

14º Seminário Nacional Sociologia & Política
Saberes em Confluência
GT 05 - Sociologia na Educação Básica.

Metodologias lúdicas no Ensino de Sociologia: o uso do jogo UNO para o ensino de Direitos
Humanos na Educação Básica

Maria Eduarda Silva Alves¹

¹ Graduanda em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Londrina. Bolsista FAEPE. E-mail de contato: mareduardalves@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A percepção de uma “crise de interesse” nas ciências humanas tem sido recorrente no debate acadêmico contemporâneo. Com o grande aumento do acesso às mais diversas tecnologias é de se perceber uma mudança significativa no que é lido como interessante ou não, desde o âmbito profissional ao âmbito de lazeres e passatempos, para os jovens que pertencem a geração Z mais nova, Chagas discorre sobre isso ao analisar que “vivemos há tempos o incômodo causado pelo desinteresse do alunado por carreiras que prometem baixa remuneração e status social, e pelo desinteresse da ‘esfera pública’ pela pouca ‘utilidade’ do nosso trabalho” (2015, p. 67). Tal diagnóstico evidencia que a crise não se limita ao ambiente escolar, mas se articula a fatores estruturais mais amplos, envolvendo expectativas sociais acerca da utilidade do conhecimento e transformações nos modos de produção e circulação do saber.

Nesse contexto, o desinteresse não deve ser compreendido como um fenômeno isolado ou meramente circunstancial, mas como resultado de múltiplas determinações. O próprio autor destaca que “há uma crise em curso, provavelmente várias delas, e o desinteresse de fato existe” (Chagas, 2015, p. 67), indicando a necessidade de uma análise que considere simultaneamente fatores internos às práticas acadêmicas e externos, relacionados às mudanças culturais e às demandas sociais. Entre esses fatores, sobressai a crescente valorização da aplicabilidade imediata do conhecimento, o que tensiona particularmente as ciências humanas, historicamente marcadas por uma dimensão crítica e reflexiva nem sempre traduzida em utilidade pragmática imediata.

Quando essa problemática é observada no âmbito da educação básica brasileira, especialmente no ensino médio, ela assume contornos ainda mais específicos no que se refere à Sociologia. Pesquisas realizadas em escolas públicas apontam que o desinteresse dos estudantes está diretamente relacionado à forma como a disciplina é percebida e ensinada. Durante a pesquisa foi identificado “um desinteresse dos alunos do ensino médio [...] em relação à disciplina ‘Sociologia’” (Branquinho, Freitas, 2011, p. 1), o que suscita questionamentos acerca das práticas pedagógicas e da própria significação atribuída ao conteúdo sociológico no cotidiano escolar.

Além disso, os dados indicam que tal desinteresse está associado à percepção da disciplina como pouco relevante ou desconectada da realidade dos alunos, sendo frequentemente entendida como “desnecessária ao cotidiano dos mesmos” (Branquinho,

Freitas, 2011, p. 3). Soma-se a isso a crítica às metodologias de ensino, consideradas, em muitos casos, pouco dinâmicas e incapazes de estabelecer vínculos significativos entre os conteúdos teóricos e as experiências vividas pelos estudantes. Essa situação revela uma tensão central: embora a Sociologia possua potencial para desenvolver o pensamento crítico e a compreensão da realidade social, sua efetivação pedagógica nem sempre consegue traduzir esse potencial em experiências de aprendizagem significativas.

Dessa forma, a “crise de interesse” nas ciências humanas por parte de estudantes do ensino médio, e particularmente na Sociologia, não pode ser reduzida à simples falta de motivação dos estudantes. Trata-se, antes, de um fenômeno complexo, que envolve a articulação entre transformações sociais mais amplas, expectativas idealistas em relação ao conhecimento e desafios internos às práticas de ensino e pesquisa. Compreender essas dimensões é fundamental para repensar o papel das ciências humanas na formação contemporânea e para construir estratégias que possibilitem reverter o quadro de desinteresse, especialmente no contexto educacional brasileiro.

