https://doi.org/10.20336/rbs.1094

A Sociologia e os jogos de tabuleiro: aproximações tangentes

Sociology and board games: Tangential approaches

Sociología y juegos de mesa: enfoques tangenciales

Amaro Xavier Braga Junior*

RESUMO

O artigo, de natureza teórico-conceitual, analisa a interação entre o campo sociológico e os jogos de tabuleiro, destacando sua relevância teórica e pedagógica. Parte das contribuições de Johan Huizinga, Roger Caillois e Erving Goffman e explora como os jogos funcionam como microcosmos sociais, refletindo e moldando normas, interações e estruturas de poder. Problematiza as aproximações e distanciamentos entre Huizinga, que concebe o jogo como fenômeno cultural fundante, Caillois, que sistematiza categorias lúdicas (Agon, Alea, Mimicry, Ilinx), e Goffman, que utiliza jogos como metáfora para interações sociais focadas. Enfatiza o uso pedagógico desses jogos no ensino de Sociologia, destacando sua capacidade de estimular o pensamento crítico, a imaginação sociológica e a compreensão de dinâmicas sociais, conforme exemplificado em práticas educacionais brasileiras e internacionais. Conclui que, além de ferramentas didáticas, os jogos de tabuleiro oferecem *insights* para reflexões sobre institucionalização, poder e cultura, exigindo, contudo, um uso consciente para evitar reducionismos e promover análises críticas da realidade social.

Palavras-chave: jogos de tabuleiro, ensino de sociologia, metodologias lúdicas.

* Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL, Brasil. Doutor em Sociologia (UFPE). Professor Associado no Instituto de Ciências Sociais (ICS) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). E-mail: amaro@ics.ufal.br

ABSTRACT

This article, of a theoretical-conceptual nature, analyzes the interaction between the sociological field and board games, highlighting their theoretical and pedagogical relevance. It draws on the contributions of Johan Huizinga, Roger Caillois and Erving Goffman and explores how games function as social microcosms, reflecting and shaping norms, interactions and power structures. It problematizes the similarities and differences between Huizinga, who conceives games as a founding cultural phenomenon, Caillois, who systematizes ludic categories (agon, alea, mimicry, ilinx), and Goffman, who uses games as a metaphor for focused social interactions. It emphasizes the pedagogical use of these games in the teaching of Sociology, highlighting their ability to stimulate critical thinking, sociological imagination and the understanding of social dynamics, as exemplified in Brazilian and international educational practices. It concludes that, in addition to being teaching tools, board games offer insights for reflections on institutionalization, power and culture, but require conscious use to avoid reductionism and promote critical analyses of social reality.

Keywords: board games, sociology teaching, playful methodologies.

RESUMEN

El artículo, de carácter teórico-conceptual, analiza la interacción entre el campo sociológico y los juegos de mesa, destacando su relevancia teórica y pedagógica. Se basa en contribuciones de Johan Huizinga, Roger Caillois y Erving Goffman y explora cómo los juegos funcionan como microcosmos sociales, reflejando y dando forma a normas, interacciones y estructuras de poder. Problematiza las aproximaciones y distancias entre Huizinga, que concibe el juego como un fenómeno cultural fundacional, Caillois, que sistematiza categorías lúdicas (Agon, Alea, Mimicry, Ilinx), y Goffman, que utiliza los juegos como metáfora de interacciones sociales focalizadas. Destaca el uso pedagógico de estos juegos en la enseñanza de la Sociología, destacando su capacidad para estimular el pensamiento crítico, la imaginación sociológica y la comprensión de la dinámica social, como se ejemplifica en las prácticas educativas brasileñas e internacionales. Se concluye que, además de herramientas didácticas, los juegos de mesa ofrecen ideas para reflexiones sobre la institucionalización, el poder y la cultura, requiriendo, sin embargo, un uso consciente para evitar el reduccionismo y promover análisis críticos de la realidad social.

Palabras clave: juegos de mesa, enseñanza de la sociología, metodologías lúdicas.

Introdução

A "tangente" em geometria, é uma linha reta ou algum tipo de superfície, que toca outra linha ou uma superfície, normalmente curva, em um único ponto, sem que haja sobreposição ou avanço nas áreas de cada unidade. Partindo de um uso do termo de modo não literal e o diferenciando com um emprego figurado do conceito geométrico, uma tangência seria, portanto, um tipo de alegoria que demonstra como duas unidades, ou dois planos, aproximam-se e onde se tocam, sem estabelecer hierarquias ou sobreposições. Essencialmente, retomo aqui os significados de origem dessa palavra no latim, que significa, obviamente, "aquilo que toca". O objetivo deste artigo teórico-reflexivo é mostrar esses pontos tangentes entre duas coisas de natureza distinta: a sociologia enquanto campo e os objetos de entretenimento chamados de jogos de tabuleiro, de forma que a interface de contato seja o estabelecimento de objetos educacionais para a Sociologia.

Esses contatos ocorreram de duas formas vetoriais: os jogos sendo usados para extrair uma teoria social e os jogos sendo usados para demonstrar elementos da Sociologia. A primeira é fortemente associada à produção de teorias sociológicas, e a segunda, ao ensino de Sociologia.

A seguir, apresento brevemente esses momentos de encontro dessas duas esferas e que sentidos operativos foram gerados ou que implicações podemos extrair. Essa análise pode ser dividida em duas dimensões: a primeira diz respeito à forma como a teoria sociológica, em âmbito internacional, incorporou elementos e exemplificações que se relacionam, direta ou tangencialmente, à natureza dos jogos de tabuleiro; a segunda refere-se ao desenvolvimento de microteorias sociológicas, ou teorias de médio alcance, construídas a partir de estudos empíricos sobre esse universo. Vou me abster dessa segunda dimensão e concentrar-me apenas em um panorama ilustrativo da primeira, uma vez que o objetivo deste texto é trazer o debate para o campo do ensino de Sociologia, com um recorte mais segmentado e situacional.

Obviamente, essa perspectiva se inicia quando essas temáticas tangenciais à formação do docente de sociologia caminham para incluir elementos não tradicionalmente relacionados à sua formação. Surgem quando se defende que a atuação de um profissional docente, especialmente relacionado ao ensino dos conteúdos de sociologia, precisa se aproximar ou incluir elementos contextualizados com o próprio público escolar e, por isso, dialogar com elementos de tecnologia, do mundo digital e dos bens culturais que são consumidos, de fato, pelos jovens (Braga Jr., 2014).

