 no município de Firmino Alves. Barbosa (2021) através do uso do jogo eletrônico

Minecraft em sala de aula, buscou observar como se daria uma metodologia de aprendizagem ativa usando a inteligência artificial como elemento de integração entre os conteúdos da Sociologia escolar e os estudantes. No terceiro texto, Moraes e Cardoso (2021) usam um RPG que trata de um futuro distópico no qual os jogadores precisam tomar decisões em um cenário de uma sociedade totalitária, com hierarquias restritivas e muito fortes.

Tendo em vista a recepção do Quiz Antropológico na Olimpíada, e do seu potencial de utilização na sala de aula da Educação Básica, optamos por ampliá-lo para abarcar conceitos, teorias e autores da sociologia e da ciência política, criando um aplicativo para celular que pode ser usado em duas versões: individualmente por alunos que queiram estudar e testar seus conhecimentos, e coletivamente, com a mediação docente, em salas de aula presenciais e virtuais. Este quiz⁹ está sendo desenvolvido, em 2021, no âmbito do curso de extensão da UFRJ “Jogos pedagógicos para o ensino de Ciências Sociais”, em parceria com o Colégio Pedro II, Colégio Estadual Afonso Pena, Colégio Estadual André Maurois, CEFET-RJ, IFRJ – Engenheiro Paulo de Frontin, PUC-Rio e UFRRJ (Seropédica) e esperamos em breve disponibilizá-lo para o público em geral.

Neste relato de experiência de elaboração e utilização do Quiz Antropológico evidencia-se o potencial deste tipo de atividade e ferramenta na formação de professores em atividades ligadas à prática de ensino – seja no âmbito das disciplinas curriculares dos cursos de licenciatura, seja no âmbito de cursos de extensão. Cabe destacar, entretanto, diante da incipiente produção sobre a temática, a necessidade de aprofundamento teórico e metodológico acerca do uso de jogos como instrumento didático em aulas de sociologia.

Referências Bibliográficas:

ANTONI, E.; ZALLA, J. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História In: GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. (Org.). Jogos e Ensino de História. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 148-166.

BASTOS, Luciano. Manual de regras do Enrola Cuca. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/600798/3/01%20ENROLA%20CUCA_Manual_de_Regras_07-07-2021.pdf

⁹ Um concurso foi aberto para a seleção do nome para este jogo em desenvolvimento. O edital foi disponibilizado no site do LabES UFRJ <http://www.educacao.ufrj.br/wp-content/uploads/2021/10/EDITAL-LABES-CONCURSO-NOME-JOGO.pdf> e nas redes sociais do projeto <https://www.instagram.com/olimpiadasociologiarj/>, acesso em 20 de setembro de 2021.

BARBOSA, Franciele Brito; FIAMENGUE, Elis Cristina. Negras, Mulheres e o jogo de política: como debater com jovens do ensino médio? 7o ENESEB. Belém, Pará, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/75630>.

BARBOSA, Letícia Cristina Bizarro. O uso do Minecraft para o ensino das ciências sociais. 7o ENESEB. Belém, Pará, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/75597>.

FONTENELE, Z. V.; COSTA JÚNIOR, J. G. B. da Análise das propostas pedagógicas da OCHE para o ensino de ciências humanas no estado do Ceará. INTERFACES DA EDUCAÇÃO, v. 11, n. 32, p. 13–33, 8 set. 2020.

MAÇAIRA, J. P.; CARVALHO, A. P.; AZEVEDO, G. C. Ensino de Ciências Sociais por meio de jogos didáticos: Ludicidade, Extensão e Formação Docente. Anais do 20º Congresso Brasileiro de Sociologia. Comunicação no Comitê de Pesquisa 18 – Ensino de Sociologia. Pará: Belém, 12 a 17 de julho de 2021. Disponível em: https://www.sbs2021.sbsociologia.com.br/atividade/view?q=YToyOntzOjY6InBhemFtcyI7czozNToiYToxOntzOjEyOiJJRF9BVEIWSURBREUiO3M6MjoiMjAiO30iO3M6MT0iaCI7czozMjoiN2ZINWRIN2RlOGY4OTQ3YjkyYmVhNDY2ZjVhYjgyNGEiO30%3D&ID_ATIVI DADE=20

MAÇAIRA, J. P.; FRAGA, A. B. Propostas curriculares para o ensino de sociologia no Rio de Janeiro: balanço da produção acadêmica. Revista Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais. CABECS, v.4, n. 2, p.33- 57, 2020. Disponível em: <https://cabecs.com.br/index.php/cabecs/issue/view/9>

MILLS, C. W. A imaginação sociológica. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1969.

MORAES, Marcus Mauro de Oliveira Conon; CARDOSO, Denise Machado. "O computador é seu amigo" - como Paranoia RPG pode nos ajudar com o ensino da sociologia na educação. 7o ENESEB. Belém, Pará, 2021. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/eneseb/2021/TRABALHO_COMPLETO_EV148_MD1_SA115_ID791_20032021115032.pdf.