Diante desse cenário, torna-se necessário repensar as estratégias de ensino adotadas em sala de aula, buscando metodologias que dialoguem com os repertórios culturais dos estudantes e que promovam maior engajamento no processo de aprendizagem. É nesse horizonte que se insere a proposta deste trabalho, que tem como objetivo analisar a utilização da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de Direitos Humanos, a partir da adaptação do jogo UNO para o contexto educacional, denominado UNO Direitos Humanos.

A escolha por essa metodologia fundamenta-se na compreensão de que os jogos possuem potencial para transformar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interativo e significativo. Ao incorporar elementos lúdicos ao ensino de conteúdos sociológicos, busca-se não apenas despertar o interesse dos estudantes, mas também favorecer a construção de conhecimentos críticos e contextualizados. Propondo uma reflexão teórica e prática sobre o uso da gamificação no ensino de Sociologia, articulando contribuições da educação política, da educação em direitos humanos e das metodologias ativas.

CONTEXTO SOCIAL

No contexto da contemporaneidade, marcada pela intensificação dos fluxos informacionais e pela centralidade das tecnologias digitais na organização da vida social, observa-se a emergência de uma geração profundamente conectada, cujas formas de interação, sociabilidade e aprendizagem são mediadas por dispositivos tecnológicos. Tal

cenário configura uma reestruturação das dinâmicas sociais, especialmente no que se refere às relações interpessoais, aos processos cognitivos e às práticas educativas. A presença massiva das tecnologias digitais no cotidiano dos adolescentes evidencia não apenas sua abrangência, mas também seu potencial de reconfigurar modos de ser e estar no mundo, uma vez que

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em seu último censo realizado em 2010, e do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI. Br), realizado em 2014, notou-se que dentre um conjunto de 34,1 milhões de pessoas, entre 10 e 19 anos de idade, existente no país, cerca de 81% fazem uso da internet todos os dias, evidenciando como a internet está inserida nos lares brasileiros e o seu poder de persuasão. (Silva, 2016, p. 3).

Nesse sentido, a chamada “geração conectada” vivencia uma realidade em que as fronteiras entre o mundo real e o virtual tornam-se cada vez mais tênues. As interações sociais passam a ocorrer, em grande medida, por meio de plataformas digitais, o que pode resultar na superficialização dos vínculos e na construção de relações marcadas pela “falsa intimidade” (Silva, 2016, p. 9). Tal fenômeno implica uma redefinição das formas tradicionais de sociabilidade, anteriormente pautadas no contato direto, e levanta questionamentos acerca da qualidade dessas interações e de seus impactos no desenvolvimento social dos indivíduos.

Além disso, o uso intensivo das tecnologias digitais tem sido associado a transformações no âmbito cognitivo e educacional. A sobrecarga informacional, característica do ambiente digital, pode comprometer a capacidade de concentração e de retenção de conhecimento, uma vez que o excesso de estímulos dificulta a elaboração crítica das informações. Como destaca Silva (2016), a exposição contínua a múltiplos conteúdos digitais ao mesmo tempo pode gerar dificuldades de aprendizagem e afetar processos fundamentais como atenção, memória e raciocínio, e auxilia no desenvolvimento de transtornos como o obsessivo, de ansiedade, afetando a comunicação desses jovens, evidenciando a necessidade de uma mediação pedagógica mais atenta às especificidades desse novo contexto (Silva, 2016, p. 13-14).

Diante desse panorama, torna-se imprescindível repensar as práticas educativas e os processos de ensino-aprendizagem, de modo a estabelecer novos diálogos pedagógicos que considerem as transformações impostas pela cultura digital. A escola, enquanto espaço privilegiado de formação, não pode se manter alheia a essas mudanças, sendo necessário

incorporar as tecnologias de forma crítica e reflexiva. Nesse sentido, Silva (2016) enfatiza que:

[...] elaborar estratégias para orientar aos pais ou responsáveis e profissionais da educação, a tomar decisões que irão contribuir para o desenvolvimento social, cognitivo e emocional dos adolescentes, dando importância à construção de um ambiente mais propício ao diálogo, tanto no espaço familiar quanto no espaço escolar. Mostrando ainda que o caminho a seguir não é a proibição e, sim, o uso consciente dessas tecnologias. Pois, para se ter um desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, saudável é preciso equilibrar a relação entre a interação virtual e a interação social realizada por meio de atividades lúdicas e esportivas e laços afetivos. (Silva, 2016, p. 20).

