



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
MESTRADO PROFISSIONAL EM SOCIOLOGIA - PROFSOCIO**

ANTONIO JEFERSON LIMA MAGALHÃES

**“TIO, HOJE A AULA É DIFERENTE?”: A CONSTRUÇÃO DE UM E-BOOK DE
METODOLOGIAS ATIVAS GAMIFICADAS PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA**

FORTALEZA-CE

2023

ANTONIO JEFERSON LIMA MAGALHÃES

**“TIO, HOJE A AULA É DIFERENTE?”: A CONSTRUÇÃO DE UM E-
BOOK DE METODOLOGIAS ATIVAS GAMIFICADAS PARA O
ENSINO DE SOCIOLOGIA**

Proposta de material didático apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia em rede nacional — PROFSOCIO — da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em sociologia.

Área de concentração: Ensino de Sociologia.

Orientador(a): Prof^a Dr^a. Danyelle Nilin Gonçalves.

FORTALEZA-CE

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M164“ Magalhães, Antonio Jeferson Lima Magalhães.
“TIO, HOJE A AULA É DIFERENTE?”: A CONSTRUÇÃO DE UM E-BOOK DE
METODOLOGIAS ATIVAS GAMIFICADAS PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA / Antonio
Jeferson Lima Magalhães Magalhães. – 2023.
145 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de
Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2023.

Orientação: Prof. Dr. Danyelle Nilin Gonçalves.

1. Sociologia . 2. Gamificação . 3. Engajamento .

CDD

ANTONIO JEFERSON LIMA MAGALHÃES

**“TIO, HOJE A AULA É DIFERENTE?”: A CONSTRUÇÃO DE UM E-BOOK DE
METODOLOGIAS ATIVAS GAMIFICADAS PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA**

Proposta de material didático apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia em rede nacional — PROFISOCIO — da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Área de concentração: Ensino de Sociologia.

Orientador(a): Prof^a Dr^a. Danyelle Nilin Gonçalves

Aprovado em: ____/07/2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dr^a. Danyelle Nilin Gonçalves
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^o Dr^o Alexandre Jeronimo Correia Lima
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a Dr^a. Lígia Wilhelms Eras
Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC - Campus Xanxerê)

À minha mãe, Rosenira.

Às minhas irmãs, Jessica e Joelza.

À minha amiga, Luciene Augusto.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a cada um por estar ao meu lado durante o enfrentamento de mais esse desafio, e por terem contribuído de alguma forma para a conclusão deste trabalho.

A minha mãe, Antonia Rosenira Lima Costa, pelo amor e pelo incentivo ao estudo durante toda a minha vida.

As minhas irmãs, Jessica Lima e Joelza Soares, que em razão das suas vidas me fazem um ser humano feliz.

Aos meus tios, Rosenildo Lima Costa e Elzanira Lima Costa, que me criaram e deram os suportes necessários na minha base escolar.

À Escola de Ensino Médio em Tempo Integral José Nilton Salvino Franco Jaime, instituição na qual trabalhei, e que foi a semente deste trabalho e onde ele se desenvolveu.

À diretora escolar da EEM José Nilton Salvino Franco, Luciene Augusto, pela compreensão e apoio ao longo desse mestrado.

Aos amigos e colegas de trabalho na escola, pela ajuda e participação na pesquisa.

Aos estudantes e demais companheiros de escola, por serem inspiração e elementos essenciais na condução do TCC.

Aos colegas de mestrado, pelos conhecimentos compartilhados e pela inspiração que cada um(a) representa em seu ofício de educador(a). Prazer imenso ter feito parte dessa turma.

Aos membros da banca de avaliação, professor o Profº Drº Alexandre Jeronimo Correia Lima-Universidade Federal do Ceará (UFC), Profª Drª. Lígia Wilhelms Eras-Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC - Campus Xanxerê), pelas contribuições e críticas que consolidaram o resultado final da pesquisa.

A minha orientadora, professora Danyelle Nilin Gonçalves, um agradecimento especial pela disposição, comprometimento e compreensão ao longo de todo o curso do mestrado. Te guardo no coração.

Ao departamento de Sociologia da Universidade Federal do Ceará, nas figuras dos professores Alexandre Jerônimo Correia Lima e Francisco Willams

Ribeiro Lopes, por todos os ensinamentos e pela magnífica experiência de cursar um mestrado.

E, por fim, à Universidade Federal do Ceará, instituição que me abriu as portas do mundo do trabalho e tem parcela significativa de contribuição na minha formação como pessoa e profissional.

Este trabalho contou com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES), como financiadora do Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (PROFISOCIO), a qual também rendo profundo agradecimento.

Temos que nos concentrar em duas dimensões da nossa tarefa: o saber acumulado da Sociologia e as necessidades contemporâneas da juventude. Do saber acumulado, definimos princípios lógicos do raciocínio e da imaginação sociológica. Das necessidades contemporâneas, definimos modos de ensinar, técnicas de criação de vínculos da sociologia com os alunos. (SILVA, 2009. p. 18)

RESUMO

Este trabalho teve como objeto de pesquisa a gamificação no ensino de sociologia, que vem sendo popularizada nos últimos anos e bastante utilizada nas diversas áreas do conhecimento. Assim, surgiu o questionamento sobre quais eram as contribuições desse recurso metodológico para o ensino de sociologia e os desafios e possibilidades para o professor dessa disciplina utilizá-lo. Contudo, sabendo da dificuldade apontada pelos professores pesquisados em relação a esse tipo de metodologia e, ao mesmo tempo, partindo da necessidade de envolver o jovem nas aulas de sociologia e desmistificá-las para esse público, foi produzido um material de apoio ao trabalho do(a) docente que atua lecionando o referido componente. Nesta perspectiva apresenta-se, como parte central deste trabalho, um material didático – E-book de gamificações para o ensino de sociologia – que propôs em seu corpo sugestões de aulas voltadas ao ensino de sociologia, com aporte significativo das gamificações e o passo a passo de como utilizar esse tipo de metodologia ativa de forma eficaz na sala de aula. Dessa forma, o trabalho buscou apontar possibilidades para contribuir com uma melhor aceitação, desempenho e engajamento dos alunos nas aulas de sociologia, a partir da utilização das gamificações como metodologia para o ensino dessa disciplina.

Palavras-chave: Sociologia 1; Gamificação 2; Engajamento 3.

ABSTRACT

This work had as research object the gamifications in sociology teaching, which has been popularized in recent years and widely used in different areas of knowledge. Thus, the question arose about what were the contributions of this methodological resource to the teaching of sociology and the challenges and possibilities for the sociology teacher to use it. However, knowing the difficulty pointed out by the teachers surveyed in relation to this type of methodology and at the same time, based on the need to involve young people in sociology classes and demystify it for this audience, a material was produced to support the work of (a) teacher who works teaching the aforementioned component. In this perspective, as a central part of this work, a didactic material - E-book of gamifications for teaching sociology - which proposed in its body, suggestions of classes aimed at teaching sociology, with a significant contribution of gamifications and the step how to use this type of active methodology effectively in the classroom. In this way, the work sought to point out possibilities to contribute to better acceptance, performance and engagement of students in sociology classes, based on the use of gamifications as methodology for teaching sociology.

Keywords: Sociology 1; Gamification 2; Engagement 3.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Características das metodologias ativas	18
Figura 2- Percurso metodológico da pesquisa	23
Figura 3- Eletiva game sociológico e seu alcance.....	24
Figura 4– Município de Caridade no mapa do Ceará	29
Figura 5– Município de Caridade	30
Figura 6– Fotos de ambientes da escola.....	31
Figura 7- Catálogo de Unidades Curriculares Eletivas- Seduc 2023.....	36
Figura 8 - Estrutura da Eletiva Game Sociológico.....	76
Figura 9- Modelo do Plano de Aula da Eletiva.....	77
Figura 10- Cabeçalho do modelo de plano de aula.....	78
Figura 11- Plano de aula da eletiva (Parte 1)	79
Figura 12- Plano de aula da eletiva (Parte 2)	79
Figura 13- Plano de aula da eletiva (Parte 3)	80
Figura 14-- Plano de aula da eletiva (Parte 4).....	82
Figura 15 - Plano de aula da eletiva (Parte 5).....	83
Figura 16- Seção: Gamificando a sociologia	84
Figura 17- Página inicial da Gamificação: Fato ou Fake	86
Figura 18- Páginas da Gamificação: Fato ou Fake	86
Figura 19- Página inicial da Gamificação: memória sociológica.....	89
Figura 20- Cards da gamificação: memória sociológica (Parte 1)	90
Figura 21- Cards da gamificação: memória sociológica (Parte 2)	90
Figura 22- Card inicial da gamificação: Roleta dos debates.....	92
Figura 23- Cards de desafio da gamificação “memória sociológica”	93
Figura 24- Tela inicial da gamificação: “Tá falando de que?”	96
Figura 25 - Segunda tela da gamificação: “Tá falando de que?”- Conceitos.....	96
Figura 26 - Tela da gamificação: “Tá falando de que?”- Dicas para conceito.....	97

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Perfil dos estudantes inscritos na eletiva	63
Gráfico 2- Idade X Série dos alunos inscritos na eletiva de game sociológico	64
Gráfico 3 - Você costuma identificar na sua vida prática os temas discutidos nas aulas de Sociologia?	68
Gráfico 4- Temas que compõem a eletiva	70
Gráfico 5— Como você classifica hoje suas aulas de sociologia?	71
Gráfico 6— Você consegue imaginar como um game pode ser sociológico e te ajudar a compreender melhor a sociologia?.....	72
Gráfico 7— Como a Sociologia ocupa espaço na sua vida hoje?	73

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Princípios da BNCC e das Metodologias Ativas	50
Tabela 2- Recursos que os professores utilizam para o ensino de sociologia.....	61
Tabela 3 - Principal contato dos alunos com a sociologia	65

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CREDE	Coordenadoria Regional de desenvolvimento da educação
FIOCRUZ	Fundação Oswaldo Cruz
IAS	Inteligências artificiais LEC Laboratório de Ensino de Ciências
LEI	Laboratório Educacional de Informática MS Ministério da Saúde
NUJOC	Núcleo de Pesquisa em Jornalismo e Comunicação
OCN	Orientações Curriculares Nacionais
PBF	Programa Bolsa Família
PCA	Professor Coordenador de Área
PPDT	Projeto Professor Diretor de Turma
RMF	Região Metropolitana de Fortaleza
SEDUC	Secretaria da educação SIGE Sistema Integrado de Gestão Escolar
UFC	Universidade Federal do Ceará

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
2. MEU LUGAR DE FALA: CARACTERIZANDO O CAMPO PESQUISADO.....	29
2.1 As eletivas na escola de tempo integral	34
2.2 As metodologias ativas na educação	41
2.3 START GAME: A Imaginação Sociológica numa Perspectiva Gamificada	43
2.4 A Sociedade Gamificada: Juventudes e sua Relação com os Games	45
3 AS METODOLOGIAS ATIVAS GAMIFICADAS COMO APORTE AO ENSINO DE SOCIOLOGIA NO CONTEXTO DE BNCC	49
3.1 A BNCC e a “sociologização” do currículo: pensando as competências e habilidades a partir das metodologias ativas gamificadas.....	51
3.2 Plano de aula: um diálogo entre sociologia, metodologias ativas e as competências e habilidades propostas pela BNCC.....	53
3.3 Pontos de Intersecção que Interligam BNCC, Metodologias Ativas Gamificadas e Ensino de Sociologia.	54
4. A SOCIOLOGIA NA SALA DE AULA: RECURSOS USADOS PELOS PROFESSORES E A VISÃO DOS ALUNOS SOBRE ESSES RECURSOS.....	58
4.1 “A visão do professor”: dados sobre as aulas de sociologia.....	59
4.2 Alunos: o que os dados nos revelam sobre o público discente?	62
5. CONSTRUINDO UM E-BOOK DE GAMIFICAÇÕES PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA	75
5.1 Primeira versão do material e as considerações feitas pelos docentes	76

5.2	Testagem e resultados das gamificações sociológicas	85
5.2.1	Gamificação sociológica: “Fato ou Fake”	85
5.2.2	Gamificação: Memória Sociológica	88
5.2.3	Roleta dos debates.....	92
5.2.4	Gamificação: Tá falando de que?.....	95
5.2.6	Espelho, espelho meu!.....	101
5.3	Versão final do E-Book.....	104
CONSIDERAÇÕES FINAIS		127

INTRODUÇÃO

A educação é um segmento muito importante para a vida humana e essa perspectiva passa pelo chão da sala de aula. Contudo, chegar até o aluno é uma meta importante e ousada que vem se tornando um dos grandes desafios do professor. Quando falamos do campo da sociologia não é diferente, visto que esses alunos tendem a depositar suas expectativas com vistas a esse conhecimento tão necessário na vida deles.