Desde as reformas educacionais que instituíram os temas transversais, passando pelos referenciais curriculares e a diretrizes, e finalizando na Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2017), há indicativo dos usos de recursos didáticos e outras linguagens tradicionalmente associadas ao entretenimento, como filmes, quadrinhos e jogos, como instrumento de apoio aos professores. Essa inserção é decorrente de diversos estudos de psicologia da educação que atestam que "videogames são dispositivos de aprendizagem poderosos para moldar identidades"[1] (Gee, 2003, p. 199, tradução própria), uma afirmação bastante propagada do linguista estadunidense James Paul Gee (2003), cujo livro, tem um título bem provocativo: *What video games have to teach us about learning and literacy* ("O que os videogames têm a nos ensinar sobre aprendizagem e alfabetização?", em tradução livre).

Assim, manuais instrucionais voltados ao uso de jogos nas aulas de Sociologia tornaram-se cada vez mais comuns, como observa Silva (2019). Atualmente, essa presença é tão significativa que já se verificam Grupos de Trabalho e de Discussão dedicados ao tema em eventos nacionais, como o Congresso Nacional da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais (CONABECS), além de Olimpíadas de Sociologia em nível estadual, que vêm desenvolvendo jogos e divulgando relatos de suas aplicações. O volume e a frequência permitiram, inclusive, a feitura de alguns trabalhos mais amplos de análise desse cenário, como é o caso do trabalho de conclusão de curso de Almeida (2002) e da dissertação de Nascimento (2023), no Brasil, e da dissertação de Barbosa (2021), em Portugal, que inovam ao discutir essa dimensão à luz do prazer e do lazer.

Adotei, neste trabalho, uma metodologia de natureza teórico-interpretativa, orientada pela seguinte questão-problema: de que modos a sociologia se aproxima dos jogos de tabuleiro e como essas aproximações podem subsidiar o ensino da disciplina? Para respondê-la, o percurso metodológico foi estruturado em três etapas. Primeira, a seleção de obras canônicas que dialogaram diretamente com os jogos no campo sociológico: Johan Huizinga (2008), Roger Caillois (2017) e Erving Goffman (1961), por serem os autores que estabeleceram, de forma explícita e sistemática, vínculos conceituais com o universo lúdico. Segunda, a análise conceitual comparativa dessas

[1] No original: "*video games are powerful learning devices for shaping identities*".

obras, identificando seus núcleos argumentativos (o jogo como fenômeno cultural fundante, as categorias de classificação lúdica e a metáfora da interação focada), bem como suas tensões e complementaridades. Terceira, o confronto com a literatura pedagógica relativa ao ensino de Sociologia, tanto brasileira quanto internacional, para extrair implicações práticas e limitações das abordagens teóricas. A interpretação dos textos seguiu o princípio da hermenêutica (Ricoeur, 1976): os conceitos foram extraídos de seus contextos originais e rearranjados heuristicamente para responder ao problema de pesquisa, sem pretensão de exegese exaustiva. As fontes secundárias (relatos de experiência, dissertações, artigos sobre ensino) foram utilizadas como indicadores de aplicabilidade e como contraponto empírico às formulações teóricas. O resultado é um panorama orientador (não uma revisão sistemática exaustiva) destinado a professores de Sociologia e jovens pesquisadores, com ênfase na clareza didática e na explicitação dos recortes operados.

Cortes metodológicos: o que este artigo não aborda?

Cabe esclarecer que este percurso metodológico, deliberadamente, exclui três abordagens que, embora tangenciais ao tema, demandariam um tratamento analítico próprio, incompatível com os objetivos e o espaço deste artigo.

A primeira exclusão é bem óbvia: a chamada Teoria dos Jogos. Trata-se de uma abordagem oriunda da matemática que, ao longo do tempo, foi sendo incorporada às Ciências Sociais, especialmente à Ciência Política, para analisar processos de racionalidade nas escolhas e decisões, identificando padrões de comportamento em situações de poder, conflito e estratégias discursivas. Para esclarecimentos adicionais sobre esse campo nas Ciências Sociais, consultar a dissertação de Souza (2003). A Teoria dos Jogos trabalha com uma noção formal e abstrata de jogo: um conjunto de jogadores, estratégias, *payoffs* (ganhos) e equilíbrios (Souza, 2003). O termo "jogo", nessa perspectiva, é um modelo matemático de interação estratégica, podendo ser aplicado a guerras, leilões, negociações ou até conflitos entre células biológicas.

Já no presente artigo, o termo jogo trata de jogos de tabuleiro concretos, materiais, com regras explícitas, componentes físicos (dados, cartas, tabuleiro)

e uma experiência lúdica situada de interação. São objetos empíricos de entretenimento, não modelos abstratos. Incorporar a Teoria dos Jogos exigiria matematizar a análise, o que descaracterizaria a abordagem sociológica qualitativa aqui adotada.

Apesar da exclusão, é justo reconhecer que a Teoria dos Jogos já foi aproximada da sociologia de maneiras relevantes, especialmente, na análise de dilemas sociais e cooperação, como o famoso "Dilema do Prisioneiro" e seus desdobramentos (jogos repetidos, punição altruísta), que foram usados por sociólogos como Michael Hechter (2019) e James Coleman (1990) para modelar a emergência de normas, confiança e capital social. A pergunta "quando indivíduos racionais cooperam?" conecta-se diretamente a problemas sociológicos clássicos (ordem social, ação coletiva).

Isso ocorre também na Teoria dos Jogos Evolucionários, aplicada à sociologia por autores como Robert Axelrod (1980), que mostra como estratégias podem se difundir por imitação e seleção, sem pressupor racionalidade perfeita. Essa vertente dialoga com a sociologia das convenções e com a teoria da difusão de inovações. E, por último, a perspectiva de modelagem de interações estratégicas em Ciência Política e Economia Sociológica, onde, em temas como negociações trabalhistas, competição eleitoral, formação de cartéis ou barganha em redes de troca, a Teoria dos Jogos oferece *insights* sobre equilíbrios e poder de barganha que complementam análises qualitativas.

Por que, mesmo com essas aproximações, mantém-se a exclusão? Porque este artigo não trabalha com modelagem formal, dedução matemática ou simulação computacional, procedimentos centrais à Teoria dos Jogos. As tangências que o artigo explora, como demonstrarei mais adiante, são de outra natureza: o jogo como fenômeno cultural (Huizinga), como classificação de formas lúdicas (Caillois) e como metáfora da interação focada (Goffman). Trata-se de uma sociologia compreensiva e simbólica, não formal e estratégica. Assim, a Teoria dos Jogos fica remetida a um diálogo possível, porém externo ao recorte proposto.

A segunda exclusão advém da Sociologia dos Esportes de Norbert Elias e Eric Dunning (1992). No livro *A busca da excitação: desporto e lazer no processo civilizacional*, esses autores concebem o jogo como espaço social regulado por normas, onde se manifestam valores, emoções e interações que refletem a organização social. Sua análise da "busca por excitação controlada" e do processo civilizador aplicado aos esportes modernos,

apesar de ser inegavelmente relevante para o debate que estou tratando neste artigo, exigiria um espaço de tratamento que este artigo não comporta.