Assim, os impactos das tecnologias digitais na geração conectada não devem ser compreendidos de maneira unilateral, mas como um fenômeno complexo, que envolve tanto potencialidades quanto desafios. Às instituições educativas e os sujeitos envolvidos no processo formativo exercem o papel de desenvolver estratégias que favoreçam uma apropriação crítica dessas tecnologias, contribuindo para o desenvolvimento integral dos indivíduos em uma sociedade cada vez mais digitalizada.

GAMIFICAÇÃO NAS CIÊNCIAS HUMANAS

A discussão sobre a gamificação no ensino de ciências humanas, à luz das transformações recentes no currículo brasileiro, insere-se em um contexto de reconfiguração estrutural promovido pela reforma do ensino médio e pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Conforme analisa Leite (2025), tais mudanças não apenas reorganizam o currículo, mas implicam um processo de esvaziamento epistemológico das humanas, ao priorizar competências utilitaristas em detrimento da formação crítica.

Nesse sentido, a autora explicita que “a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), regulamentada pela reforma, diluiu os conteúdos dessas disciplinas em áreas interdisciplinares, muitas vezes subordinadas a objetivos utilitaristas” (Leite, 2025, p. 3). Tal reconfiguração curricular evidencia uma inflexão no papel das ciências humanas, que passam a ocupar uma posição secundarizada no interior do projeto educacional, comprometendo sua capacidade de fomentar análises críticas sobre a realidade social.

Leite (2025) destaca que as reformas “reduziram a carga horária dessas disciplinas e priorizaram abordagens tecnicistas voltadas ao mercado de trabalho” (Leite, 2025, p. 1), o que contribui diretamente para a precarização do ensino dessas áreas. Esse movimento reforça uma lógica instrumental da educação, alinhada a demandas produtivistas, em detrimento de uma formação humanística ampla.

É nesse cenário que a gamificação emerge como uma estratégia pedagógica de resistência e reinvenção das práticas de ensino. Segundo a autora, “a gamificação incentiva o protagonismo estudantil, tornando o aprendizado mais dinâmico e motivador” (Leite, 2025, p. 1). Ao transformar conteúdos abstratos em experiências interativas, essa abordagem possibilita engajar os estudantes, especialmente em um contexto de desvalorização curricular das humanidades.

Além disso, a gamificação é apresentada como resposta concreta aos desafios impostos pelas reformas, sendo “uma solução para enfrentar os desafios educacionais das reformas, oferecendo uma abordagem mais eficaz e envolvente no ensino das ciências humanas” (Leite, 2025, p. 2). Tal perspectiva indica que, mais do que um recurso metodológico, a gamificação pode ser compreendida como uma estratégia político-pedagógica, capaz de tensionar os limites impostos pelas políticas educacionais contemporâneas.

Dessa forma, ao articular ludicidade, engajamento e construção ativa do conhecimento, a gamificação se apresenta como uma alternativa relevante para ressignificar o ensino das ciências humanas, especialmente da Sociologia, contribuindo para a manutenção de seu papel formativo crítico, mesmo diante das condições adversas impostas pelas reformas curriculares.

A educação política constitui um elemento indispensável para a consolidação da democracia, na medida em que possibilita aos indivíduos compreenderem os processos decisórios coletivos, os conflitos de interesses e as estruturas de poder que organizam a vida em sociedade. A formação de sujeitos politicamente conscientes não se limita à transmissão de conteúdos teóricos, mas envolve o desenvolvimento de habilidades críticas, reflexivas e participativas. Nesse sentido, o ensino de Sociologia desempenha um papel central, ao proporcionar ferramentas analíticas para a compreensão da realidade social.