SILVA, E. J.; SILVEIRA, M. S. Construção colaborativa de um checklist para avaliação de ambientes gamificados. Anais do evento da Association for Computing Machinery. Bahia: Salvador, 2015. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3148456.3148510>

ANEXO I

CARTAS DO QUIZ ANTROPOLÓGICO (2019)¹⁰

<p>Sou um autor</p> <ol style="list-style-type: none">1. Para mim, dar, receber e retribuir são três momentos fundamentais na construção das relações sociais.2. O elementar das sociedades de todos os tempos históricos é o intercâmbio e a dádiva.3. Muitos me consideram o pai da antropologia francesa.4. Sou sobrinho do famoso sociólogo francês Émile Durkheim.	<p>Sou um lugar</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sou um dos espaços de referência indígena na cidade do Rio de Janeiro.2. Tenho o nome de um povo que foi massacrado.3. Fico localizado próximo ao maior estádio de futebol do Brasil.4. Tentaram me transformar em estacionamento para a realização da Copa do Mundo em 2014.
<p>Sou um conceito</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sou um conceito fundante para a Antropologia.2. Acompanhei a história, teoria e método desde a construção da Antropologia como disciplina.3. Estive em crise junto com a disciplina Antropologia no pós-Segunda Guerra Mundial.4. Os alemães primeiro me denominaram "Kultur".	<p>Sou parte da cultura brasileira</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sou tão antigo quanto os povos da Mesopotâmia e também fui celebrado na Grécia e em Roma. Nos tempos atuais, trago grande influência do povo negro.2. Meu significado traz a subversão dos papéis sociais e as regras de conduta se relativizam.3. Todos os anos sou comemorado e turistas do mundo inteiro se deslocam para comemorar no Brasil.4. Sou uma das maiores festas populares do mundo.
<p>Sou um conceito</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sou um objeto almejado em quase todas as sociedades capitalistas.2. Sou mediador de trocas e me materializo em moedas.3. Muitos economistas pensam que só eles me estudam.4. Posso estar associado ao lucro.	<p>Sou um lugar</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sou da época do Brasil Imperial.2. Faço parte da história da cidade do Rio de Janeiro e sou referência nos estudos antropológicos.3. Fui residência oficial da família real portuguesa4. Sofri um trágico incêndio em setembro de 2018.

¹⁰ Os professores e professoras que quiserem o gabarito das questões devem escrever para labes.ufrj@gmail.com fazendo a solicitação.

<p>Sou um autor</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Me inspirei na linguística para criar o método estruturalista. 2. Em minha opinião, existem elementos universais nas diferentes culturas. 3. Fui professor da USP nos anos 1930. 4. Estudei as relações de parentesco. 	<p>Sou um conceito</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rejeito as práticas culturais diferentes da minha cultura. 2. Considero o meu grupo étnico superior aos outros. 3. Julgo como atrasado ou sem sentido outros valores culturais. 4. Estou relacionado ao evolucionismo.
<p>Sou uma manifestação cultural</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fui objeto de estudo do antropólogo Hermano Vianna na década de 1980. 2. No Rio de Janeiro, teve origem nas favelas. 3. Tem muita influência de movimentos negros e, por vezes, tem viés de denúncia e resistência. 4. Sempre sofreu perseguição e tem sido criminalizado até os dias de hoje. 	<p>Somos povos do Brasil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Somos povos originários do Brasil. 2. No período colonial, sofremos aldeamento, catequização e escravização. 3. Até os dias atuais, lutamos pelo direito à cultura e à terra. 4. A instituição pública que nos protege tem perdido força nos últimos anos.
<p>Sou parte da cultura brasileira</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sou uma religião. 2. Meus membros se vestem de branco. 3. Tenho origem africana e muitos dos meus rituais são realizados em Iorubá ou nagô. 4. Há muito preconceito com aqueles que se declaram praticantes de mim. 	<p>Sou um conceito</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sou baseado em uma primeira impressão da realidade. 2. Alguns exemplos de como eu apareço no cotidiano: “todo político é corrupto” “mulheres não dirigem direito”. 3. Sou reproduzido diariamente, principalmente em temas como: política e sociedade. 4. Sou desafiado pelo senso crítico.
<p>Sou uma manifestação cultural</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estou em todas as partes da cidade. 2. Sou frequentemente um ato político e artístico. 3. Sou considerada vandalismo e crime ambiental no Brasil. 4. Faço parte da paisagem das grandes cidades do mundo. 	<p>Sou um conceito</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sou um método clássico de pesquisa antropológica. 2. Pressuponho deslocamento do pesquisador. 3. Me refiro à investigação de um grupo em seu próprio meio. 4. Sou mais usado na Antropologia, mas também sou comum na Sociologia.