A perspectiva de Elias e Dunning (1992) pode ser sintetizada nos seguintes pontos: o jogo é visto como espaço social regulado. Eles concebem o jogo (especialmente o esporte) como uma atividade humana que ocorre dentro de limites espaço-temporais estabelecidos, com regras explícitas que criam um "enclave" de excitação controlada, separada da rotina cotidiana. Os autores argumentam que os jogos competitivos, ao longo da modernidade, sofreram um processo que eles chamam de "esportivização", isto é, passaram a exigir maior autocontrole emocional, padronização de regras, arbitragem e contenção da violência. Isso reflete o movimento mais amplo de civilização dos costumes, no qual a agressividade física é transformada em rivalidade simbólica, correlacionando, assim, a esportivização como sendo um processo civilizador.

Diferentemente da visão que reduz o lazer à mera distensão ou fuga, Elias e Dunning (1992) mostram que os jogos/esportes proporcionam uma experiência de "excitação agradável", gerada por tensões miméticas, situações de risco simulado que permitem ao indivíduo experimentar emoções intensas dentro de limites seguros. Essa função é análoga à catarse que Goffman (1961) identifica nas interações focais, p. ex., o que nos faz perceber que há, no meio da interação com os jogos, uma busca de excitação controlada. Por isso, os padrões de comportamento nos esportes (disciplina, hierarquia, meritocracia, nacionalismo) não são neutros; eles internalizam as exigências da sociedade industrial e dos Estados nacionais. Um jogo de tabuleiro clássico, como War ou Diplomacia, por exemplo, poderia ser analisado por essa chave: a simulação de conflitos geopolíticos reproduz lógicas de poder e alianças que ecoam o processo civilizador nas relações interestatais, sendo, portanto, um reflexo da estrutura social.

Acrescentar o debate de Elias e Dunning (1992), cuja obra demanda contextualização no processo civilizador, na sociogênese do Estado e na transformação dos hábitos de lazer ao longo de séculos tornaria a seção teórica excessivamente extensa, comprometendo a clareza didática (e até mesmo o limite de páginas). Haja vista que seu objeto empírico privilegiado são práticas atléticas institucionalizadas, com exigências de destreza corporal e controle da violência física que não se aplicam diretamente aos jogos de tabuleiro. Estes operam em regime de interação predominantemente

simbólica. Incorporar essa perspectiva exigiria um esforço de transposição conceitual que descaracterizaria o recorte aqui adotado, razão pela qual parece-me ser mais coerente que suas inferências fiquem remetidas a um momento posterior e mais exclusivo.

A obra de Pierre Bourdieu (1990), especialmente os conceitos de campo, *habitus*, capital simbólico e distinção, ofereceria um potente instrumental para analisar os jogos de tabuleiro como espaços de concorrência por posições, incorporação de disposições estratégicas e reprodução de hierarquias sociais. Um jogo de xadrez, por exemplo, poderia ser lido como um campo lúdico onde diferentes capitais (técnico, temporal, reputacional) entram em jogo. A teoria bourdieusiana privilegia a análise das estruturas de dominação que atravessam e constituem os agentes. Para Bourdieu (1990), mesmo um jogo aparentemente autônomo (como o xadrez ou o *bridge*) é um campo apenas relativamente autônomo, mas que reproduz desigualdades sociais mais amplas (por exemplo, o acesso a clubes, tempo livre, capital cultural para aprender estratégias). Incorporar essa perspectiva exigiria deslocar o foco do artigo do "jogo como fenômeno cultural e interacional" para o "jogo como espaço de reprodução de hierarquias". Tal deslocamento, embora legítimo, romperia com a proposta de um panorama centrado nas aproximações tangenciais.

Campo e *habitus* são conceitos que só fazem sentido em conjunto (o campo estrutura o *habitus*, o *habitus* reproduz ou transforma o campo). Explicar, mesmo que minimamente, a noção de *illusio* (o investimento dos agentes nas apostas do jogo), de capital simbólico (reconhecimento como poder) e de *doxa* (o que é aceito como natural dentro de um campo) exigiria um esforço didático que ultrapassaria em muito o espaço disponível.

Por último, o elemento metodológico mais importante é o objeto empírico deslocado. Diferentemente de Huizinga (que fez do jogo um conceito central da cultura), Caillois (que dedicou uma obra inteira à classificação dos jogos) e Goffman (que usou os jogos como metáfora para interações estratégicas e observou pessoas jogando), Bourdieu não se debruçou sistematicamente sobre os jogos de tabuleiro. Suas análises sobre práticas lúdicas concentram-se principalmente em esportes (como o futebol ou o rúgbi, analisados como campos de produção de valores e distinção social) e em jogos de apostas (como o *pari-mutuel* em corridas de cavalo). A transposição de seu aparato conceitual para os jogos de tabuleiro seria, portanto, uma extensão criativa, não uma aplicação direta.

Por isso, o recorte deste artigo selecionou os autores que já estabeleceram uma relação explícita e reconhecida com o universo lúdico do tabuleiro, evitando especulações teóricas que exigiriam um trabalho de mediação conceitual que foge ao escopo proposto.

As bases teóricas sobre os homens que jogam: entre Johan Huizinga e Roger Caillois

Quando se discute a dimensão social do jogo e suas implicações, dois trabalhos clássicos são recorrentes: "*Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura" de Johan Huizinga (2008), publicado originalmente em 1938, e "*Os jogos e os homens*" de Roger Caillois (2017), de 1958.

Para Huizinga (2008), o ato de jogar ou a essência lúdica do jogo está na origem das manifestações culturais humanas. Assim, o jogo define o homem; por isso, o título de seu livro, Homo Ludens, que considera o jogo como constitutivo da cultura humana. Obviamente, jogo aqui não é apenas entretenimento, ele é um fenômeno social e cultural que estrutura o processo civilizatório, assim como molda e reflete relações sociais, normas e valores. Essa posição, futuramente, será criticada por Caillois (2017). Não vou me aprofundar nessa relação entre os autores, haja vista outros trabalhos que cumprem essa função, como Avanço (2023) e Pujol (2019).

É importante destacar que Huizinga (2008) vai definir o jogo como sendo uma atividade livre, voluntária e espontânea e que ocorre ou é executada dentro de determinados limites, temporais e espaciais, previamente definidos. Esse espaço que o ato de jogar cria é especial, porque desenvolve um conjunto de regras distintas das regras da vida real, criando uma nova realidade. Essa separação, criada pelo ato de jogar e pelo jogo, cria, por conseguinte, um "círculo mágico". Isto é, um espaço imaginado onde as regras ordinárias do cotidiano são suspensas e substituídas por normas específicas do jogo que gerem a vida dos jogadores e reorientam suas ações e processos de interação. Essa ideia é particularmente útil para a Sociologia, pois permite que os jogos sejam vistos como microcosmos da sociedade, onde interações sociais, competição e cooperação podem ser analisadas de forma simplificada.