O ensino dos Direitos Humanos, por sua vez, amplia essa perspectiva ao integrar dimensões cognitivas, éticas, sociais e políticas no processo educativo. Não se trata apenas de ensinar normas e legislações, mas de promover uma cultura de direitos, baseada no reconhecimento da dignidade humana e na valorização da diversidade. Essa abordagem exige

práticas pedagógicas que estimulem a participação ativa dos estudantes e que possibilitem a construção coletiva do conhecimento.

Apesar da relevância dessas dimensões, o ensino de Sociologia enfrenta desafios significativos no contexto escolar. Pesquisas indicam que muitos alunos percebem a disciplina como distante de suas realidades, o que contribui para a falta de interesse e engajamento. Entre os fatores apontados estão a predominância de metodologias expositivas, a utilização de materiais didáticos pouco atrativos e a ausência de conexão entre os conteúdos trabalhados e o cotidiano dos estudantes.

A chamada crise das ciências humanas evidencia um processo mais amplo de desvalorização dessas áreas do conhecimento. A crescente valorização de disciplinas voltadas ao mercado de trabalho, aliada a reformas educacionais que reduzem a carga horária das humanidades, contribui para a marginalização do pensamento crítico na formação escolar. Esse cenário compromete não apenas o ensino de Sociologia, mas a própria formação cidadã dos estudantes.

A gamificação surge como uma alternativa pedagógica capaz de enfrentar esses desafios. Ao incorporar elementos de jogos no processo educativo, a gamificação promove maior engajamento dos alunos, estimulando a participação ativa, a colaboração e a resolução de problemas. Diferentemente das metodologias tradicionais, centradas na transmissão de conteúdos, a gamificação coloca o estudante no centro do processo de aprendizagem, valorizando sua experiência e sua interação com o conhecimento.

A CRIAÇÃO DO UNO DIREITOS HUMANOS

A adaptação do jogo UNO para o ensino de Direitos Humanos representa uma aplicação concreta da gamificação. O UNO Direitos Humanos consiste na reformulação das cartas e das regras do jogo tradicional, de modo a incorporar conteúdos relacionados às diferentes categorias de direitos humanos, suas gerações históricas e exemplos de violações. Essa adaptação permite transformar conceitos abstratos em situações concretas, facilitando a compreensão e estimulando a reflexão crítica.

O processo de desenvolvimento do jogo envolveu diferentes etapas, incluindo a elaboração inicial das cartas, a testagem com participantes e a reformulação das regras a partir das dificuldades identificadas. Durante as primeiras experiências, observou-se que algumas mecânicas comprometiam a fluidez da jogabilidade, o que exigiu ajustes para garantir o equilíbrio entre o caráter lúdico e os objetivos pedagógicos. O resultado foi uma versão

modificada em comparação ao UNO tradicional, mantendo sua acessibilidade e dinamismo, ao mesmo tempo em que incorpora conteúdos referentes aos Direitos Humanos em novas cartas que não são originalmente pertencentes ao jogo.

Após passar por modificações às regras do jogo ficaram da seguinte maneira:

Objetivo:

O objetivo é descartar as cartas enquanto associa uma cor específica a uma categoria/artigo dos Direitos Humanos e a uma geração específica, entendendo a importância da declaração e aprendendo exemplos práticos de Direitos Humanos, para que reconheçam quando são violados.

Durante o jogo, é essencial lembrar da importância dos Direitos Humanos e evitar violá-los, pois isso impacta no andamento do jogo.

Os jogadores devem fazer escolhas conscientes sobre quando descartar e quando comprar cartas para evitar violar direitos desnecessariamente, ou perder a chance de ganhar o jogo.

Jogabilidade e funções das cartas:

A cada rodada, o jogador deve ler a carta da vez e descartá-la, obrigatoriamente citando um exemplo do artigo da declaração que estiver escrito na carta que ele irá descartar e/ou executar a ação correspondente.

Quando o jogador estiver com apenas uma carta na mão e que a mesma possua escrito DH, ele deve falar "Direitos Humanos" como sinal de que está prestes a descartar a última carta.