<p>Sou um autor</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sou o autor dos livros "Carnavais, malandros e heróis" e "Conta de Mentiroso". 2. Tentei entender o autoritarismo brasileiro a partir da ideia de "Você sabe com quem você está falando?". 3. Trabalhei sob a orientação de Roberto Cardoso de Oliveira no Museu Nacional e, posteriormente, fui professor durante longos anos na mesma casa. 4. Sou um dos autores brasileiros mais citados no Brasil e no exterior. Já escrevi sobre temas como carnaval, morte, família e trânsito. 	<p>Sou um autor</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fui chefe da Casa-Civil durante o Governo João Goulart e Vice-Governador do Rio de Janeiro na gestão de Leonel Brizola durante a década de 1980. 2. Escrevi, entre outros livros, "O povo brasileiro", "O Processo Civilizatório" e os romances "Migo" e "Maíra". 3. Fui idealizador da UNB e seu primeiro reitor. Concebi e implementei, durante a gestão Brizola, a Universidade Estadual do Norte Fluminense. 4. Sou um dos idealizadores dos CIEPs.
<p>Sou um autor</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apesar de muito criticada, minha obra foi de grande contribuição para a análise da sociedade brasileira. 2. Minhas três obras mais importantes para as ciências sociais propõem analisar a formação da sociedade patriarcal no Brasil. 3. Apesar de não utilizar esse termo, muitos consideram que sou precursor no conceito de democracia racial. 4. Sou autor do livro Casa Grande e Senzala. 	<p>Sou parte da cultura brasileira</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fui criada no século XVII pelos escravizados de várias etnias. Fui difundida por todo o Brasil e hoje tenho influência internacional. 2. Fui perseguida até o começo do século XX e hoje sou parte inerente da cultura brasileira. 3. Sou uma arte-marcial, esporte, cultura popular, dança e também música. 4. Sou praticado em roda e é a música que dita meu ritmo.
<p>Sou uma autora</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sou norte-americana, nascida na Filadélfia. 2. Fiquei famosa pelo meu trabalho de campo na Polinésia. 3. Meu trabalho mostra que comportamentos tidos como tipicamente masculinos ou tipicamente femininos não são naturais, mas sim socialmente construídos. 4. Meu primeiro livro foi Adolescência, Sexo e Cultura em Samoa (1928), também escrevi Sexo e Temperamento em Três Sociedades Primitivas (1935). 	<p>Sou um conceito</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para mim, as sociedades têm início em um estado primitivo e se tornam civilizadas com o passar do tempo. 2. Eu sou uma das justificativas do processo de colonização da África, Ásia e América. 3. Para mim, a sociedade humana só possui um caminho e esse percurso é irreversível para todos. 4. Apliquei à sociedade as ideias biológicas de Darwin sobre a evolução das espécies animais de modo a legitimar o racismo científico.

ANEXO II

LISTA DE NOMES DOS PARTICIPANTES DO CURSO DE EXTENSÃO
“OLIMPIADAS DE SOCIOLOGIA” UFRJ 2019

1. Alessandra Aguiar Costa – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
2. Ana Clara de Almeida Nascimento – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
3. Andreia Luiza Diniz Lago – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
4. Gabriela Amaral dos Santos Silva – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
5. Helena Barsted Young – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
6. Isabel Macedo Teixeira de Souza e Silva – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
7. João Paulo G. Ricotta – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
8. Kemily Cristine da Silva Rello – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
9. Larissa Cardoso Hecht Vieira – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
10. Nicolas Alexandria – Bacharelado em Direção Teatral UFRJ
11. Patricia Conceição Silva – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
12. Patricia de Fátima Moreira da Silva Leandro – Licenciatura em Pedagogia UFRJ
13. Pedro Henrique Lopes da Silva – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
14. Rodrigo Sousa Silva – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
15. Taísa Vitória Feliciano da Silva – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
16. Venancio Lazaro Batalhone Neto – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
17. Victor Gabriel Alcantara da Silva – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
18. Viviane do Socorro Pereira de Souza – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
19. Ricardo Lage de Oliveira – Licenciatura em Ciências Sociais UFRJ
20. Daniela Freitas Garcia – Licenciatura em Ciências Sociais UERJ
21. Mário Jorge de Paiva – Doutorando em Ciências Sociais PUC-Rio
22. Bruno Cernigoi Delecave – Licenciatura em Ciências Sociais PUC-Rio
23. Pedro Cheuiche - Licenciatura em Ciências Sociais PUC-Rio
24. Zeus Aleph Dris - Licenciatura em Ciências Sociais PUC-Rio
25. Mateus Sanches - Licenciatura em Ciências Sociais PUC-Rio
26. Lucas Gabriel Cândido de Jesus - Licenciatura em Ciências Sociais PUC-Rio