Uma das teses centrais de Huizinga (2008) é que a cultura humana não emerge da necessidade biológica nem do trabalho, mas do impulso lúdico, da tendência humana a jogar. Argumenta que práticas culturais como a religião, o direito, a arte e a política têm suas raízes em atividades de caráter lúdico, nas quais o jogo se manifesta como forma simbólica e estruturante da vida social. Exemplos disso aparecem em rituais religiosos antigos, que frequentemente incorporavam elementos performativos e simbólicos comparáveis aos jogos, por envolverem regras, papéis e representações. Dessa forma, o jogo não apenas reflete a cultura, mas atua como princípio gerador de normas, valores e formas de interação.

Essa concepção de Huizinga (2008) tem implicações diretas para o campo educacional. Se o jogo está na base da construção cultural, então os jogos de tabuleiro podem ser utilizados como instrumentos pedagógicos capazes de explorar a reprodução e a criação de normas sociais, permitindo que estudantes percebam como regras, papéis e valores são internalizados por meio da interação lúdica. No ensino de Sociologia, essa abordagem cumpre uma dupla função: de um lado, favorece práticas didáticas mais dinâmicas e participativas; de outro, contribui para esclarecer a natureza social e simbólica dos conteúdos curriculares da disciplina.

Por fim, Huizinga (2008) adverte que, na modernidade, o espírito lúdico originário tende a se degenerar. O jogo, que outrora expressava liberdade e criação cultural, passa a ser transformado em espetáculo e mercadoria, perdendo seu valor simbólico e sendo subordinado à lógica da competição e do consumo. Essa crítica permanece atual, pois evidencia o desafio de revalorizar o jogo como experiência cultural significativa, inclusive nos espaços educativos.

Já Roger Caillois (2017) foi um sociólogo que teceu uma análise crítica, tomando como base o trabalho de Huizinga (2008); por isso, não há como apresentar um sem discutir o outro (Pujol, 2019). Inclusive, alguns autores definem que há uma continuidade linear entre esses dois autores (Brandão, Bittencourt & Vilhena, 2010; Pujol, 2019). Isto é, Caillois construiu seu argumento sobre o trabalho de Huizinga (2008).

Apesar de ter sido publicado no fim da década de 1950, Os jogos e os homens, ainda é uma das obras mais influentes no estudo dos jogos em perspectiva sociológica. Caillois (2017) inova, em relação ao trabalho de Huizinga (2008), ao oferecer um sistema de classificação detalhada para estes

jogos de entretenimento. O primeiro elemento que se destaca na obra de Caillois é a preocupação em caracterizar os tipos de jogos. São apresentados seis critérios que o caracterizam: (1) ele é livre, isto é, voluntário; (2) ele cria um espaço separado por tempo delimitado; (3) ele é incerto, pois seus resultados são imprevisíveis; (4) ele é improdutivo, pois não gera riqueza material ou qualquer outro bem (mesmo no caso dos jogos de azar, só faz a moeda circular); (5) ele é regulamentado, pois orienta o comportamento dos jogadores por regras específicas (as regras do jogo, obtidas nos manuais de jogo); e (6) ele é fictício, criando uma realidade separada da realidade "real".

Além dessa dimensão, Caillois (2017) propõe quatro categorias principais [fundamentais] de jogos, cada uma representando um aspecto das práticas culturais: (1) *Agon* (competição): jogos que enfatizam a rivalidade e a habilidade, como xadrez ou esportes, cujo objetivo é sucesso; (2) *Alea* (sorte): jogos baseados no acaso, como roleta ou com o uso de dados ou cartas (*Alea* e *Agon* são estruturas opostas); (3) *Mimicry* (simulação): jogos de imitação, como simuladores ou o RPG, em que o jogador assume uma personalidade que não é a sua para participar do jogo; e (4) *Ilinx* (vertigem): jogos que criam sensações de desequilíbrio ou êxtase, como brinquedos em parques de diversão, nos quais o prazer advém da perturbação da ordem. Nos dois últimos, há um tipo de evasão: "A *mimicry* modifica o homem e o mundo, enquanto o *ilinx* aproxima o homem da morte" (Carvalho, 2008, p. 103). Em todas essas modalidades, contudo, o jogo conserva um caráter socializante, ao promover interação, regras compartilhadas e experiências coletivas.

Caillois (2017) propõe uma distinção entre dois polos dentro da experiência lúdica: há o jogo espontâneo, desestruturado e livre, como as brincadeiras de esconde-esconde, que ele chama de *Paidia*; e os jogos altamente estruturados, com regras rígidas, como xadrez ou jogos de tabuleiro de regra fixa, que ele nomeia de *Ludus*.

Caillois (2017), seguindo Huizinga (2008), argumenta que os jogos desempenham papéis sociais cruciais, como reforçar as normas e questionar hierarquias políticas, ou mesmo promover a integração social. Ele também alerta que, em sociedades contemporâneas, o jogo pode ser desvirtuado, transformando-se em ferramenta de exploração (como jogos de azar compulsivos) ou de alienação.

Além de contribuir para a compreensão do jogo e da cultura, as reflexões de Huizinga (2008) e Caillois (2017) exerceram influência

significativa sobre outro sociólogo: Erving Goffman. Logo nas primeiras páginas de um de seus capítulos dedicados ao tema, Goffman faz alusão à necessidade de recorrer a esses autores para fundamentar sua análise. A seguir, apresento as aproximações entre a Sociologia de Goffman e o universo dos jogos de tabuleiro.

Os jogos e a interação focada em Erving Goffman

Erving Goffman é amplamente reconhecido como um dos mais influentes sociólogos do século XX, vinculado à tradição de pesquisa empírica desenvolvida na Universidade de Chicago e herdeiro das perspectivas interacionistas simbólicas formuladas por autores como Charles Cooley e George Herbert Mead (2020), ao resgatar a noção de *self* e de *self espelhado*. Seu pioneirismo consistiu em empregar a metáfora da dramaturgia para compreender as relações interpessoais e os fenômenos decorrentes da interação face a face. Suas teorias de médio alcance continuam a ser aplicadas para interpretar diversos aspectos da vida social, partindo da noção de *self* (entendida como a imagem de si construída a partir da percepção do outro) para mapear os modos como os indivíduos organizam a experiência cotidiana.

Embora não seja sua obra mais conhecida, o livro *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction* (1961) examina as sutilezas das interações sociais e inclui um capítulo particularmente instigante, "Fun in Games", no qual Goffman utiliza a metáfora dos jogos para investigar como essas interações são estruturadas, mantidas e dotadas de sentido. Nesse texto, os jogos aparecem como microcosmos da vida social, revelando comportamentos, regras implícitas e dinâmicas lúdicas que orientam as interações humanas.