Cartas de cores correspondentes podem ser jogadas sobre a carta da mesma cor e/ou mesma geração, entretanto as cartas correspondentes ao Direito Legal são exceção, sendo necessário utilizar cartas coringas, como por exemplo carta DH; cartas de compras, por exemplo: +4 ; cartas que possibilitam modificar a cor regente no jogo no momento.

Cartas de compra e violações de direitos: O jogador ao jogar a carta +2 precisa anunciar qual direito foi violado – com base no artigo presente na carta, o jogador que compra possui a alternativa de dizer um exemplo de violação de direito e não comprar cartas, caso erre ou não saiba dizer alguma violação, o jogador sofre a penalidade de comprar a quantidade correspondente de cartas.

Carta de bloqueio: Quando uma carta de bloqueio é jogada, significa que um direito

humano foi violado. O jogador que violou deve ficar uma rodada sem jogar ou falar um exemplo de direito violado anulando sua penalidade.

Cartas Semelhantes: Se o jogador tiver cartas que possuem direitos semelhantes, cores iguais, ou gerações, ele pode descartar todas as cartas ao mesmo tempo.

Associação de Cores e Gerações:

As cartas possuem diferentes cores e cada cor está associada a uma categoria específica dos direitos humanos:

Amarelo - Direitos Civis

Azul - Direitos Culturais

Vermelho - Direitos Políticos

Verde - Direitos Econômicos

Rosa - Direitos Sociais

Roxo - Direitos Legais

A utilização do UNO Direitos Humanos em sala de aula possibilita uma abordagem diferenciada dos conteúdos sociológicos voltados ao ensino dos Direitos Humanos. Ao jogar, os estudantes são convidados a reconhecer categorias de direitos, identificar situações de violação e estabelecer relações entre conceitos teóricos e a realidade social. Esse processo favorece a construção de um conhecimento mais significativo, uma vez que os alunos participam ativamente da aprendizagem.

Outro aspecto relevante diz respeito ao contexto contemporâneo, marcado pela presença constante das tecnologias digitais na vida dos jovens. Os adolescentes passam grande parte do tempo conectados, o que influencia suas formas de interação, comunicação e aprendizagem (Silva, 2016, p.14). Nesse cenário, a escola precisa dialogar com essas transformações, incorporando metodologias que sejam compatíveis com os repertórios culturais dos estudantes.

A gamificação, nesse sentido, aproxima o ensino da realidade dos alunos, ao utilizar uma linguagem que lhes é familiar. Embora o UNO Direitos Humanos seja um jogo físico, sua lógica de interação e engajamento dialoga com práticas comuns no universo digital, como a competição, a cooperação e o cumprimento de objetivos. Isso contribui para tornar o processo educativo mais atrativo e significativo.

Além de favorecer o engajamento, a utilização de jogos no ensino de Sociologia contribui para o desenvolvimento de habilidades importantes, como argumentação, trabalho

em grupo e pensamento crítico. Durante o jogo, os estudantes precisam tomar decisões, justificar suas escolhas e interagir com os colegas, o que amplia as possibilidades de aprendizagem.

Entretanto, é importante destacar que a gamificação não deve ser compreendida como uma solução isolada para os problemas do ensino. Sua eficácia depende de um planejamento pedagógico consistente, que articule os objetivos do jogo com os conteúdos curriculares. Além disso, a implementação dessa metodologia pode enfrentar desafios, como a falta de formação docente, limitações estruturais das escolas e resistência a mudanças nas práticas pedagógicas. Segundo Santos e Barbosa:

[...] o desafio para os professores em sala de aula é justamente trazer esse cotidiano dos alunos para o espaço da sala, tornando o ensino um instrumento de compreensão e acúmulo de capital cultural e simbólico. Uma das possibilidades de construir esse percurso pode ser os jogos em sala de aula, principalmente no âmbito do ensino de Sociologia, em que o conteúdo envolve ensino e vivência das juventudes, muitas vezes convergindo para um mesmo ponto – projetos de vida e aprendizados de valores sociais. Sabe-se que os espaços virtuais estão sendo utilizados nos espaços de lazer, sendo que alguns jogos são simulacros da vida cotidiana e, nesse sentido, podem ser um diferencial para que a juventude em idade escolar possa aprender de forma rica e profunda, em um contexto estimulante de aprendizagem (Santos; Barbosa, 2024, p. 5).