A forma como organizo, estrutura e apresento essa disciplina aos meus alunos é um ponto extremamente importante para a construção de um discente pensante e crítico, capaz de reconhecer que a sociologia está implícita na vida do ser humano. Assim, é necessário que a disciplina dialogue com o seu público por meio da didática do professor, com vistas a utilização de metodologias que possibilitem a transposição do conteúdo e consequente alcance dos seus objetivos.

Vale a pena ressaltar que para alcançar os alunos, eles precisam se identificar com o que é proposto em sala. O engajamento é algo necessário, e assim o aluno se sente pertencente ao processo de ensino aprendizagem. Contudo, as metodologias ativas, em especial a gamificação, quando utilizadas proporcionam todas essas perspectivas nos alunos. Assim, frases como: “tio, hoje vai ter aquela aula de novo?”, “tio, a aula hoje é daquelas legais?”, “tio, a aula hoje é diferente?”, passam a ser perguntas frequentes aos professores.

O fato de os alunos buscarem o professor para saber sobre as aulas é um forte sinal de que o ambiente está fértil para a aprendizagem. Assim, o ponto de partida desse estudo é o processo de ensino-aprendizagem da disciplina de sociologia em uma escola do interior do Ceará. Busquei pesquisar e compreender as metodologias de ensino da referida disciplina e sua utilização em sala de aula, debruçando-me sobre as metodologias ativas ¹ de ensino, em especial a

¹ Metodologias ativas é um tema abordado por diversos pesquisadores ao longo da história. Dewey (1950), Freinet (1975), Freire (1996), Rogers (1973), Bruner (1978), Vygotsky (1998), Moran (2000), Piaget (2006), entre outros, têm mostrado como cada indivíduo, de diferentes faixas etárias, aprende de forma ativa a partir do contexto em que está inserido. As metodologias ativas consistem em possibilidades pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino-aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por investigação, por descoberta ou resolução de problemas. Criando situações de aprendizagem, cujo os aprendizes possam Pensar, além de desenvolverem a capacidade crítica, refletir sobre as práticas que realizam, interagirem com professores e colegas e estudar valores e atitudes pessoais.(ASSUNÇÃO,2020,p.3)

gamificação² como aporte ao ensino de sociologia para uma aprendizagem significativa.³

O processo de ensino-aprendizagem evolui quando buscamos trazer para dentro dele a perspectiva de melhorar e possibilitar situações de aprendizagem que potencialize o ensino de sociologia. É importante que o ensino dialogue com os sentidos da vida do aluno para além dos muros da escola, Sacristán (2008) afirma que:

As instituições que servem à escolarização não têm o monopólio da informação nem o de saber transmiti-la de maneira eficaz e atrativa. Não podem dar notícia do que ocorre no mundo competindo com os meios. Por meio da adoção de textos únicos não se pode dar ideia da variedade da cultura. Não podem ignorar que boa parte dos pais tem igual ou maior nível cultural que os professores dos filhos. Deve-se considerar que a percentagem de lares com computador pessoal é mais alta do que nas salas de aula e que algo parecido deve ocorrer com lupas, pequenos telescópios, microscópios etc. Que as crianças aproveitam mais com brinquedos “didáticos” em casa do que nas escolas. Tem que saber que seus “clientes” vivem melhor em casa que entre os muros frios da escola. Devem observar que “o recreio” serve mais para descansar do que para “se recrear” (SACRISTÁN, 2008, p.171).

A disciplina de sociologia carrega em seu significado um traço marcante, a desnaturalização do olhar, que é o diferencial para o contexto em que os estudantes estão inseridos. Nesta perspectiva, há de se entender que o processo de ensino desta disciplina implica em uma forma de pensar sociologicamente que possa firmar-se e tornar-se legitimada — entre os alunos — e a sociedade em geral. Contanto, para que isso aconteça com maestria, é importante que o professor de sociologia desenvolva os conteúdos de forma mais próxima ao aluno, buscando estimular o processo de estranhamento, desnaturalização e compreensão da sociedade por meio da imaginação sociológica, a ser estimulada durante o ensino médio.

A rotina de um professor que possui somente 1h/a (uma hora aula) e por isso precisa lecionar em várias turmas ou até mesmo em várias escolas é uma

² Gamificação – do o inglês gamification, é o uso de mecânicas e características de jogos para engajar, motivar comportamentos e facilitar o aprendizado de pessoas em situações reais, tornando conteúdos densos em materiais mais acessíveis, associado ou não a jogos.

³ Aprendizagem significativa é um processo em que há a interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, de maneira não literal e não arbitrária. O conteúdo que será aprendido ganha significado para o estudante graças ao conhecimento que ele já possui, chamado de subsunção ou ideia-âncora por Ausubel.

realidade que assola os professores de sociologia. Esse curto tempo de aula, associado a esse grande número de turmas, afeta diretamente na qualidade das aulas de sociologia, principalmente no que tange a inovação. Para inovar em uma aula é necessário não só boa vontade, mas também, tempo, estudo, pesquisa, criatividade e recursos, fatores esses que muitas das vezes não são possíveis, tendo em vista essa realidade intensa dos professores de sociologia da educação básica.

Pontuando a grande potencialidade das juventudes faz necessário voltar o olhar para o professor de sociologia, como sendo aquele que precisa de suporte para não se perder em meio aos textos sociológicos e esquecer que para além de um livro, há um aluno sedento por conhecimento e ao mesmo tempo cheio de dúvidas e anseios advindos do meio em que está inserido. Assim, mas do que nunca se faz presente a necessidade de uma aula de sociologia que o desperte para o entendimento de questões sociais que dialoguem com aquilo que veem diariamente e que tem ligação com a sociologia e por isso merecem ser exploradas e utilizadas como base para o ensino de sociologia.

Por isso, surge a necessidade de pensar formas de ministrar a sociologia possibilitando que a mensagem possa ser captada pelo aluno, essa busca por estar próximo do discente para um diálogo mais horizontal é uma característica importante, que corrobora não só com a potencialização da autonomia do aluno mas com a possibilidade de colocar o conhecimento em pratica por meio das metodologias ativas de ensino que são indispensáveis para a construção desse olhar sociológico. Consistem em possibilitar metodologias de ensino que colocam o aluno como centro do processo de ensino, buscando estimular o aluno a ir em busca, pesquisar, construir, enfim, ser protagonista⁴ do processo.

Hodiernamente, é importante pontuar que o professor de sociologia não é o mais valorizado na história e que esses desdobramentos culminam na manutenção de pontos essencialmente negativos, como a carga horária de aula, a grande número de turmas e a fragmentação do planejamento que afetam no andamento da disciplina. Contudo, com o tempo para o planejamento do professor acaba sendo insuficiente para que este realize suas demandas burocráticas – plano de aula, sistemas de acompanhamento de rendimento e frequência – e assim, não sobra

⁴ (pro.ta.go.nis.mo) sm. 1 Ideia de que a ação, a interlocução e a atitude dos sujeitos ocupam lugar central nos acontecimentos. 2 Cin. Telev. Teat. Lit. Qualidade do personagem principal de tramas cinematográficas, teatrais, literárias ou televisivas. (BECHARA, 2011, p. 961).

tempo para que o docente possa pensar metodologias inovadoras para o ensino. Qualquer material que é necessário para uma boa aula, demanda tempo para que seja elaborado e construído.

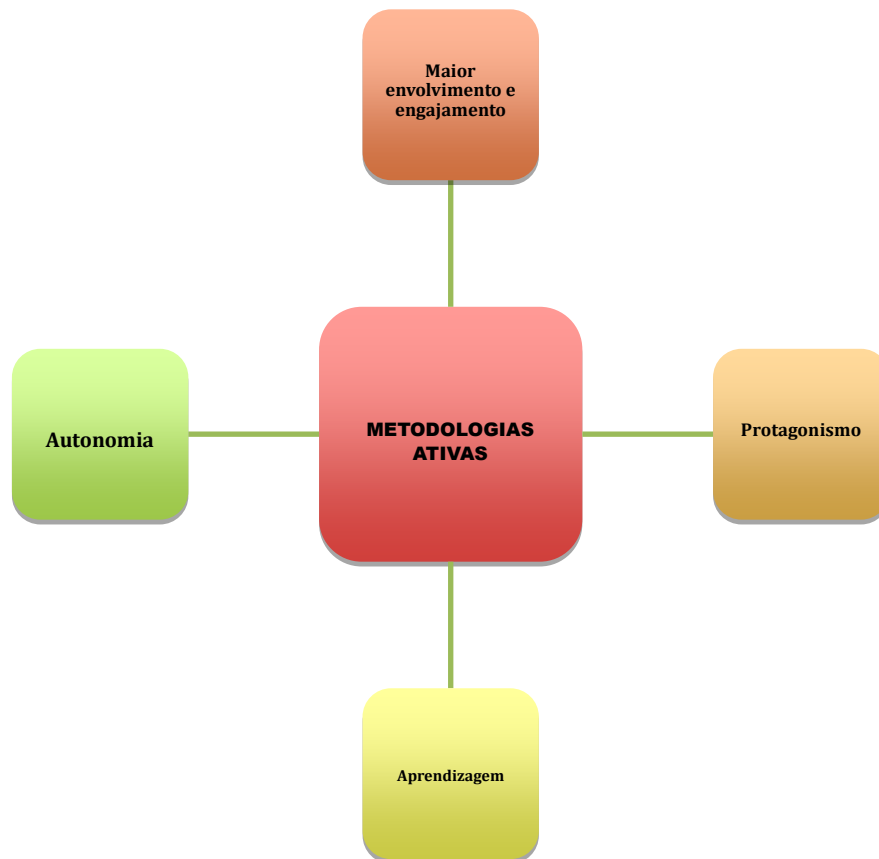
Desta forma, busquei nesta pesquisa, fixar o olhar em formas de subsidiar os professores de sociologia nas aulas da referida disciplina por intermédio das metodologias ativas gamificadas e que se adequassem ao tempo de aula e de planejamento do professor, resultando em uma aula significativa, não excludente e que ajude o aluno a se encontrar como sujeito autônomo, capaz de pensar e refletir sobre a sociedade em que está inserido. Como afirma Lahire (2014) sobre a necessidade de construção dessa ciência que se desenvolve historicamente contra as naturalizações.

Os estados, em todas as partes do mundo, sublinham a necessidade de formar para a cidadania, e visam geralmente responder a essa exigência pelo ensino moral ou da educação cívica. Ora, as ciências do mundo social poderiam e até mesmo deveriam estar no centro dessa formação: o relativismo antropológico (que não tem nada a ver com um indiferentismo ético), a tomada de consciência da existência de uma multiplicidade de “pontos de vista” ligada às diferenças sociais, culturais, geográficas, etc., o conhecimento de certos “mecanismos” e processos sociais etc., tudo isso poderia utilmente contribuir para formar cidadãos que seriam um pouco mais sujeitos de suas ações em um mundo social desnaturalizado, um pouco menos opaco, um pouco menos estranho e um pouco menos indomável (LAHIRE, 2014, p. 59).