A metáfora dos jogos, da jogatina e de sua ambientação em torno da mesa aparece para descrever como as interações sociais são organizadas em torno de regras e normas implícitas incitadas pelos jogos. Assim como nos jogos, as interações sociais envolvem participantes que assumem papéis específicos e seguem regras estabelecidas para atingir objetivos. Essa comparação ajuda a destacar a natureza estruturada e, ao mesmo tempo, flexível das interações humanas.

Nos dois estudos, Goffman (1961) usa as análises sobre o jogo para estabelecer parâmetros sobre a interação focada (*focused interaction*) e coloca como ambiente privilegiado das relações face-a-face as situações que se formam quando as pessoas se sentam para um "jogo de cartas" (Goffman, 1961, p. 18). Há uma qualidade necessária que modifica a interação quando as pessoas se colocam em relação ao jogo. Goffman (1961) distingue o *gaming* do *gaming encounter*. O primeiro refere-se ao ato de "jogar o jogo" das interações sociais na relação face a face; o segundo, ao ato de sentar-se à mesa para participar de um jogo com outras pessoas.

Para Goffman (1961), existem dois tipos de comportamento que regem (ou orientam) a comunicação e a significação e que direcionam as ações sociais: a focada e a desfocada. A partir da observação do ato de jogar, o autor identifica na interação focada aquelas situações em que as pessoas coordenam suas ações em torno de um mesmo centro de atenção, no caso, o jogo disposto sobre a mesa. Essa dinâmica, que exige cooperação, atenção e engajamento mútuo, permite compreender como se estruturam as regras de conduta que sustentam a interação face a face.

No capítulo dedicado a esse tema, Goffman (1961) analisa especialmente as interações que ocorrem em torno de jogos de tabuleiro, tratando-as como microcosmos da vida social. Já no segundo artigo, presente no mesmo livro, chamado de "*Role distance*", ele amplia essa análise ao examinar como os papéis sociais e as expectativas de comportamento se manifestam nas situações de divertimento. Em ambos os casos, o jogo serve como metáfora e laboratório das formas de ordenação e negociação simbólica presentes nas interações cotidianas.

Em sua análise, Goffman (1961) mapeia diferentes situações em que as pessoas se engajam em jogos, utilizando-as para esclarecer os conceitos teóricos que desenvolve sobre a interação focada. Ao examinar esses encontros, o autor observa que os jogadores suspendem temporariamente qualquer interesse externo (estético, sentimental ou monetário), aderindo ao que chama de regras de irrelevância, que delimitam o que deve ou não ser considerado significativo no contexto do jogo. Essas regras, ao mesmo tempo em que restringem o comportamento, também conferem sentido à experiência coletiva, orientando a percepção e a conduta dos participantes.

Durante todo o capítulo, Goffman usa exemplos de situações ocorridas e observadas ao redor de uma mesa de jogo para ilustrar os conceitos teóricos

e as categorias que apresenta: "Novamente, os jogos podem fornecer um começo. O conjunto de regras que nos diz o que não deve receber relevância nos diz também o que devemos tratar como real"[2] (Goffman, 1961, p. 24, tradução própria). Destaca, ainda, que os jogos revelam como a realidade social é continuamente construída por meio de convenções e acordos tácitos. Assim, o jogo torna-se um modelo privilegiado para compreender como os indivíduos negociam significados, ajustam expectativas e produzem ordem nas interações face a face.

Nos jogos formais, como o xadrez, ou nos jogos de esportes, como no futebol, as regras são explícitas e bem definidas, enquanto nos jogos informais, como as brincadeiras infantis, as regras podem ser mais flexíveis e negociáveis, e mesmo reconfiguradas às necessidades e reinterpretações dos membros constituintes. Em ambos os casos, as regras servem para guiar o comportamento dos participantes e garantir que o jogo funcione de maneira previsível e ordenada.

A diversão e o lúdico desempenham um papel crucial nas interações sociais, proporcionando um meio para as pessoas experimentarem diferentes comportamentos e aprenderem normas sociais em um ambiente seguro. Os jogos servem como microcosmos da sociedade, onde questões de *status*, poder e hierarquia podem ser exploradas e entendidas. Isto é, Goffman (1961) percebe que existe um tipo de função desempenhada pela diversão nas interações sociais.

Outra dimensão apresentada por Goffman (1961) é a relação entre a ritualização e a rotina imposta pelo ato de jogar. Assim como os rituais sociais, os jogos têm rotinas que ajudam a manter a ordem e a previsibilidade nas interações. Essas rotinas são essenciais para a coesão social, permitindo que os participantes saibam o que esperar e como se comportar em diferentes situações.

[2] "Again, games can provide a beginning. The set of rules which tells us what should not be given relevance tells us also what we are to treat as real."

Desenvolvimento do debate sociológico sobre jogos no contexto internacional e no Brasil

Sociólogos que investigam teorias e suas aplicações, bem como profissionais da área de Sociologia que relatam práticas e experiências voltadas para o ensino da disciplina, têm se aproximado dos estudos supracitados, ao mesmo tempo que criticam e problematizam o uso de jogos como recurso pedagógico.

Boa parte deles (Simpson & Elias, 2011; Türkoğlu, 2019; Folse & Poole, 2023) defende que os jogos constituem ferramentas de ensino com elevado potencial para desenvolver habilidades de pensamento crítico e estimular a imaginação sociológica e são cabíveis de serem aplicáveis a uma ampla gama de aulas e temas curriculares. Por essa razão, argumenta-se que tais jogos são também passíveis de adaptação e autodesenvolvimento por parte dos professores de Sociologia (Straus, 1986).

Quando esses estudos apresentam relatos e avaliações qualitativas dos estudantes acerca da implementação dos jogos em sala de aula, observa-se uma predominância de respostas positivas: os alunos relatam gostar das atividades lúdicas e reconhecem nelas um meio eficaz de compreender conceitos sociológicos, além de um estímulo ao exercício da crítica social para além do ambiente escolar (Simpson & Elias, 2011; Türkoğlu, 2019).

Essa eficácia tem sido amplamente reconhecida pela comunidade educacional, a ponto de inspirar programas institucionais voltados à integração dos jogos ao currículo escolar. Um exemplo é o Educational Board Games Training Programme (EBGTP, Programa de Treinamento em Jogos de Tabuleiro Educativos, em tradução livre), iniciativa internacional baseada no uso de jogos de tabuleiro educacionais para o desenvolvimento de habilidades sociais entre os estudantes (Türkoğlu, 2019).

