

# **“TIO, HOJE A AULA É DIFERENTE?”: A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA**

**XV Encontro de Pesquisa e Pós-Graduação**

Antonio Jeferson Lima Magalhaes, Danyelle Nilin Goncalves

Este trabalho apresenta a construção e a aplicação de uma experiência metodológica que une o ensino de sociologia a gamificação. Partimos da ideia de que as metodologias ativas de ensino são indispensáveis ao contexto educacional e que por haver resistência na utilização das mesmas, torna-se necessário voltar o nosso olhar para a prerrogativa que os professores precisam de apoio para efetivá-las no processo de ensino. A atividade objetiva construir um guia metodológico para ensino de sociologia que trará uma descrição do processo de criação das metodologias ativas de ensino, com ênfase na gamificação. Para alcançar este propósito, adotamos a pesquisa-ação, acompanhada da análise de literatura e testagem das metodologias que compõem o guia. Ademais, o projeto contou com a colaboração da gestão da escola que possibilitou a oferta da eletiva Game sociológico que serviu como escopo para o teste das metodologias. Participaram das atividades síncronas, assíncronas e híbridas estudantes do 1º, 2º e 3º ano do ensino médio integral. Como referencial teórico, nos apropriamos de Berbel (2011) para compreender as metodologias ativas e as contribuições de Huizinga (2010) e Fardo (2013) para compreensão, desenvolvimento e utilização da gamificação. Ressalta-se que a gamificação é positiva como aporte metodológico ao ensino de sociologia, fator que toma forma com o avanço da pesquisa e materializa-se nos resultados.

Palavras-chave: Sociologia. Metodologias Ativas. Gamificação. Educação.