Com vistas ao que é apontado pelo autor, conseguimos vislumbrar que a sociologia tem uma forma específica de ensino que deve ser contemplada, que versa sobre a necessidade de despertar o olhar dos educandos em relação ao meio em que estão inseridos, para que assim possam compreender que a sociologia está em todos os lugares que possa imaginar e a mesma busca desnaturalizar o que aparentemente parece normal ao ser humano. Assim, metodologias de ensino se fazem importantes, pois devem dialogar com as abordagens da disciplina para que os objetivos sejam alcançados de forma pertinente.

Destarte, o ponto de partida deste estudo são as Metodologias ativas, que estão em ênfase nos últimos anos e norteiam a prática pedagógica de forma intrínseca, tendo em vista os múltiplos diálogos que são traçados a partir dessa perspectiva. No esquema abaixo pode-se inferir algumas características importantes das metodologias ativas num parâmetro geral.

Figura 1- Características das metodologias ativas



Fonte: Próprio autor

A autonomia dos alunos, o trato com as competências socioemocionais, uso da tecnologia, aumento no engajamento dos discentes nas aulas, contribuições na forma de pensar criticamente e posicionar-se, potencialização da autogestão e atitude frente aos desafios são características que permeiam a metodologias ativas, e por isso são tão atraentes e queridas pelos alunos.

As metodologias ativas são as diversas formas metodológicas que colocam o aluno em evidência e ressignificam seu papel na construção da sua própria aprendizagem, a qual se dá o nome de protagonismo, termo tão presente no meio educacional e com pressupostos que nutrem essa autonomia do estudante, frente a sua própria aprendizagem. Esse elemento vem sendo pauta de muitos discursos que potencializam o papel do aluno e põe em discussão o real papel do

professor, visto as inúmeras perspectivas que são estabelecidas a partir desse conceito de protagonismo.

O protagonismo urge como ponto que interliga todas as abordagens das áreas do conhecimento⁵ e manifesta-se para além dos itinerários formativos⁶. As metodologias ativas de ensino de acordo com Moran (2018):

As metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do estudante, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor. MORAN (2018, p. 4)

A partir das informações disponíveis em rede ao estudante, o docente pode partir de atividades mais práticas para iniciar o processo de ensino e aprendizagem (MORAN, 2018). Outro ponto característico na utilização das metodologias ativas é que os estudantes devem estar ativos do ponto de vista físico e mental, ou seja, eles devem realizar e pensar sobre essas atividades (ALMEIDA, 2018).

Corroborando com os autores supracitados, Filatro e Cavalcanti (2018) afirmam que nas metodologias ativas “o aprendiz é visto como um sujeito ativo, que deve participar de forma intensa de seu processo de aprendizagem (mediado ou não por tecnologias), enquanto reflete sobre aquilo que está fazendo” (p. 16). Ainda segundo as autoras, os princípios essenciais das metodologias ativas são: protagonismo; ação-reflexão e colaboração.

Nesse sentido, deve-se romper com os papéis assumidos por estudantes e docentes nos métodos mais tradicionais. Segundo Moran (2018), o docente assume a função de orientador, assim, “o seu papel é ajudar os alunos a irem além de onde conseguiriam ir sozinhos, motivando, questionando, orientando” (p. 4).

De acordo com Barbosa e Moura (2013, p. 55) “para se envolver ativamente no processo de aprendizagem, o aluno deve ler, escrever, perguntar, discutir ou estar ocupado em resolver problemas e desenvolver projetos”. Assim, são

⁵ É uma classificação de ordem prática com o objetivo de proporcionar uma maneira fácil e rápida de organizar as informações dos órgãos que atuam na ciência e na tecnologia. As áreas do conhecimento definidas na BNCC – Etapa Ensino Médio – são Linguagens e suas Tecnologias; Matemática; Ciências da Natureza e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

⁶ Os itinerários formativos são o conjunto de disciplinas, projetos, oficinas, núcleos de estudo, entre outras situações de trabalho, que os estudantes poderão escolher no ensino médio.

estimulados a assumir uma postura mais autônoma e proativa (GONÇALVES; SILVA, 2018).

A aprendizagem significativa compreende que o processo de aprendizagem se dá de forma mais qualitativa, quando o educador considera os conhecimentos prévios do educando e tal fato se faz necessário quando falamos de metodologias ativas no ensino remoto. Entretanto, pode-se vislumbrar que independente de tratar-se de conhecimento, conteúdo ou informação, necessita-se de um ponto de partida do sujeito pesquisado para que se estabeleça uma ponte de aprendizagem significativa.

Esse conceito traz o que há de mais importante ao tratarmos de metodologias, pois em seu significado, contrapõe-se aos efeitos de uma aprendizagem mecânica na qual o sujeito cognoscente torna-se passivo e tal fato impede de associar informações aos seus conhecimentos já armazenados. Ademais, faz-se necessário que o educador consiga estabelecer as pontes cognitivas – pré-aula, materiais introdutórios – para que o educando consiga interligar aquilo que já sabe com o que precisa e necessita conhecer.

Desta forma, é de suma importância que o ensino, somado ao papel pedagógico, viabilize a aprendizagem não excludente e que, de forma significativa, possa localizar o educando como sujeito passível de autonomia, historicidade e que possa ser instigado sempre a refletir e pensar sobre os símbolos e significados do mundo a sua volta e a experimentar a imaginação sociológica. A gamificação surge nesta pesquisa como o arcabouço metodológico que serviria como ponto de intersecção entre todos os pontos apresentados como anseios do pesquisador.

Dentre os modelos e estratégias de metodologias ativas, destacamos as que já são utilizadas no Brasil em diferentes níveis de ensino, como Aprendizagem baseada em problemas, Aprendizagem baseada em projetos, Cultura Maker, Design thinking, Ensino Híbrido e Gamificação (BACICH, TANZI NETO, TREVISANI, 2015; BACICH, MORAN; FILATRO, CAVALCANTI, 2018).

Partindo do pressuposto que o termo “metodologias ativas” abrange um leque muito grande de possibilidades, centro-me nas gamificações como recurso metodológico ao ensino de sociologia. A gamificação é uma metodologia ativa que reúne em seu contexto uma diversidade de características que torna atrativo o

ensino, e quando associada à sociologia, induz a uma forte potencialização nas formas de possibilitar uma transposição didática dos conteúdos sociológicos.

Moran (2015) tece uma crítica em relação à aplicação dos métodos ativos. Segundo ele, apesar de muitos professores experimentarem tais métodos, alguns esperam receitas prontas e as repetem como fórmulas em sala de aula. Apesar de existirem modelos, esses devem ser adaptados à realidade da instituição e dos alunos. No que tange a utilização das gamificações, não é diferente, tendo em vista que a metodologia deve sempre ser escolhida e adequada ao objeto de ensino.

Partindo do pressuposto de que os docentes têm dificuldade em inovar nas aulas devido ao fato de terem pouco tempo de aula e a quantidade de turmas que os mesmos necessitam lecionar é bem alta, esta pesquisa debruça-se sobre a gamificação como sendo uma das categorias de metodologias ativas que se adequa à realidade do aluno e possibilita dialogar com os objetos de estudo necessários a uma boa aula de sociologia, como afirma Vale (2022):

Para um bom desenvolvimento do currículo escolar, se faz necessário que o professor consiga sair dos “muros frios da escola” e que a aula e o aprendizado se tornem não apenas mais atrativos, mas que tenham um significado para os jovens. Esses recursos podem garantir que a Sociologia, tomada a partir exclusivamente (ou preferencialmente) de conceitos e teorias, podendo ser abstrata, distante e impenetrável aos estudantes do Ensino Médio, se transforme, por meio de seu uso e aplicação, em algo mais próximo, mais interessante e intrigante aos jovens. VALE (2022, p.17)

Assim, como é pontuado na fala do autor, é missão do professor de sociologia, por meio das aulas e de metodologias diferenciadas, aproximar a sociologia da vida dos jovens, ajudando a torná-la significativa, para que estes possam traçar as conexões necessárias em suas vidas. Os discentes estão inseridos em uma sociedade marcada pela tecnologia, intensidade e rapidez nas mais diversas relações e, na escola, eles não esperam menos que isso.

Com o intuito de proporcionar aulas que dialoguem com essas necessidades do aluno, a gamificação surge como um recurso metodológico que atrai as juventudes por seu caráter de engajamento atrativo, prático e participativo. Quando as aulas seguem essa linha da novidade, os alunos constroem uma nova visão da disciplina e passam a esperar pelo dia da aula, por seu diferente e engajadora. Frases como “a aula vai ser diferente”, “hoje vai ter aula legal?”, “tio,

quando vai ter aquela aula daquele dia de novo?” são frequentes quando incorporamos práticas de ensino que dialoguem com o público discente.

Na perspectiva de contribuir para o processo de construção das aulas, esta pesquisa é direcionada à criação de um e-book⁷ didático pedagógico para professores que lecionam a disciplina de sociologia, constituído de um leque de gamificações sociológicas que podem ser utilizadas para potencializar o ensino dessa disciplina

Este objeto foi construído a partir da análise crítica da experiência oriundos da própria vivência do pesquisador e práticas de ensino criativas que, não só configuram um apontamento dessas ações em sala, mas também desconstrói o estereótipo do referido conceito e o traduz como uma perspectiva no processo de ensino da disciplina de sociologia.

As metodologias ativas de ensino são um assunto bastante em alta no cenário educacional como um todo. No que tange a seu uso e suas perspectivas, vê-se como um aporte significativo a aprendizagem, pois quando o professor dá voz e vez ao aluno e possibilita isso dentro de um cenário de aprendizagem há a construção de uma nova perspectiva na busca pelo conhecimento.

Na sociologia é indispensável essa forma de diálogo que possibilita ao aluno uma nova maneira de enxergar as aulas e, acima de tudo, compreender a mensagem que é destinada a ele. As metodologias ativas de ensino, em especial a gamificação, são essa porta que se abre para tornar o aluno protagonista no processo de ensino e que, para além de um sujeito passivo, ver-se um construtor do próprio saber.

Entendendo melhor os itinerários do processo de ensino que contemple um aprendizado de maior qualidade, considerando as possibilidades de múltiplas abordagens que a disciplina de Sociologia pode oferecer, o meu olhar se volta para as metodologias ou técnicas que também ofereçam uma multiplicidade de formas de aprender, e que vão além das principais estratégias de ensino propostas pelos livros didáticos (aulas expositivas, debates, filmes e ensino a partir de pesquisas), ressignificando o sentido e o alcance delas nos resultados educacionais.

⁷ E-book é nada mais do que um livro digital. Trata-se de um material informativo separado em capítulos — ou tópicos — e diagramado em um formato voltado para dispositivos eletrônicos, como desktops e smartphones.

O presente trabalho objetiva, de forma geral, testar e oferecer ao professor de sociologia um material pedagógico que possibilita a potencialização da sociologia por meio do uso da gamificação educacional como metodologia ativa, visando contribuir com o ensino da referida disciplina.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste estudo se dá em algumas etapas com o objetivo de uma melhor organização. Essas etapas podem ser visualizadas no esquema a seguir:

Figura 2- Percurso metodológico da pesquisa



FONTE: Próprio autor

Contanto, o campo para os testes dessas metodologias foram às aulas da eletiva de sociologia para o Enem de uma escola em tempo integral do interior do

Ceará. A eletiva foi toda pensada, elaborada e testada com práticas de ensino ativas e gamificadas. A partir das análises do cotidiano das aulas em sala, foi criado um e-book de metodologias gamificadas voltado ao ensino de sociologia.

Com o emprego de metodologias ativas, dentre elas as gamificações, em todo o escopo da disciplina, foi possível testar as metodologias e apontar melhorias para o seu uso de modo prático e de qualidade.