No Brasil, esse debate tem se ampliado de forma significativa nos últimos anos. Além de iniciativas como a do PIBID da Universidade Federal de Alagoas (Braga Jr., 2022), que explorou o uso de jogos nas aulas de Sociologia, multiplicam-se relatos de pesquisa-ação voltados à aplicação de jogos como recurso didático e à análise de suas contribuições para o ensino da disciplina (Barbosa & Fiamengue, 2023; Santos, 2024; Nogueira *et al.*, 2024; Rogério *et al.*, 2018; Silva, 2019; Silva & Viana, 2020).

Outras experiências, como as de Torres (2020) e Rogério (2020), defendem o uso dos jogos como atividade pedagógica de alto potencial, abrangendo tanto o campo dos jogos digitais, como aparece nos trabalhos de Albuquerque e Kern (2019) e Carvalho, Maçaira e Azevedo (2021), quanto o das performances gamificadas, exemplificadas nos trabalhos de Freitas, Queiroz e Carvalho (2002) e Ceron (2020).

Entre essas diferentes abordagens, os jogos de tabuleiro vêm se destacando como metodologia eficaz de ensino, pois permitem que os estudantes observem e analisem a sociedade sob novas perspectivas, além de favorecerem a revisão, a fixação e a antecipação de conteúdos discutidos nas aulas de Sociologia.

Algumas aplicações práticas para os professores de Sociologia

Decerto, boa parte das investidas sociológicas sobre jogos de tabuleiro estão sobre seu uso em sala de aula como recurso didático (Braga Jr, 2014, 2022), e não propriamente problematizando-os como elementos sociopolítico-culturais ou como metodologia de investigação de fenômenos sociais, teóricos ou empíricos (como Goffman fez em suas análises da interação face-a-face). Talvez isso se deva ao papel que os jogos de tabuleiro exercem nas atividades de entretenimento, como atividade de lazer e brincadeira de jovens.

Aquelas categorias de Caillois (2017) sobre a tipologia dos jogos permitem aos educadores relacionar os jogos de tabuleiro às dinâmicas sociais que representam. Por exemplo, jogos como *Risk* podem ser analisados no contexto da *agon*, enquanto *Betrayal at House on the Hill* combina *mimicry* e *alea* ao envolver narração e elementos de acaso. Essa distinção é útil para compreender como diferentes jogos podem estimular a criatividade ou o pensamento crítico. Para professores, a transição de *paidia* para *ludus*, por exemplo, pode ser usada para ilustrar processos de institucionalização e formalização nas sociedades, como a transformação de práticas culturais informais em sistemas regulados. Professores podem usar essa crítica para discutir como jogos de tabuleiro podem tanto reforçar quanto desafiar valores dominantes, dependendo de sua concepção e uso pedagógico.

A classificação de Caillois (2017) oferece uma estrutura útil para incorporar jogos de tabuleiro em atividades sociológicas. Jogos como *Catan* (que envolve elementos de *agon* e *alea* e é considerado pela comunidade de jogadores um dos pioneiros dos jogos modernos, pela complexidade de suas regras e mecânicas) podem ilustrar questões relacionadas à economia e ao comércio, enquanto *Dixit* (que mistura *mimicry* e *paidia*) pode ser usado para explorar temas como imaginação e narrativa coletiva. Além disso, a ênfase de Caillois (2017) no equilíbrio entre espontaneidade e regras permite que os educadores adaptem os jogos a diferentes objetivos pedagógicos, promovendo tanto habilidades de raciocínio lógico quanto criatividade. Para professores de sociologia, o livro de Caillois (2017) fornece um aparato teórico robusto para analisar os jogos como manifestações culturais e pedagógicas, permitindo discussões sobre poder, socialização e valores por meio de práticas lúdicas, como os jogos de tabuleiro.

No entanto, a obra de Caillois (2017) também possui suas limitações. Sua visão normativa sobre o equilíbrio entre *paidia* e *ludus* pode ser criticada por negligenciar o potencial subversivo dos jogos desestruturados, especialmente no contexto de pedagogias críticas que buscam questionar estruturas de poder. Além disso, Caillois (2017) apresenta os jogos como fenômenos culturais quase universais, mas sem aprofundar suas interações com questões de classe, gênero ou etnia, temas centrais para a sociologia contemporânea.

E esses *insights* foram decisivos para Erving Goffman (1961), especialmente no capítulo "Fun in Games", em que ofereceu uma perspectiva única sobre as interações sociais, utilizando a metáfora dos jogos para revelar as complexas regras e normas que governam o comportamento humano. A análise dessas interações, através da lente dos jogos de tabuleiro, proporciona uma compreensão mais profunda das dinâmicas sociais e destaca a importância da diversão e do lúdico na vida cotidiana das pessoas que jogam o jogo.

As ideias de Goffman (1961) sobre os jogos e as interações sociais têm amplas implicações teóricas, oferecendo *insights* valiosos para a compreensão das normas e comportamentos sociais, tanto para a teoria sociológica quanto para a prática do ensino de sociologia. Na prática, essa compreensão pode ser aplicada em diversos contextos, como na educação, onde os jogos podem ser usados para ensinar habilidades sociais, ou em ambientes organizacionais, onde a dinâmica dos jogos pode ajudar a

melhorar a cooperação e a comunicação entre os funcionários. Por exemplo, em seus estudos de observação na interação de pessoas ao redor da mesa do jogo, Goffman (1961) percebe que o ato de ganhar atribui uma sensação de diversão às pessoas que ganham, e isso é o estímulo que motiva o tipo de interação entre os demais membros. Há uma obviedade nesse tipo de situação, é claro. Mas é a possibilidade de ganhar que faz com que haja uma dimensão interativa. Logo, usado no campo educacional, essa possibilidade precisa ser real e entendida para que os alunos estejam motivados.[3]

Pesquisas recentes mostram que o jogo frequentemente interage com a realidade, sendo usado como ferramenta de propaganda, manipulação ou mesmo como forma de resistência social. Esse é o tema de uma investigação mais ampla de alguns estudos espaçados no campo da Sociologia (Braga Jr, 2022, 2023, 2024). Assim, os professores devem considerar que os jogos não apenas refletem a sociedade, mas também a moldam ativamente. Para os professores de Sociologia, essa crítica alerta para o uso consciente dos jogos na sala de aula, incentivando práticas que resgatem o jogo como ferramenta de aprendizado significativo e criativo, em vez de mera distração ou forma de entretenimento.