Outro ponto que merece atenção é a necessidade de evitar a superficialização do conteúdo. O uso de jogos deve estar vinculado a uma intencionalidade pedagógica clara, garantindo que a ludicidade não se sobreponha ao aprendizado. Nesse sentido, o papel do professor é fundamental, atuando como mediador do processo e orientando as discussões que emergem a partir da atividade, visto que:

Para além da necessidade da práxis no ato de ensinar conteúdo da Sociologia, “[...] fazer com que as aulas possam se tornar mais próximas do estudante e não um momento desconectado de sua realidade” (SILVA, 2019, p. 14), torna-se uma tarefa rodeada de desafios para o próprio profissional da disciplina, mas também um movimento necessário e urgente, considerando que o professor, na sociedade contemporânea, já não possui mais a característica de detentor do saber, pois as tecnologias se encontram

disponíveis e acessíveis (Sabrina de Freitas; Prachedes Queiroz; Regina de Carvalho, 2022, p. 6).

A análise da proposta do UNO Direitos Humanos evidencia que é possível articular criatividade, ludicidade e rigor teórico no ensino de Sociologia. Ao transformar o jogo em uma ferramenta pedagógica, amplia-se o potencial de aprendizagem e fortalece-se o vínculo entre os estudantes e o conhecimento. Essa abordagem contribui para superar a visão de que a Sociologia é uma disciplina abstrata e distante da realidade, aproximando-a do cotidiano dos alunos.

CONCLUSÃO

Diante das reflexões desenvolvidas ao longo deste trabalho, torna-se evidente que a criação do UNO Direitos Humanos configura-se não apenas como uma inovação metodológica, mas como uma resposta concreta a um conjunto de problemáticas estruturais que atravessam o ensino de Sociologia e das ciências humanas no contexto contemporâneo. Inserido em um cenário marcado pela chamada “crise de interesse”, caracterizada pelo desengajamento discente e pela percepção de irrelevância dessas áreas do conhecimento, o jogo surge como uma estratégia capaz de tensionar essa realidade ao propor uma reconfiguração das práticas pedagógicas tradicionais.

A relevância da proposta se evidencia, sobretudo, ao considerar os diagnósticos apresentados no decorrer do trabalho. Conforme apontado por Chagas, o desinteresse dos estudantes está relacionado não apenas a fatores individuais, mas a transformações mais amplas que envolvem a desvalorização social das ciências humanas e a crescente demanda por conhecimentos de aplicabilidade imediata (Chagas, 2015, p. 67). Nesse sentido, a criação do UNO Direitos Humanos atua como uma mediação pedagógica que busca justamente ressignificar essa percepção, ao transformar conteúdos abstratos em experiências concretas, interativas e socialmente situadas.

As contribuições de Silva (2016) reforçam a pertinência da proposta ao evidenciar que os jovens contemporâneos estão inseridos em uma cultura digital marcada por dinâmicas de interação rápida, estímulos constantes e novas formas de aprendizagem. Ao dialogar com essa realidade, mesmo sendo um jogo físico, o UNO Direitos Humanos incorpora uma lógica de engajamento semelhante à vivenciada no ambiente digital, aproximando o ensino dos repertórios culturais dos estudantes e favorecendo sua participação ativa no processo educativo (Silva, 2016, p. 2, p. 13-14).