A gamificação é um suporte metodológico ao ensino. O referido estudo foi desenvolvido na escola, prioritariamente na eletiva de sociologia para o Enem e a partir daí se efetivou todas as ações referentes à pesquisa, dialogando com os alunos que se inscreveram na eletiva, professores que lecionam a disciplina em diferentes escolas e a comunidade escolar, que pôde prestigiar os trabalhos e ações produzidas pelos alunos da referida disciplina, como pode-se perceber no esquema abaixo:

Figura 3— Eletiva game sociológico e seu alcance



Fonte: Próprio autor

A disciplina intitulada de Game Sociológico tem como função desenvolver o raciocínio sociológico junto aos jovens apresentados a disciplina de sociologia,

utilizando como recursos didáticos a implementação de metodologias ativas de ensino, dentre elas as gamificações, construídas e customizadas a partir da análise do perfil dos estudantes. Com vistas à construção de um material pedagógico que servirá de subsídio ao professor da educação básica, fomentando, assim, o desejo e flexibilidade na inovação das aulas de sociologia, foi pensado este-book de gamificações sociológicas, elaborado a partir das observações das testagens das metodologias gamificadas no ensino de sociologia desenvolvidos no âmbito da eletiva supracitada.

O diferencial deste material destinado ao professor é que os mesmos terão um subsídio de fácil acesso e que poderão se apropriar de determinada metodologia do ensino de sociologia com agilidade e precisão, tendo em vista que este e-book metodológico trará um leque de possibilidades para o professor desenvolver suas aulas de forma criativa e sem perder muito tempo com o preparo destas, tendo em vista a praticidade do design do material.

Partindo do pressuposto de que não há prática sem teoria, serão utilizados alguns referenciais teóricos com o intuito de majorar os conceitos já existentes e que dão embasamento para as propostas sugestivamente abordadas. Nesta perspectiva, contamos com as contribuições de Berbel (2011) para compreender as metodologias ativas e Mills (1982) e Moreira (2011), para me apropriar dos conceitos de imaginação sociológica⁸ e aprendizagem significativa, na busca de estabelecer pontes indissociáveis com o campo das metodologias ativas de ensino. Logo, busco também as contribuições de Huizinga (2010) e Fardo (2013) para compreensão e posterior desenvolvimento e utilização da gamificação, respectivamente, voltados ao ensino e sociologia como fatores de promoção do protagonismo da aprendizagem do aluno.

O fato de ser professor e pesquisador deve, segundo Simmel (2005), elucidar uma grande tensão no âmbito a ser pesquisado, por se tratar daquele que busca compreender e interpretar sua realidade e, com isso, encontrar formas de transformá-la. Tais práticas estão presentes durante todo o processo de pesquisa e desenvolvimento do material de metodológico ao ensino de sociologia. Portanto,

⁸A imaginação sociológica é um termo criado por Mills para designar aquilo que o pensador acredita ser a melhor maneira para se “fazer” Sociologia. A imaginação sociológica representa a conexão entre os fenômenos para além da experiência individual com as instituições com as quais as pessoas convivem. Ela representa a capacidade que o intelectual tem de analisar aquilo que “vai por trás” em simples acontecimentos da vida cotidiana e que trazem complexas tramas sociais subjacentes.

utilizei a pesquisa participante, defendida por Brandão e Streck (2006), como forma metodológica, buscando mostrar que “todos aprendem uns com os outros, e uns através dos outros” (BRANDÃO; STRECK, 2006, p. 13).

Ser pesquisador e educador é uma característica que marcou todo o processo de desenvolvimento deste trabalho final e que fomentará a intensa busca pela compreensão e transformação da realidade. Portanto utilizarei como metodologia o que Brandão (2006) chama de pesquisa participante:

A pesquisa participante deve ser compreendida como um repertório múltiplo e diferenciado de experiências de criação coletiva de conhecimentos destinados a superar a oposição sujeito/objetos no interior de processos que geram saberes e na sequência das ações que aspiram gerar transformações a partir também desses conhecimentos. (...). É uma múltipla teia de e entre pessoas que, ao invés de estabelecer hierarquias de acordo com padrões consagrados de ideias preconcebidas sobre o conhecimento e seu valor, as envolva em um mesmo amplo exercício de construir saberes a partir da ideia tão simples e tão esquecida de que qualquer forma de ser humano é, em si mesmo e por si mesmo, uma fonte original e insubstituível de saber. (BRANDÃO, 2006, p. 12-13, grifos meus).

Para este autor, a pesquisa é também uma pedagogia, pois envolve aprendizado entre diferentes atores-autores a partir da troca de diferentes saberes que dialogam pela pesquisa participativa em que “todos aprendem uns com os outros e uns através dos outros” (idem, p. 13).

Streck (2006) nos alerta de que é necessário, na pesquisa-ação, um olhar mais aguçado em relação à rigorosidade científica, pois seu esvaziamento compromete o processo de pesquisa. Essa rigorosidade científica permite a dinamicidade entre os múltiplos saberes que culminam no rigor científico. David Tripp também colabora com nosso entendimento sobre a pesquisa-ação:

[ela] é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática”, [...] que devem atender aos critérios comuns a outros tipos de pesquisa acadêmica (isto é, enfrentar a revisão pelos pares quanto a procedimentos, significância, originalidade, validade etc.). Isso posto, embora a pesquisa-ação tenda a ser pragmática, ela se distingue claramente da prática e, embora seja pesquisa, também se distingue claramente da pesquisa científica tradicional, principalmente porque a pesquisa-ação ao mesmo tempo altera o que está sendo pesquisado e é limitada pelo contexto e pela ética da prática. A questão é que a pesquisa-ação requer ação tanto nas áreas da prática quanto da pesquisa, de modo que, em maior ou menor medida, terá características tanto da prática rotineira quanto da pesquisa científica. (TRIPP, 2005, p. 445)

Observamos, a partir das ideias desses autores, o quanto a pesquisa está intimamente ligada à educação, e que se faz necessário entendê-las como partes integrantes e fundamentais de um único processo: o conhecimento. Cotidianamente, a prática do professor necessita de ser uma pesquisa-ação a partir do momento em que ele deve refletir sobre sua prática, intervir na realidade e tentar transformá-la da melhor maneira possível.

Paralelamente a isso, busquei compreender as representações acerca das aulas ditas tradicionais e as aulas tidas como “diferenciadas” – ou metodologias ativas – segundo os sujeitos envolvidos (estudantes, professores), a partir de questionários semiestruturados no software google forms, que ajudaram a buscar a compreender importantes questões como: “Os professores de sociologia da escola conseguem desenvolver os objetivos previamente estabelecidos?”, “Existem/Quais dificuldades enfrentadas pelos professores para utilizar a gamificação no desenvolvimento de suas aulas ao longo do ano letivo?”, “Como os estudantes avaliam o seu próprio processo de aprendizagem de Sociologia quando as aulas contam com aporte da gamificação?”. Esses são questionamentos importantes que pretendo suscitar no desenrolar da pesquisa, dentre outros que porventura o campo ofereça.

Este texto se divide em três eixos primordiais, nos quais irei explorar e refletir sobre diversos conceitos relacionados às metodologias ativas e delimitá-las no campo das gamificações, bem como problematizá-las no ensino de sociologia, a partir da caracterização do campo e todos os meus anseios que levaram ao problema de pesquisa, bem como descrevo todo contexto escolar que influenciou na necessidade de ir em busca de respostas.

Na seção 2 (Meu lugar de fala: caracterizando o campo pesquisado), faço todas as considerações sobre o campo e problematizo as aulas tradicionais, muito frequentes no cotidiano escolar, e busco apresentar as metodologias ativas de ensino, como uma perspectiva de ensino inovadora quando nos debruçamos sobre as gamificações.

Ademais, na seção 3 (A BNCC e a “sociologização” do currículo: pensando as competências e habilidades a partir das metodologias ativas gamificadas), faço reflexões sobre o ensino de sociologia e seu lugar dentro do contexto de BNCC, analisando todas as seis competências e suas habilidades, para

assim compreender o espaço da sociologia e a importância do uso das metodologias ativas para a conquista do seu espaço, fazendo algumas reflexões que apontam a metodologia ativa de ensino como indispensável ao novo contexto educacional, o que potencializa a relevância da pesquisa.

Já na seção 4, apresento a análise dos resultados dos questionários aplicados com professores e alunos. Nessa seção, fica clara a dificuldade dos professores com uso das gamificações. Em contrapartida, é visível que os alunos demonstram gostar desse tipo de metodologia. É através da necessidade do diálogo dessas duas vertentes que nasce a ideia de ajudar os professores a utilizarem a gamificação como aporte metodológico ao ensino.

E por fim, na seção 5 é apresentada a análise do processo de testagem das gamificações pelos professores do grupo focal e os resultados dessa prática. Nessa seção, consta também o produto final deste estudo após as considerações realizadas pelos professores do grupo focal

2. MEU LUGAR DE FALA: CARACTERIZANDO O CAMPO PESQUISADO

A Escola de Ensino Médio em Tempo Integral José Nilton Salvino Franco, pertencente à 7ª Coordenadoria de Desenvolvimento da Aprendizagem (CREDE 7), está localizada no distrito de Campos Belos, em Caridade, no Ceará. Caridade é um município do estado do Ceará, localizado na microrregião de Canindé, mesorregião do Norte Cearense, conforme podemos visualizar na Figura 4.

Figura 4– Município de Caridade no mapa do Ceará



Fonte: Ceará (2023).

Atualmente, de acordo com o IBGE (2019), possui 22.547 habitantes e tem uma área de 926,271 km². Seu clima é o tropical quente semiárido. A economia da cidade tem como base a agricultura de algodão arbóreo e herbáceo, milho e feijão; pecuária: bovinos, suínos e aves. A maioria da população sobrevive somente

do comércio, aposentadoria, benefícios recebidos do governo federal e de serviços públicos.

O município é dividido em três distritos: Caridade (sede), Campos Belos (antiga Inhuporanga) e São Domingos. De acordo com a Prefeitura Municipal de Caridade (2019), o município está a uma distância de 95 km da capital Fortaleza. A Figura 5 mostra que o município fica às margens da BR-020, facilitando, assim, o comércio local e o acesso dos munícipes a diversos municípios e estados.

Figura 5– Município de Caridade



Fonte: Ceará (2023).

A EEMTI José Nilton Salvino Franco, escola pesquisada neste trabalho de conclusão de curso, está localizada no distrito de Campos Belos, eu fica a 23 km da sede do município. A escola supracitada iniciou suas atividades escolares em 10 de agosto de 2015, com oito turmas de Ensino Médio parcial, distribuídas em três turnos: manhã, tarde e noite, com 235 alunos. Apesar de não trabalhar com a proposta das Escolas do Campo, a EEMTI José Nilton Salvino Franco é considerada pelo Ministério da Educação (MEC) uma escola rural, devido a sua localização.

Mesmo sendo considerada escola rural, pelo MEC, os recursos federais recebidos pela escola, no caso do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE), não sofrem nenhuma alteração.

A escola também recebe, por intermédio da Secretaria de Educação do Estado do Ceará, equipamentos adquiridos por meio do fomento repassado pelo MEC para as escolas que funcionam em tempo integral. No ano de 2023, a escola tem uma quantidade de 259 alunos matriculados, distribuídos em dez turmas. Todas as turmas do diurno funcionam em Tempo Integral, num total de seis turmas, sendo duas de 1º ano, duas de 2º ano e duas de 3º ano. A escola oferta também turno noturno, com o funcionamento de quatro turmas, sendo uma turma de cada série (1º, 2º e 3º anos) e uma turma de Educação de Jovens e Adultos (EJA), visto que é a única escola de ensino médio do distrito.

Para a abertura da turma de EJA, foi feita uma solicitação junto à Secretaria de Educação do Ceará, no início do ano de 2019, que iniciou suas atividades em 11 de março do corrente ano.

Figura 6– Fotos de ambientes da escola



Fonte: Arquivo do autor (2022).