Considerações Finais

Do ponto de vista teórico, a sociologia, quando se aproximou dos jogos de tabuleiro, vinculou-se a dois aspectos básicos. É certo que essas aproximações da sociologia nos universos dos jogos de tabuleiro enalteceram o perfil social dos jogadores e seus tipos e a qualidade das relações sociais que se estabelecem pelo ato de "jogar o jogo". Esses dois elementos são presentes tanto em Goffman (1961) quanto na dissertação de Nascimento (2023) ou nos estudos de Caillois (2017). Entretanto, não há indicativos evidentes que apontem aproximação dos estudos sociológicos sobre sua dimensão comercial e econômica, como indústria criativa, do

[3] No campo do *design* de jogos, também. Se os jogadores não sentem que podem ganhar o jogo, eles não têm o impulso necessário para continuar jogando. É por isso que muitos *game designers* utilizam sistemas de mascaramento de pontuação, pontuação tardia, proibição aos jogadores de contar os pontos, ou mesmo os chamados *catch-up mechanisms*, recursos amparados nas normas do jogo que atribuem bonificações especiais aos jogadores que estejam entre os últimos colocados, visando lhes permitir antever uma possibilidade de alcançar os jogadores que estiverem na frente ou frear o avanço dos que estiverem com muita pontuação.

seu aparato como objeto de entretenimento, ou ainda que se aventurem em um diálogo sobre a dimensão de suas mecânicas gamificadas e sua operacionalidade na jogabilidade.

A pergunta que orientou este artigo (se e como a sociologia e os jogos de tabuleiro se tocam sem se sobrepor, como linhas tangentes) encontra nos três autores analisados respostas distintas, porém complementares. Com Huizinga (2008), aprendemos que o jogo não é um mero passatempo, mas um fenômeno cultural fundante: o *Homo Ludens* antecede e molda o *Homo Sapiens*. Sua noção de "círculo mágico" revela como os jogos criam espaços-tempo de regras suspensas, nos quais as hierarquias e normas cotidianas podem ser temporariamente reconfiguradas (algo essencial para quem deseja compreender a plasticidade da ordem social). Caillois (2017) avança ao sistematizar o caos lúdico em categorias operacionais (*agon, alea, mimicry, ilinx*) e ao distinguir os polos do *paidia* (espontaneidade) e do *ludus* (regramento). Sua contribuição permite ao professor de Sociologia não apenas classificar jogos, mas também identificar quais dinâmicas sociais cada um deles simula ou tensiona. Já Goffman (1961) desloca o foco da estrutura do jogo para a interação que ele mobiliza: ao analisar o "encontro" em torno da mesa, mostra como os jogadores negociam papéis, administram impressões e suspendem voluntariamente a realidade externa. Sua metáfora do jogo como laboratório da interação focada confirma a hipótese de que os jogos de tabuleiro são microcosmos sociais privilegiados para o ensino da sociologia, pois ali se observam, em escala reduzida e controlada, os mesmos fenômenos de poder, cooperação, ritualização e conflito que estruturam a vida em sociedade.

A análise das obras desses autores, confrontada com as experiências pedagógicas relatadas no contexto brasileiro e internacional (Simpson & Elias, 2011; Türkoğlu, 2019; Braga Jr, 2022; Nascimento, 2023), permite extrair dois movimentos complementares. Primeiro, as categorias de Caillois e a ênfase goffmaniana nas regras de irrelevância e na excitação controlada oferecem ao professor um vocabulário analítico para desnaturalizar a experiência lúdica em sala de aula: os estudantes podem perceber, por exemplo, como um jogo de *Catan* combina *agon* e *alea* para simular dinâmicas de mercado, ou como um jogo de *Dixit* mobiliza *mimicry* para explorar narrativas e identidades. Segundo, as advertências de Huizinga sobre a degeneração do espírito lúdico na modernidade e de Caillois sobre o

risco de o jogo tornar-se ferramenta de exploração ou alienação funcionam como alertas contra um uso ingênuo ou meramente instrumental desses recursos. Assim, o diálogo com o ensino de Sociologia não é automático: exige do professor uma mediação crítica que explicite tanto o que os jogos ensinam quanto o que eles ocultam ou reproduzem.

Retomando a imagem da tangente que abriu este artigo, posso agora afirmar que os jogos de tabuleiro e a sociologia se tocam em um ponto fecundo: o reconhecimento de que o lúdico é, ao mesmo tempo, espelho e laboratório da vida social. Contudo, essa tangência não é passiva. Como se viu nos relatos de pesquisa-ação e nas reflexões de Goffman sobre a diversão como motor da interação, o jogo só se torna pedagogicamente transformador quando a possibilidade de ganhar e, com ela, a aposta emocional dos estudantes é real e significativa. Mais do que isso: o uso consciente dos jogos de tabuleiro em sala de aula pode resgatar o espírito crítico que Huizinga via ameaçado pela mercantilização do lazer. Ao invés de reduzir os jogos a meras ilustrações de conceitos ou a recompensas extrínsecas, o professor de Sociologia é convidado a transformá-los em objetos de análise e em dispositivos de experimentação social. Nesse sentido, a tangente entre Sociologia e jogos de tabuleiro não é apenas um achado teórico curioso: é uma aposta metodológica na educação como prática de liberdade, onde o prazer de jogar e o rigor de pensar caminham juntos, sem hierarquias, mas com propósito.

As obras e autores trazidos aqui, são essenciais para compreender a dimensão social e cultural dos jogos, fornecendo aos professores de Sociologia um referencial teórico para explorar o papel dos jogos de tabuleiro na educação e fomentar a inferência sociológica. A classificação de Caillois (2017) e as categorias produzidas por Huizinga (2008) e Goffman (1961), permitem análises ricas sobre como os jogos refletem e moldam as sociedades e interferem no comportamento das pessoas, servindo como alerta para o uso consciente dessa ferramenta pedagógica. No fim, o que se reforça aqui é que o jogo não deve ser apenas uma atividade lúdica, mas uma ferramenta para instigar reflexões críticas sobre a sociedade.

Referências

Albuquerque, R. M. de, & Kern, C. (2019). Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância. *ETD - Educação Temática Digital, 21*(3), 662-673. https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8649928

Almeida, Pedro B. de. (2022). *Jogos para um ensino escolar lúdico de sociologia* [Trabalho de Conclusão de Curso – Licenciatura em Ciências Sociais]. Universidade Federal de Rio Grande do Sul. https://lume.ufrgs.br/handle/10183/255356

Avanço, Leonardo D. (2023). A cultura a partir das teorias do jogo de Johan Huizinga e Roger Caillois: uma análise comparativa com enfoque sobre pontos de inflexão. *Métis: História & Cultura, 22*(43). https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/metis/article/view/11586/5748

Axelrod, Robert. (1980). Effective choice in the prisoner's dilemma. *Journal of Conflict Resolution, 24*(1), 3-25. https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/002200278002400101

Brasil – Ministério da Educação (2017). *Base Nacional Comum Curricular*. MEC.