De maneira semelhante, a análise de Leite (2025) acerca das reformas educacionais e da BNCC evidencia um processo de esvaziamento das ciências humanas, marcado pela redução de sua carga horária e pela priorização de competências utilitaristas. Nesse contexto, a gamificação, e especificamente o UNO Direitos Humanos, assume um caráter que ultrapassa o plano metodológico, configurando-se como uma estratégia de resistência pedagógica. Ao promover o protagonismo estudantil e estimular o pensamento crítico, o jogo reafirma o papel formativo da Sociologia e dos Direitos Humanos, mesmo diante das limitações impostas pelas políticas educacionais contemporâneas (Leite, 2025, p. 1-3).

Ademais, a própria estrutura do jogo, ao exigir que os estudantes associem conceitos a exemplos concretos, identifiquem violações de direitos e estabeleçam relações entre teoria e prática, contribui para a construção de uma aprendizagem significativa. Tal dinâmica evidencia que a gamificação, quando articulada a objetivos pedagógicos claros, pode potencializar o desenvolvimento de habilidades fundamentais, como argumentação, reflexão crítica e consciência cidadã.

Dessa forma, o ensino de Sociologia pode se beneficiar significativamente da incorporação de práticas inovadoras, como a utilização de jogos, desde que estas estejam alinhadas a objetivos pedagógicos claros e a uma perspectiva crítica da educação.

[...] devemos nos lembrar das discussões de Bell Hooks (2017) quando propõe uma pedagogia engajada, “um jeito de ensinar que qualquer um pode aprender”, defendendo uma abordagem transformadora da educação em que professores conseguem ensinar alunos a transgredir barreiras raciais, sexuais, de classe, dentre outras, e atingirem a liberdade. A Sociologia como uma disciplina que convida adolescentes e jovens no ensino médio a conhecerem a si e a realidade social, que os circunda, tem papel fundamental na formação do indivíduo, como ser e sujeito de sua própria história (Santos; Barbosa, 2024, p. 5).

O UNO Direitos Humanos, dessa maneira, materializa essas discussões ao se constituir como uma ferramenta que integra ludicidade, conteúdo e criticidade, contribuindo para a superação do distanciamento entre os estudantes e o conhecimento sociológico.

A criação do UNO Direitos Humanos representa uma contribuição significativa para o ensino de Sociologia e para a Educação em Direitos Humanos, ao demonstrar que é possível articular inovação pedagógica e rigor teórico. Mais do que uma estratégia didática, o jogo se apresenta como um instrumento de formação crítica, capaz de estimular a reflexão sobre a

realidade social e de fortalecer a construção de sujeitos conscientes, participativos e comprometidos com os princípios democráticos.

REFERÊNCIAS

CHAGAS, Pedro Dolabela. **Ciências humanas: institucionalização e crise de interesse**. Revista da Anpoll, [S. l.], v. 1, n. 38, p. 66–74, 2015. DOI: 10.18309/anp.v1i38.835. Disponível em: <https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/835>. Acesso em: 27 fev. 2026.

DE OLIVEIRA BRANQUINHO, Patrícia; DOS SANTOS FREITAS, Nathália. **A realidade das aulas de sociologia no Ensino Médio: Motivos do desinteresse dos alunos**. In: Anais do Encontro de Pesquisa em Educação e Congresso Internacional de Trabalho Docente e Processos Educativos. 2011.

SILVA, Thayse de Oliveira. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicopedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/1867>

LEITE, Maiara Sanches. **Gamificação em Ciências Humanas: entre conceitos, sujeitos e experiências**. Educação Unisinos, v. 29, 2025.

SANTOS, Andreia dos; BARBOSA, Karina Junqueira. O uso de jogos como recurso didático por professores de Sociologia em Minas Gerais. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, [S. l.], v. 45, n. 2, p. 331–340, 2024. DOI: 10.5433/1679-0383.2024v45n2p331. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/50787>. Acesso em: 17 abr. 2026.

SABRINA DE FREITAS, Estela; PRACHEDES QUEIROZ, Mayra; REGINA DE CARVALHO, Célia. O uso de jogos nas aulas de Sociologia. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, [S. l.], v. 9, n. 21, p. 270–289, 2022. DOI: [10.55028/pdres.v9i21.15459](https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/15459). Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/15459>. Acesso em: 21 abr. 2026.