Em sua dissertação, Santos (2019) relatou os critérios para seleção das primeiras EEMTI no Ceará, em 2016:

Para concretizar esse objetivo, em 2016, a Seduc iniciou a implementação da educação em tempo integral em 26 escolas estaduais de ensino médio regular, sendo uma em cada Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (Crede) e duas em cada Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza (Sefor), levando-se como principal critério para escolha o maior percentual de alunos atendidos em programas sociais por baixa renda. (SANTOS, 2019, p. 33)

Vale ressaltar que a EEMTI José Nilton Salvino Franco é uma das 26 escolas pioneiras no Tempo Integral não profissionalizante no Ceará, conforme apresentado por Santos (2019). As EEMTI pioneiras nessa modalidade tiveram a missão de construir, de forma coletiva, a proposta curricular dessas escolas, com a atuação dos professores e gestores, que participaram de encontros de formação continuada, promovidas pela Secretaria de Educação do Estado para esta finalidade.

A proposta das EEMTI está em constante expansão no Ceará. A Lei nº 16.287 de 20 de julho de 2017, que institui a política de Ensino Médio em Tempo Integral no âmbito da rede estadual de ensino do Ceará, tem como objetivo principal a progressiva adequação das escolas já em funcionamento, ou que vierem a ser criadas, para a oferta em Tempo Integral, com 45 (quarenta e cinco) horas semanais (CEARÁ, 2019).

De acordo com a Secretaria de Educação do Estado do Ceará, já foram implantadas, até início do ano de 2023, cerca de 261 escolas de Ensino Médio em Tempo Integral no Ceará, distribuídas em 130 municípios do estado do Ceará. Sobre a proposta pedagógica das EEMTI, no Ceará, Santos afirma:

Dessa forma, as escolas de ensino médio em tempo integral devem construir uma proposta pedagógica com um currículo flexível e diversificado, que contemplem às particularidades de cada aluno, promovendo um acompanhamento individualizado e inovando nos métodos de aprendizagem, com pesquisa científica e trabalho como princípio educativo. (SANTOS, 2019, p. 37)

Em 2015, por intermédio de reuniões com os diversos segmentos que compõem a escola, gestores, professores, alunos, pais/responsáveis e comunidade, iniciaram-se estudos sobre a elaboração do Projeto Político Pedagógico da escola,

culminando com o processo de construção coletiva, a partir de muita investigação, reflexões para definir caminhos e ações de acordo com a realidade da comunidade escolar.

O resultado desse processo de construção do Projeto Político Pedagógico é um maior envolvimento da comunidade escolar nas ações da escola, criando um sentimento de pertencimento e valorização. Sob o decreto nº 32.093, de 24 de novembro de 2016, o governo do Estado do Ceará, por intermédio da Secretaria de Educação, criou a Escola de Ensino Médio José Nilton Salvino Franco. Após ser selecionada para funcionar em Tempo Integral, a escola foi renomeada para Escola de Ensino Médio em Tempo Integral José Nilton Salvino Franco, de acordo com o decreto nº 32.783, de 13 de agosto de 2018 (CEARÁ, 2018).

O Projeto Político Pedagógico da escola supracitada tem como objetivo principal proporcionar a toda a comunidade escolar uma visão das ações que são desenvolvidas nas diversas dimensões, relação escola comunidade, gestão pedagógica e indicadores educacionais, dentre outras.

O referido projeto vem também com a intenção de implementar uma gestão democrática pautada na participação ativa dos diversos segmentos da escola e define-se por ser uma construção coletiva da identidade da escola pública, popular, democrática e de qualidade. Na prática, a comunidade escolar participa de reuniões de pais, que acontecem bimestralmente; de encontros de Conselhos de Classe, que contam com a participação dos gestores, professores e dos representantes de pais/responsáveis e alunos e dos diversos eventos promovidos pela escola: festas comemorativas, festival junino, jogos interclasses, feiras de ciências, dentre outros.

O Núcleo Gestor é formado por uma diretora, que acompanha a parte pedagógica, administrativa e financeira da escola e de três coordenadores escolares, que fazem acompanhamento pedagógico das ações e projetos da escola, de acordo com o processo de ensino-aprendizagem e a gestão participativa e democrática. É importante ressaltar que a parte pedagógica é de responsabilidade dos coordenadores pedagógicos, mas a diretora acompanha todo o processo de construção das ações, bem como interage e participa dos encontros com os professores e alunos, sempre que é possível.

Os responsáveis pela administração da escola, juntamente com a diretora, são uma secretária que coordena a secretaria escolar, tratando mais

especificamente de matrículas e lotações de professores, bem como de todos os sistemas estaduais e nacionais relacionadas a esses assuntos, além de um assessor administrativo-financeiro, que auxilia na administração dos recursos recebidos pela escola, tanto da Secretaria de Educação do Estado do Ceará quanto do MEC, desde os processos licitatórios até às prestações de contas.

O foco do trabalho do Núcleo Gestor é na formação continuada e acompanhamento do trabalho pedagógico dos professores, que terão influência direta na aprendizagem dos estudantes. Cada coordenador é responsável por uma área do conhecimento, de acordo com a sua formação acadêmica, a fim de facilitar o processo de orientação e acompanhamento das ações pedagógicas. Também há um direcionamento da equipe de coordenação em relação aos projetos desenvolvidos pela escola, como o NTPPS⁹, o PPDT¹⁰ e as disciplinas eletivas. Semanalmente há uma reunião do Núcleo Gestor, na qual são tratadas todas as pautas da semana, dando a cada membro a oportunidade de participar das decisões pedagógicas.

2.1 As eletivas na escola de tempo integral

A educação integral é uma concepção que versa sobre uma educação que deva garantir o desenvolvimento dos alunos, em todas as suas dimensões, seja ela intelectual, física, emocional, social e cultural, devendo se constituir como projeto, na coletividade de crianças, jovens, famílias, educadores, gestores e comunidade local.

A proposta de ofertar uma educação em tempo integral em lugares de vulnerabilidade social elevada nos diversos lugares do estado do Ceará vem tomando o seu espaço em larga escala, assim, aumentando a carga horária que o aluno fica na escola e, por conseguinte, ampliando as oportunidades de aprendizagem que acabam potencializando e favorecendo o desenvolvimento das

⁹ O Núcleo de Trabalho, Pesquisas e Práticas Sociais é uma das vertentes de institucionalização na rede pública de ensino médio do Estado do Ceará. Iniciado em 2012, o NTPPs está atendendo uma rede de 261 escolas em 2023.

¹⁰ Projeto Professor Diretor de Turma —Vigente desde 2008 — o projeto propõe que o professor, independentemente de sua área de conhecimento, responsabilize-se por uma determinada turma, cabendo-lhe conhecer os estudantes individualmente, para atendê-los em suas necessidades. Além disso, são atribuições do professor diretor de turma (PDT) a mediação das relações entre a sua turma e os demais segmentos da comunidade escolar, bem como o trabalho de formação cidadã e desenvolvimento de competências socioemocionais, junto aos seus estudantes.

competências socioemocionais e cognitivas, a partir do protagonismo estudantil, que é tão trabalhado nas escolas, visando garantir aos alunos uma participação ativa por meio das escolhas dos componentes curriculares eletivos.

A aprendizagem na escola de tempo integral é concebida com base na comunidade de aprendizagem, ou seja alunos, escola e comunidade estabelecem papéis fundamentais e comumente importantes para alcançar a máxima da aprendizagem integral, potencializando a melhora da convivência entre todos esses segmentos.

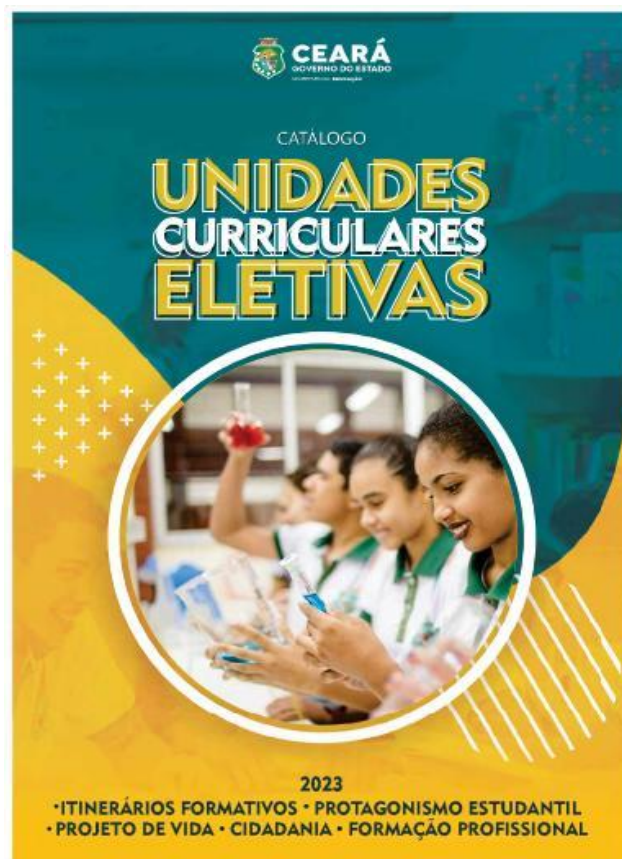
O aumento da carga horária nas escolas de tempo integral viabiliza o que conhecemos como disciplinas eletivas que são estruturadas nos moldes das áreas do conhecimento e formação profissional, de modo que possibilite aos alunos uma melhor estruturação e direcionamento reflexivo no que tange a trajetória acadêmica, que passa a ser desenhada no ensino médio a partir das suas escolhas e interesses, configurando o protagonismo.

A conjuntura das escolas de tempo integral é composta por 30 horas voltadas às disciplinas comuns a todos os alunos e 15 horas destinadas à parte flexível, sendo que destas, 10 horas são escolhidas pelo próprio aluno, as chamadas disciplinas eletivas. Esse aspecto é o diferencial das escolas de tempo integral e propicia experiências que incentivam o protagonismo dos alunos. As disciplinas eletivas são compostas de duas aulas geminadas de 50 minutos, totalizando 100 minutos semanais, durante um semestre.

O processo de escolha e o número de eletivas que serão ofertadas a cada semestre depende da matrícula da escola. No início do semestre, os professores têm acesso a um catálogo de eletivas disponibilizado pela Seduc. Este catálogo é constituído de ementas para subsidiar o percurso que o professor irá percorrer para ministrar as aulas referentes à disciplina escolhida.

Vale a pena ressaltar que são os professores que organizam os materiais que são utilizados nas aulas da eletiva, o que acaba dificultando o trabalho do professor, pela escassez de materiais.

Figura 7- Catálogo de Unidades Curriculares Eletivas- Seduc 2023



Fonte: Seduc-CE

O processo de escolha da eletiva se dá por meio de consulta realizada individualmente com cada aluno, ao qual cabe efetuar a escolha. Somente em última instância, as características gerais da política de acesso as eletivas são usadas, tendo em vista que os primeiros alunos que se inscrevem têm possibilidades de escolha e os que ficam por último nesse processo não têm mais essa possibilidade, sendo necessário inscreverem-se nas eletivas que estão disponíveis naquele momento. Contudo o público das eletivas é composto por alunos de primeiro, segundo e terceiro ano que manifestarem interesse por meio da inscrição sobre aquela disciplina eletiva em oferta.

O interesse pela temática estudada tem suas bases na experiência do pesquisador como docente. Assim como afirma Coulon (1995), “descrever uma situação é constituí-la”, fazendo-se, portanto, necessária para a promoção da reflexividade.

Nesse período que leciono no ensino médio desse estabelecimento de ensino, pode participar de momentos internos, com os professores das mais

variadas áreas — Linguagens e códigos, Matemática e suas tecnologias, Ciências da natureza e Ciências Humanas — que possibilitaram traçar um perfil sobre o ensino dessas disciplinas e o que as diferenciava em relação à sociologia. Ademais, vivenciei situações inusitadas com os alunos para os quais lecionava, e tudo isso resultou nessa troca de experiências.