Barbosa, Franciele B., & Fiamengue, Elis Cristina. (2023). Representatividade de mulheres negras na política: um jogo didático elaborado para as aulas de sociologia. *Revista BOEM, 11*, p. e0101, 2023. DOI: 10.5965/2357724X112023e0101. Disponível em: https://www.revistas.udesc.br/index.php/boem/article/view/24871. Acesso em: 8 dez. 2024.

Barbosa, Pedro Tiago C. (2021). *Das práticas à comunidade de jogos de tabuleiro modernos. O café de jogos de tabuleiro: "A jogar é que a gente se entende"* [Dissertação de Mestrado em Sociologia]. Universidade do Porto. https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/137225/2/511562.pdf

Bourdieu, Pierre. (1990). *Coisas ditas*. Brasiliense.

Braga Jr, Amaro X. (2024). *Produção de selo de certificação em relevância social para jogos de tabuleiro* [Projeto de Extensão – 2024-2025]. Universidade Federal de Alagoas.

Braga Jr, Amaro X. (2023). *Jogos de tabuleiro, questões sociais e ensino de sociologia* [Projeto de Pesquisa – 2023-2026]. Universidade Federal de Alagoas.

Braga Jr, Amaro X. (2022). *Jogos, gamificação e ludicidade no ensino de Sociologia* [Subprojeto PIBID – Sociologia (2022-2024)]. PIBID.

Braga Jr, Amaro X. (2014). *Projetos integradores 4: Recursos didáticos para o ensino da sociologia* [Desenvolvimento de material didático – Livro Didático]. Universidade Federal de Alagoas. Edufal.

Brandão, Roberta P., Bittencourt, Maria Inês G. de F., & Vilhena, Junia de. (2010). A mágica do jogo e o potencial do brincar. *Revista Mal-estar e Subjetividade, 10*(3), 835-863. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27117236007

Caillois, Roger. (2017). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Editora Vozes.

Carvalho, Ana Paula, Maçaira, Julia P., & Azevedo, Gustavo C. de. (2021). Quiz antropológico: jogos didáticos e formação de professores. *Revista Perspectiva Sociológica*, (28), 114-128. https://doi.org/10.33025/rps.v0i28.3557

Carvalho, Nazaré C. (2008). Os jogos e os homens. *Revista Cocar, 2*(4), 101-104. https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/111

Ceron, Ariad Cristina F. A. (2020). *Ressignificando o ensino de sociologia: o uso de narrativas gamificadas como prática pedagógica para o estudo das relações de gênero* [Dissertação de Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional]. UNESP. http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/586506

Coleman, James S. (1990). *Foundations of Social Theory*. Harvard University Press.

Elias, Norbert, & Dunning, Eric. (1992). *A busca da excitação: desporto e lazer no processo civilizacional*. Difel.

Folse, Brandon, & Poole, Frederick J. (2023). Gamifying gamification in the sociology classroom. *Teaching Sociology, 52*(3), 206-218. https://doi.org/10.1177/0092055X231175176

Freitas, Estela S., Queiroz, Mayra P., & Carvalho, Célia R. de. (2022). O uso de jogos nas aulas de Sociologia. *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade, 9*(21), 270-289. https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/15459/11740

Gee, James Paul. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Goffman, Erving. (1961). *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Ravenio Books.

Hechter, Michael. (2019). *Rational choice sociology: essays on theory, collective action and social order*. Edward Elgar Publishing.

Huizinga, Johan. (2008). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva.

Mead, George H. (2020). *Mente, self e sociedade* (Ed. definitiva). Vozes.

Nascimento, Ivan R. do. (2023). *Jogando em classe: uma proposta lúdica para mediar o ensino de Sociologia* [Dissertação de Mestrado Profissional em Sociologia]. Universidade Federal de Campina Grande. http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/33751

Nogueira, Dijaci, Santos, Camila L. dos, Camara, Céu F. D., Santos, Francialy C. M. dos, Ribeiro, Sydney J. dos S., & Santos, Wellington. (2024). O jogo de tabuleiro como alternativa de ensino e aprendizagem no ensino de sociologia. *Revista OPTIE - Observatório de Pesquisa, Tecnologia e Inovação na Educação Básica, 1*(1), 1-4. https://doi.org/10.28998/optie.v1i1.16804

Pujol, Vitor R. (2019). *O jogo nas obras Homo ludens e Os jogos e os homens* [Dissertação de Mestrado em Educação Física]. Universidade Federal de Santa Maria.

Rogério, Radamés de M. (2020). O ensino de Sociologia e os jogos didáticos. *In* A. A. Brunetta *et al.* (org.), *Dicionário do Ensino de Sociologia (*pp. 191-195). Editora Café com Sociologia.

Rogério, Radamés de, Gonçalves, Isaias R., Pinto, Ana Luiza M. de S., & Bessa, Mariane da Silva. (2018). Jogos didáticos no ensino de sociologia no ensino médio: relato de uma experiência. *Iniciação Científica CESUMAR, 20*(1), 5-15. http://dx.doi.org/10.17765/1518-1243.2018v20n1p5-15

Ricoeur, Paul. (1976). *Teoria da interpretação: o discurso e o excesso de significação*. Edições 70.

Silva, José Luciano M. da (2019). Aprendendo no jogar: uma experiência nas aulas de sociologia do ensino médio. *Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais, 3*(2), 11-25. https://cabecs.com.br/index.php/cabecs/article/view/186

Silva, Peterson, & Viana, Thereza Cristina B. S. (2020). A dinâmica social em jogo: práticas didáticas em sociologia com o jogo de cartas Agência. *Revista Cronos, 21*(2), 114-139. Disponível em: https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/20934 . Acesso em: 9 dez. 2024.

Simpson, Joseph M., & Elias, Vicky. (2011). Choices and Chances: The sociology role-playing game —The sociological imagination in practice. *Teaching Sociology, 39*(1), 42-56. https://doi.org/10.1177/0092055X10390646

Souza, Ádamo Alberto de. (2003). *A Teoria dos Jogos e as ciências sociais* [Dissertação de Mestrado em Filosofia]. Universidade Estadual Paulista. http://repositorio.unesp.br/handle/11449/88823

Straus, Roger A. (1986). Simple games for teaching sociological perspectives: Four examples of the do-it-yourself approach. *Teaching Sociology, 14*(2), 119-128. https://doi.org/10.2307/1317618

Torres, Ana Carolina S. (2020). *A aprendizagem significativa de sociologia a partir de metodologias ativas* [Dissertação de Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional]. Universidade Federal do Ceará. https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/57516/5/2020_dis_acstorres.pdf

Türkoğlu, Bengü. (2019). The effect of educational board games training programme on the social skill development of the fourth graders. *İlköğretim Online, 18*(3), 1326-1344. https://ilkogretim-online.org/index.php/pub/article/view/1368

Recebido: 11 abr. 2025.
Aceito: 29 maio 2025.

Licenciado sob uma Licença Creative Commons Attribution 4.0