No primeiro encontro de planejamento e formação continuada que participei em nível escolar, que acontecia mensalmente apenas com os professores da área que se enquadrava a disciplina em estudo — Ciências Humanas — era bem pontuado pelos professores que os alunos não interagiam e, por isso, as aulas não fluíam. Todavia, quando era colocada a possibilidade de inovar nas aulas para atrair o alunato e instigá-lo a alcançar os objetivos propostos pela disciplina, os professores mencionaram que já faziam uso de diversas metodologias, porém, não consideravam a aula produtiva.

Na posição de professor novato — na época, ano 2019 — era o meu primeiro ano lecionando na referida escola. Quando indagava sobre quais metodologias eram usadas e como era a participação e engajamento dos alunos, Sempre recebia como resposta que “eles só bagunçavam durante o desfecho das metodologias empregadas e saíam do alinhamento do mapeamento de sala, causando desordem e não conseguiam reproduzir o conteúdo”. Com base nesse tipo de resposta, colocava em questão “se era feito uma pré-aula e em qual sentido eram usadas tais metodologias”, assim os colegas professores afirmavam que dentre os métodos que usavam rotineiramente “utilizavam caixinhas com perguntas e respostas sobre o conteúdo e os alunos tinham que procurar a resposta no livro ou levava-os para o Laboratório Educacional de Informática para fazer pesquisas e copiar no caderno”. Neste primeiro momento notei que estava acontecendo um equívoco na aplicação das metodologias, e isso gerava aspectos negativos nas aulas tanto para o professor quanto para os alunos, não só pela repetição da metodologia, mas também pela forma que era estruturada e aplicada.

Ademais, outros diziam que “os alunos participavam, mas quando era na hora de realizar as atividades — produção textual e simulados — eles não faziam”, contanto, à medida que amigavelmente perguntava aos professores sobre essas experiências, era perceptível o apego deles em relação às práticas tradicionais e sua reprovação em relação a todo e qualquer comportamento dos jovens, que era taxado

como inadequado, bagunça ou algo do tipo. Todavia, era bastante mencionado entre os docentes que “o tempo de planejamento não era suficiente para perder tempo com esse tipo de metodologia”.

A rotina de um professor que leciona no ensino médio de uma escola em tempo integral é muito intensa, todavia, resolvi planejar uma aula diferenciada para ressignificar as aulas de sociologia e entender como se dava a aceitação de todo o processo de desenvolvimento dessa metodologia por parte dos alunos.

Em uma das múltiplas mudanças de sala para ministrar a aula da disciplina de sociologia na turma de 3º ano, me deparei com seus alunos que sempre muito receptivos o ajudaram a levar algumas sacolas com alguns materiais que havia selecionado previamente para a aula. Os alunos, com curiosidade, começaram a perguntar sobre o conteúdo das sacolas e um deles indagou: “a aula hoje vai ser diferente?” Eu logo disse que no interior das sacolas havia equipamentos para uma aula que eles jamais tinham visto e que iriam se divertir e aprender ao mesmo tempo.

Ao chegar na sala, eles começaram a ajudar a organizar o ambiente em círculo, pregar os materiais no quadro — letreiros, envelopes e uma caixa de pizza que foi customizada e transformada em uma roleta — e depois acomodaram-se para que a aula fosse iniciada. Contanto, tratava-se de uma aula que consistia em uma metodologia ativa que iria instigá-los a participar e interagir naquele momento por intermédio de uma roleta que seria girada e, a partir do resultado do giro, eles responderiam a situações-problemas relacionadas ao conteúdo — democracia e política — que havia sido explanado e abordado na aula anterior. As questões estavam inseridas em envelopes coloridos.

Os alunos participaram bastante, respondendo oralmente aos questionamentos e desafios propostos por intermédio da metodologia utilizada. Conquanto, ao finalizar a aula eles ajudaram a guardar os materiais e um deles perguntou quando iria ter outra aula divertida, então respondi que logo eles teriam outra relacionada ao próximo conteúdo que iríamos trabalhar e, por isso, tinham que ficar atentos para conseguirem arrasar nos desafios”.

Vale a pena salientar que para um professor que tem suas raízes estabelecidas na pedagogia, como eu, a avaliação positiva de uma aula por parte dos alunos é algo que significa muito: tanto no que diz respeito à participação deles

quanto na sua consequente compreensão do tema proposto, por meio de formas criativas que possibilitem ao aluno sentir-se importante e pertencente ao ambiente da escolar. Deste modo, com ênfase nessas experiências, entravam em conflito a perspectiva dos alunos e a do professor, e assim surgem alguns questionamentos, bem como: “os professores de sociologia compreendem as possibilidades que as metodologias ativas proporcionam como forma de maximizar o protagonismo dos alunos?”, “Quais as reais dificuldades encontradas pelos professores de sociologia em relação ao uso das metodologias ativas?”. Essas indagações estavam eminentemente visíveis no ambiente escolar como lócus dessa problemática.

Com o advento da pandemia de Covid-19, ocasionou-se uma mudança totalmente brusca no cenário educacional como um todo, tendo em vista que o ensino passou a ser realizado de forma virtual à medida que a pandemia tinha sua continuidade desregrada e devastadora. As práticas de ensino passaram a ser desenvolvidas no decorrer do processo, sem tempo para testar os métodos, devido à necessidade de rapidez para com a oferta durante o tempo pandêmico.

As dificuldades quanto ao atendimento dos alunos e as práticas de ensino afetaram todas as áreas do conhecimento, colocando-as em um mesmo patamar. A partir dessa perspectiva, os professores passaram a criar formas de chegar até o aluno de forma síncrona, assíncrona ou até mesmo por meios impressos. A forma de atendimento passou a ser feita de acordo com a realidade do aluno e o ensino necessitou do dinamismo do professor, quanto à promoção dessas múltiplas formas de amparar os alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Hodiernamente, problemas que já assolavam o ambiente escolar foram potencializados. No entanto, as dificuldades mencionadas pelo grupo de professores da escola, na qual este pesquisador leciona, continuam sendo as mesmas — falta de participação, interação e resolução de atividades e falta de tempo para inovar nas aulas — e isso ganhou força devido à falta de conhecimento sobre ferramentas que pudessem ressignificar o ensino e atrair os alunos, mostrando que a grande maioria tem uma visão equivocada em relação às metodologias ativas e, por isso, necessitam de ajuda para desconstruir esse olhar e ressignificá-lo em sua prática docente.

O período da pandemia de Covid-19 fomentou ainda mais a necessidade de inovar nas formas de ensinar sociologia. Todavia, pensando nessas perspectivas

e também levando em consideração que essa era uma tarefa para todas as disciplinas por igual, comecei a pensar o quão escasso era a disponibilização de materiais que servissem de apoio aos docentes. Conquanto, comecei a desenvolver planos de aula com a reprodução de metodologias ativas por meio de ferramentas virtuais que cativassem os discentes. Essa ação gerou uma grande aceitação não só por parte dos alunos, mas também por parte dos professores da escola em que trabalho.

A busca por dicas de ferramentas que poderiam ser utilizadas nas aulas passou a ser uma pergunta frequente para mim. Portanto, pode-se constatar que a escassez desses materiais de forma flexível e bem estruturada eram muito pontuais em todas as áreas e que na disciplina de sociologia não era diferente, já que, até então, eu tinha que produzir todo o material para as aulas que ministrava.

O surgimento do edital de seleção para o Mestrado Profissional em Ensino de Sociologia despertou o meu olhar para a pesquisa em relação às práticas do ensino de sociologia numa perspectiva que levasse a uma intervenção pedagógica e a uma possível disponibilização de material que pudesse subsidiar o ensino de sociologia.

No primeiro encontro com a minha orientadora, depois de uma ampla conversa em relação à pesquisa e meu campo de atuação profissional, constatamos, em primeira instância, que eu iria estruturar todo o material para a criação inédita de uma eletiva que trouxesse em sua organização um leque de conteúdos sociológicos indispensáveis aos alunos do ensino médio e que para cada uma dessas oficinas fosse apresentada uma metodologia ativa que seria testada e analisada, com ênfase na promoção dos processos de estranhamento e desnaturalização por meio do aspecto protagonista que tais metodologias despertam nos discentes.

A proposta inicial era uma intervenção pedagógica, concatenando com parte da ideia de que ao se falar de aulas virtuais, o primeiro grande desafio é mapear o perfil do aluno em relação ao acesso à internet e, depois disso, planejar técnicas de busca ativa desses alunos para o ciclo da eletiva. Ademais, com o avançar dos encontros de orientação, minha orientadora e eu começamos a perceber a necessidade de dar subsídio aos professores e não somente criar uma eletiva. Assim, considerando esses paradigmas, fiz uma releitura de algumas práticas que eram aplicadas em sala e que podem ser recontextualizadas de forma

gamificada, com ênfase na promoção do aluno como agente ativo no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando que eles se sentissem parte do processo de ensino e, assim, gerasse neles a aprendizagem significativa.

Em suma, a eletiva antes pensada serviu de laboratório metodológico das gamificações sociológicas que foram elencadas no e-book que é proposto na referida pesquisa. Este e-book de sugestões metodológicas, gamificadas para o ensino de sociologia, subsidiará professores da educação básica com vistas à inovação das aulas de sociologia e consequente maximização do tempo do professor, devido ao seu estratégico alcance.

2.2 As metodologias ativas na educação

As metodologias ativas de ensino começaram a ser colocadas em pauta na década de 1980. Estas buscavam responder à infinidade de fatores que interferiam no processo de aprendizagem e que impossibilitavam os alunos de desenvolverem as diversas habilidades propostas pelo ensino. As metodologias ativas, segundo Teotonia; Moura (2020), tem como objetivo:

“O objetivo das Metodologia Ativas é projetar no sujeito aprendente a capacidade de se colocar como agente que desenvolva o protagonismo na conquista da própria aprendizagem, buscando encontrar soluções para um problema ou uma situação que motivem a construção de meios para apontar alternativas que possam agregar conhecimentos e trazer estratégias para se chegar a uma aprendizagem que possa modificar a si mesmo ou o seu entorno.” (TEOTONIA; MOURA, 2020, p.9)

As autoras trazem esse objetivo que sintetiza o apanhado geral dos conceitos que as Metodologias Ativas vêm sendo traduzidas e abordadas por diversos pesquisadores ao longo da história. Dewey (1950), Freinet (1975), Freire (1996), Rogers (1973), Bruner (1978), Vygotsky (1998), Moran (2000), Piaget (2006), entre outros, têm mostrado como cada indivíduo, de diferentes faixas etárias, aprende de forma ativa, a partir do contexto em que está inserido.

O cotidiano de uma escola é marcado pela rapidez com que ocorre tudo em uma rotina desenfreada que acaba por naturalizar o trabalho do professor e a recepção do aluno quanto ao processo de ensino-aprendizagem. É comum ouvir nos corredores da escola, ou até mesmo em postagens nas redes sociais, visões do

mundo jovem, que satirizam como eles veem tudo isso e que espaço essas práticas vão tomando em suas vidas. O jovem anseia por um lugar de fala que seja aceito pelo professor e que a partir dessa perspectiva possa ressignificar a sala de aula. Assim, para Teotonia e Moura (2020):

Diante de tantas tentativas, é preciso que pensemos quais as razões que levam a escola a não conseguir satisfazer os anseios dos estudantes, nem prepará-los para os desafios da vida cotidiana. O fato não vem de uma falha na alfabetização, mas de um conjunto de fatores que se agregam e tornam a vida estudantil em um grande dilema para estudantes e professores. Em presença do que temos, desta angústia gerada em torno da escola, o que podemos fazer para gerar numa nova tentativa de atualizar esta escola e inovar as ações para que possamos fortalecer a mudança do quadro atual no qual estamos inseridos? (TEOTONIA; MOURA, 2020, p. 194-195).

Essa forma diferenciada de ensinar surge num contexto de oposição aos métodos e técnicas que enfatizam a transmissão do conhecimento. Assim, defendiam uma maior apropriação por parte do professor sobre formas diferenciadas de ensinar que possibilitasse uma visão do aluno por completo, levando em consideração sua interação com o conhecimento, relação interpessoal e capacidade para autoaprendizagem. Morán (2015), acrescenta que:

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa. (MORÁN, 2015, p. 17)

O professor tem seu papel repensado, pois sai do centro do processo como transmissor de conhecimento e detentor do saber e passa a ser monitor. Ser monitor, em suma, é estar para dar suporte, criar ambientes que favoreçam a aprendizagem, que será disposta pela interação dos alunos com esses ambientes. Como pontua os autores Teotonia; Moura (2020):

A escola mudou, o mundo mudou e não poderia ser diferente com os estudantes. Mas, se tudo mudou, por que os professores continuam os mesmos? Não seria a hora de mudarmos também? Mas, como mudarmos se em nossa formação não fomos conscientizados de que precisaríamos mudar? Se formados fomos e nesta concepção estávamos prontos e acabados? (TEOTONIA; MOURA, 2020, p.196)

Vale a pena ressaltar que metodologia ativa deve ser adotada pelo professor como forma de colaborar com esse processo de construção da

aprendizagem. Tendo em vista que estamos inseridos em uma realidade muito dinâmica, vê-se a necessidade do professor estar em constante processo de construção. As metodologias ativas são, assim, uma proposta de contextualizar o mundo do jovem com o ambiente escolar para que assim o jovem consiga ser um agente pertencente a esse processo. Desta forma, a escola passa a espelhar um ambiente que não é alheia ao contexto do estudante, tornando-o protagonista do processo de ensino-aprendizagem.

2.3 START GAME: A Imaginação Sociológica numa Perspectiva Gamificada

O ensino de sociologia no ensino médio é um grande desafio. A sociologia numa perspectiva potencializadora da compreensão humana é uma característica marcante que muitas vezes se perde nos inúmeros conceitos que devem ser trabalhados nas aulas de sociologia e que por inúmeros motivos — tempo, desmotivação, falta de formação — acabam sendo repassados com um viés não sociológico e pela mera exposição de conteúdo e sem a transposição didática necessária ao ensino.

Pensar em um ensino que seja rigorosamente sociológico é o passo inicial de uma caminhada paulatinamente necessária para a promoção do pensar sociológico. Esse pensar é o objetivo primordial do ensino de sociologia no ensino médio. Contudo, para se pensar sociologicamente torna-se necessário um estímulo coerente e que ajude o aluno a visualizar essas perspectivas no meio social em que está inserido, fomentando, assim, a aprendizagem significativa. Nesta perspectiva, pode-se inferir que a “aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não-arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe” (MOREIRA, 2011, p. 13).

Valorizar os conhecimentos prévios é necessário para fomentar uma aprendizagem significativa. Quando falamos de aprendizagem, deve-se levar em consideração a incessante busca por um alicerce que sirva de base para os conhecimentos que estão para ser apresentados ao educando. Ao propiciar essa base, os conteúdos propostos passam a adquirir um nível de importância para o aluno, pois este começa a traçar conexões com o meio em que está inserido e,

assim, ressignificar os objetos de estudo numa perspectiva que propicia sua utilização pelo seu grau de aplicabilidade.

A aprendizagem significativa reforça a capacidade do ser humano conectar os inúmeros aprendizados com as suas vivências cotidianas. O fato de estar inserido em um meio que por si só é passível de relações contribui para pensarmos um ensino de sociologia que ultrapasse as páginas do livro didático e possa materializar-se em estímulos que dinamizam e facilitam os conceitos propostos nos currículos. Desta forma, percebe-se que a escola é um fator potencializador da prática mecânica, pois:

“Não houve, no entanto, uma apropriação da teoria ou da filosofia subjacente a ela (aprendizagem significativa). A escola continua fomentando a aprendizagem mecânica, o modelo clássico em que o professor expõe (no quadro de giz ou com slides PowerPoint), o aluno copia (ou recebe eletronicamente os slides), memoriza na véspera das provas, nelas reproduz conhecimentos memorizados sem significado, ou os aplica mecanicamente a situações conhecidas, e os esquece rapidamente, prossegue predominando na escola, aceito sem questionamento por professores, pais e alunos, fomentado pelos exames de ingresso às universidades e exaltado pelos cursinhos preparatórios. Uma enorme perda de tempo. Os alunos passam anos de sua vida estudando, segundo esse modelo, informações que serão esquecidas rapidamente” (MOREIRA, 2011, p. 53).

A escola continua andando a passos lentos no que tange o alcance do público jovem. Para falar com um jovem e prender sua atenção é necessário que possuamos uma linguagem propícia que o envolva e o empolgue. É necessário despertar algo a mais. Esse algo a mais pode ser plantado no início das aulas de forma que o professor nem precise tocar no conteúdo e os alunos, por si só, sintam-se questionados a pertencer ao processo. Assim, Saint-Onge (1999) fala:

(que) apresenta respostas sem referência sistemática ao questionamento que as fez surgir; ignora as condições de emergência do saber: falsas pistas, tentativas, erros, hipóteses abandonadas...; apresenta-se fora de contexto, como uma realidade em si, como se esse saber não fosse primordialmente o saber de uma pessoa, de uma época, de uma situação; justapõe-se a outros saberes sem que haja coerência evidente entre eles (SAINT-ONGE, 1999, p. 43).

Desta forma, o saber aparece de forma simples e contextualizada com o público jovem e, nessa perspectiva, ao iniciar a aula propriamente dita, os próprios discentes traçam as conexões do ambiente prévio com o conteúdo abordado em aula, culminando com o alcance dos objetivos pertinentes à aula. Para se chegar até

o aluno é necessário que consigamos apresentar as propostas de aprendizagem de forma instigante, assim, o que importa é que as aprendizagens novas sejam vinculadas aos elementos da estrutura cognitiva existente do aluno, a fim de que ele possa aprender sua significação (SAINT-ONGE, 1999, p. 41).

A significação passa por um processo de construção que está vinculado à forma com que se apresenta algo a alguém. Essa forma é o que conhecemos como metodologia, que tem sempre suas raízes nos organizadores prévios. Para Ausubel (2000 apud MOREIRA, 2011), os “organizadores prévios” são materiais introdutórios que devem ser apresentados antes mesmo do próprio conteúdo a ser aprendido, criando âncoras e pontes cognitivas para estabelecer um *link* entre aquilo que já se sabe e aquilo que se deve aprender. Contudo, esses organizadores prévios são de onde pode-se traçar um mapeamento do contexto do aluno e sua relação com a proposta de estudo, e a partir dessa perspectiva poder criar e inovar nas formas de ensinar, tendo em vista que:

Organizador prévio é um recurso instrucional apresentado em um nível mais alto de abstração, generalidade e inclusividade em relação ao material de aprendizagem. Não é uma visão geral, um sumário ou um resumo que geralmente estão no mesmo nível de abstração do material a ser aprendido. Pode ser um enunciado, um filme, uma leitura introdutória, uma simulação. Pode ser também uma aula que precede um conjunto de outras aulas. As possibilidades são muitas, mas a condição é que preceda a apresentação do material de aprendizagem e que seja mais abrangente, mais geral e inclusivo do que este (MOREIRA, 2011, p. 30).

Quando falamos do ensino de sociologia, é importante que o professor fique atento às necessidades de abordagens do conteúdo sociológico de formas que aproximem dos alunos esse conhecimento. A abordagem sociológica deve ser contextualizada, tendo em vista que a necessidade de despertar no aluno a vontade de aprender é incessante e é apontada como um dos grandes desafios dos professores em geral, e na disciplina de sociologia não é diferente.

2.4 A Sociedade Gamificada: Juventudes e sua Relação com os Games

O ato de jogar é instintivamente uma prática bastante aceita pelo ser humano e, por isso, o game é um recurso que faz parte do cotidiano das pessoas em sociedade. Seja no celular, computador ou nas brincadeiras tradicionais,

estamos sempre envolvidos em um contexto de gamificação. Os inúmeros estímulos desse contexto movem os indivíduos para a constante busca de um objetivo.

A gamificação surge da tradução do termo de origem inglesa “gamification”, e pode ser compreendida como a utilização de elementos de jogos fora dos jogos, isto é, na vida real. Esses elementos que compõem os jogos geralmente são narrativas (situações problema), feedbacks, cooperações, pontuações, competições e placares que visam aumentar a motivação e participação dos alunos com base na atividade que estejam realizando no contexto do chão da sala de aula.

É importante entender, no entanto, que não se trata do uso de jogos. A utilização de um jogo para potencializar a explicação de um conceito não se encaixa no que diz respeito ao que os estudiosos da gamificação a definem. A gamificação aproveita apenas as características dos jogos que trazem benefício a aprendizagem, por isso não se centra no jogo e sim nas características destes.

A gamificação volta o seu olhar para a estética, estrutura e a forma de raciocinar presente nos games, buscando um melhor engajamento com os estudantes por meio de estratégias gamificadas que tornem a aula interessante, assim, segundo Murr (2020, p.8) “Pode-se dizer que a gamificação cria uma simulação dentro de uma situação real, e o que se ‘pensa’ estar fazendo é diferente do que está ocorrendo de fato”. A gamificação, seria, portanto, uma metodologia pautada na simulação de características pertinentes aos games e que são externalizadas para o contexto de sala, em que “você tem a impressão de que está jogando, mas, na verdade, está estudando um conceito, fazendo um trabalho, comprando produtos, lembrando-se de uma marca etc.” (MURR, 2020, p.8). Desta forma, não se trata de ser ludibriado pela estética e caracterização dos games, mas de deixar-se motivar pela forma lúdica e, consequentemente, tornar-se protagonista de seu próprio aprendizado.

A utilização da gamificação em contexto educacional possibilita uma diversidade de vantagens no que tange o processo de ensino-aprendizagem. Ademais, essa metodologia busca superar o desinteresse dos estudantes em sala por meio de propostas que potencializam os benefícios da utilização do contexto dos games, nas aulas, possibilitando, assim, uma maior interação e participação dos alunos por meio das propostas que desenvolvem a criatividade, autonomia e colaboração.

A promoção do diálogo é uma das premissas fundamentais desse recurso didático, pois busca tornar os alunos mais engajados, curiosos e, por consequência, motivados a aprender pela forma criativa com que é estimulado ao aprendizado. Portanto, possibilita uma maior absorção e retenção do conteúdo, tornando o aluno protagonista na resolução de problemas.

A juventude está intimamente ligada a tudo que é novo em uma sociedade instantânea e relativamente dinâmica. Os jovens estão a todo momento em contato com processos interacionais que envolvem tecnologia, dinamicidade, criatividade e, acima de tudo, protagonismo. Os jovens necessitam estar em constante movimentação, seja em casa, na escola ou trabalho. Eles estão a todo momento em constante busca por algo novo. Essa perspectiva muitas vezes passa despercebida pela sociedade em geral, por naturalizar essas ações e não as utilizar produtivamente.

Ao debruçar-se sobre as diversas situações cotidianas e suas perspectivas, podemos inferir que vivemos em uma sociedade gamificada, pois vemos em todos os lugares elementos de games que chamam a atenção das pessoas em geral. Isso acontece, pois, desde cedo temos contato direto com os jogos, brinquedos e brincadeiras que despertam em nós essa perspectiva produtiva no nosso olhar sobre os games. Kapp (2012):

“define gamificação como o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar as pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas. A Gamificação pode ser resumida como o uso de elementos de jogos em contextos não relacionados com jogos.”(KAPP, 2012, p. 32)

Assim, quando vemos qualquer estrutura estética ou característica que faça alusão aos jogos, automaticamente a atenção já se faz presente. É justamente essa atenção que se busca despertar com o uso das Metodologias Ativas, em especial a gamificação, que busca a apropriação de elementos dos jogos aplicados em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo.

A sociedade em si, traz esse viés gamificado em todos os espaços que estamos inseridos. As redes sociais são um exemplo forte da gamificação em suas características explícitas e implícitas. Do simples fato de curtir algo até o comentário em postagens, pode-se inferir que se trata de uma metodologia ativa pautada nas

ramificações que tornam as pessoas protagonistas daquilo que estão em busca. Assim, busca-se com a gamificação justamente esse despertar como forma de proporcionar para além do conteúdo uma maneira de inserir o discente dentro do processo como um agente primordial na busca pelo conhecimento. Segundo Fardo (2013):

...gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação... (FARDO, 2013, p.38)

O aluno do século XXI é um aluno que está muito inserido no aspecto visual e prático e, assim, a gamificação é uma das maneiras de modelar a “cara” dos conteúdos propostos de forma a instigar o aluno a produção de conhecimento. Despertar a curiosidade é essencial.

As metodologias ativas de ensino, em especial as gamificações, são um meio para garantir ao aluno uma aprendizagem significativa. Em um contexto que a educação eleva conceitos como protagonismo estudantil a uma categoria de destaque, devemos lançar o olhar sobre os documentos que regem o sistema educacional de forma crítica e questionadora, com vistas a conseguir interpretar o que realmente é vislumbrado por essas propostas. Deste modo, poderemos compreender o papel das Metodologias ativas de ensino mais a fundo na seção 3, corroborando para um melhor entendimento sobre os limites e potencialidades do protagonismo proposto pela BNCC.

3 AS METODOLOGIAS ATIVAS GAMIFICADAS COMO APORTE AO ENSINO DE SOCIOLOGIA NO CONTEXTO DE BNCC

A educação proposta pela BNCC, em seu discurso, é puramente ligada à figura do aluno como centro. O termo “protagonismo”, que aparece cerca de 66 vezes na versão final da BNCC¹¹ (Base Nacional Comum Curricular), carrega em seu significado a autonomia do estudante na construção do conhecimento. Outrossim, a BNCC, que norteia a construção dos currículos estaduais, municipais e escolares, traz esse viés que potencializa a voz do estudante em sua proposta.

Destarte, historicamente a sociologia está sempre lutando pelo seu espaço como disciplina nos currículos. Entretanto, com a BNCC, não só esse componente curricular, mas também os demais, perderam o seu espaço como disciplina autônoma e passaram a ser vistas de forma conjunta como área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Ademais, não se é apresentada na BNCC uma fórmula de como fazer essa interação entre disciplinas sem comprometer o conhecimento dos discentes.

Neste contexto, partindo da premissa que é bastante abordada na letra da base nacional, percebe-se que as metodologias ativas de ensino são as que mais se aproximam dos objetivos propostos e, acima de tudo, podem ser utilizadas de forma a atender a todos os componentes curriculares, propondo discussões intrinsecamente ligadas a essa conexão entre os conteúdos, com vistas ao desenvolvimento das competências e habilidades.

As temáticas das metodologias ativas são bastante debatidas, antes mesmo do contexto da BNCC. Outrossim, “baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas” (BERBEL, 2011), são estratégias de ensino que se baseiam em um conjunto de concepções pedagogicamente críticas e reflexivas, “visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos” (BERBEL, 2011).

Além do mais, essas formas de ensino promovem momentos de aprendizagem diferenciados que só são possíveis pelo protagonismo dos estudantes,

¹¹ A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

manifestado por meio de intervenções sobre a realidade, interação entre a turma e a construção do conhecimento (BERBEL, 2011). Todas essas formas de estar aplicando as metodologias ativas em comunhão com a proposta curricular ajudam na possibilidade de colocar o aluno como centro do processo de ensino-aprendizagem.

O componente curricular sociologia busca despertar no aluno a capacidade de interpretação da sociedade, mobilizando a capacidade de estranhamento e desnaturalização da realidade social em que estamos inseridos, “não se trata, a meu ver, de ensinar ‘teorias’, ‘métodos’ ou ‘autores’, mas de transmitir hábitos intelectuais fundamentalmente ligados a essas disciplinas” (LAHIRE, 2014).

Contanto, as metodologias ativas são uma ótima opção para a potencialização da sociologia, fomentando o fazer sociológico e culminando “na participação ativa dos alunos nas verdadeiras investigações empíricas” (LAHIRE, 2014) e seu reconhecimento em contexto de BNCC, tendo em vista que não se pode pensar sociologia sem discussão e, muito menos, metodologia ativa, sem a interação e consequente potencialização do debate em sala. A Tabela a seguir ilustra princípios que assemelham as metodologias ativas e a BNCC:

Tabela 1- Princípios da BNCC e das Metodologias Ativas

RELAÇÃO ENTRE OS PRINCÍPIOS QUE CONSTITUEM A BNCC E OS QUE COMPÕEM AS METODOLOGIAS ATIVAS	
PRINCÍPIOS DA BNCC	PRINCÍPIOS DAS METODOLOGIAS ATIVAS
✓ Conhecimento; ✓ Pensamento científico, crítico e criativo; ✓ Repertório cultural; ✓ Comunicação; ✓ Cultura digital; ✓ Trabalho e projeto de vida; ✓ Argumentação; ✓ Autoconhecimento e autocuidado; ✓ Empatia e cooperação; ✓ Responsabilidade e cidadania.	✓ Aluno visto como centro do ensino e aprendizagem; ✓ Autonomia; ✓ Reflexão; ✓ Problemática da realidade; ✓ Trabalho em equipe; ✓ Inovação (tic tecnologia da informação e comunicação); ✓ Professor como mediador, facilitador

Fonte: Próprio autor

Apoiando-se nos princípios gerais da BNCC e nos princípios que compõem as metodologias ativas, pode-se compreender o quão essas duas propostas se assemelham. A tabela apresenta os dez princípios que a BNCC é norteada e que visam à construção de um cidadão capaz de desenvolver um pensamento científico, crítico e criativo a partir do conhecimento apresentado ao discente no decorrer da educação básica, por meio de habilidades e competências que trabalharão o autoconhecimento, empatia, responsabilidade e cidadania. Todas essas premissas vão de encontro ao desenvolvimento do projeto de vida do aluno.

3.1 A BNCC e a “sociologização” do currículo: pensando as competências e habilidades a partir das metodologias ativas gamificadas

A área da educação passa por reformas ao longo do tempo para se adequar à realidade e às necessidades que surgem em cada período histórico. Assim, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento criado pelo Ministério de Educação (MEC) para nortear de forma padronizada o ensino, por meio de uma política curricular nacional. A lei da Reforma do Ensino Médio, nº 13.415/2017, que objetivou alterações na Lei de diretrizes e bases da educação brasileira, nº 9394/96, buscava instaurar uma reforma curricular nessa etapa da educação básica.

Vale a pena ressaltar que a reforma do ensino médio se apresenta como um instrumento de padronização do ensino. Ademais, o posicionamento impetrado pela BNCC potencializa não só a ideia de um currículo com conteúdos a serem ministrados e aprendidos, mas também uma série de pretensões pedagógicas que “hierarquiza os componentes disciplinares e reforça a fragmentação que visa interromper” (LOPES, 2021).

Desta forma, a reforma do ensino médio vislumbra a construção de indivíduos com uma seleção de valores refletidos pela perspectiva do currículo, que apresenta o estudante como protagonista da sua própria aprendizagem, o que não coaduna a partir da “construção de um currículo que valoriza o saber científico, a identidade pedagógica de cada disciplina e busca evitar conhecimentos sem

significados para os estudantes, como discussões distantes da realidade concreta das juventudes” (LOPES,2021)

Nesta perspectiva, pode-se inferir que o educando passa a ser o foco principal do processo de ensino-aprendizagem. Contudo, as competências e habilidades apresentadas na BNCC mostram a ideia de um currículo centrado na objetivação das ações do estudante com foco no seu conhecimento. As metodologias a serem utilizadas pelos professores devem despertar esse pertencimento do aluno na busca pelo saber.

Neste contexto de mudança curricular, que busca um maior espaço para a atuação do discente como desbravador de conhecimentos, urge a necessidade de pensar metodologias que propiciem esse protagonismo, ao passo que a teoria é majorada pela prática. A Base Nacional Comum Curricular apresenta as metodologias ativas de ensino como uma boa opção para facilitar o processo de ensino- aprendizagem.

No que tange as metodologias ativas de ensino, são visíveis as suas características e a consequente aparência com a objetivação do protagonismo do aluno. As metodologias ativas de ensino visam à participação do aluno na resolução de situações-problema, propiciadas por rodas de conversa, gamificação e diversas formas de ensino, que colocam o aluno como agente do processo de aprendizagem.

A característica mais marcante desse tipo de metodologia é que o aluno não só tem acesso à teoria, mas também à prática, atendendo, assim, à proposta da BNCC. Tomando como base o componente curricular sociologia e seus princípios baseados na desnaturalização e ressignificação, vê-se uma disciplina diluída dentro da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Por outro lado, pode-se pensar uma sociologia presente em todo o currículo e, ao mesmo tempo, em nenhum lugar. A disciplina de Sociologia passa a não ter um espaço propriamente dito.

Partindo da perspectiva da sociologia como disciplina diluída no currículo e trazendo para a reflexão as metodologias ativas e as competências e habilidades propostas pela BNCC, pode-se visualizar uma combinação que pode proporcionar uma “sociologização” do currículo? Os reflexos dessa combinação podem ajudar os alunos a identificar o que é sociologia em meio aos demais saberes? Tais implicações norteiam esta pesquisa.

3.2 Plano de aula: um diálogo entre sociologia, metodologias ativas e as competências e habilidades propostas pela BNCC

No escopo da proposta de organização da Base Nacional Comum Curricular, estão as competências e habilidades propostas por essa nova perspectiva de padronização do ensino no Brasil. Esses dois paradigmas norteiam toda a discussão proposta pela reorganização do currículo. Pensar uma nova organização do currículo por intermédio das competências e habilidades instauradas pela BNCC, requer pensar as disciplinas como um conjunto e não separadamente.

As competências são um conjunto de aptidões que devem ser desenvolvidas pelo aluno no decorrer do ensino médio. Todavia, essas competências pressupõem valores que, segundo a lei vigente, devem ser integralizados ao currículo das escolas e contextualizados de acordo com a realidade de cada indivíduo, ou seja, levando em consideração a compreensão de sua realidade local, para que gradativamente possa compreender a realidade regional, nacional e mundial. Contudo, para que os discentes possam adquirir determinada competência, há um conjunto de habilidades que devem ser desenvolvidas.

Destarte, as habilidades são o conjunto de requisitos básicos para se alcançar determinada competência. As habilidades são trabalhadas de forma contínua e, somente quando todos os esforços são obtidos de forma positiva, o educando consegue atingir o ápice do processo de aprendizagem, que, segundo a BNCC, são as competências. Ademais, cada habilidade pode ser trabalhada inúmeras vezes no decorrer da educação básica, levando sempre em consideração o objetivo de desenvolver determinadas competências.

A organização do ensino médio está dividida em áreas do conhecimento e itinerários formativos. Entretanto, cada área do conhecimento possui um conjunto de Competências e Habilidades a serem desenvolvidas no decorrer do percurso da educação básica. Direcionando o enfoque da discussão prioritariamente ao ensino médio, mais precisamente, para a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, podemos inferir que a Base Nacional Comum Curricular traz seis competências a serem trabalhadas e desenvolvidas nessa etapa, e cada uma dessas competências

possui um conjunto de habilidades que devem ser desenvolvidas para que o objetivo seja alcançado.

3.3 Pontos de Intersecção que Interligam BNCC, Metodologias Ativas Gamificadas e Ensino de Sociologia.

Alguns pontos corroboram para a proximidade dos princípios da BNCC e os que regem as metodologias ativas. O protagonismo é um dos elementos indispensáveis ao início dessa discussão, pois está presente em ambos e, a partir dele, se pode pensar uma metodologia que contemple todas as especificidades de cada um desses apontamentos que regem o currículo.

Ao aluno é creditado a potencialidade de ser o centro do processo e, a partir dessa perspectiva, o protagonismo acontece pelas relações que o discente estabelece com o conhecimento. As metodologias ativas propõem a interação entre os alunos de forma que possam aprender segundo suas potencialidades, configurando-se por meio dos recursos didáticos que, para Costoldi e Polinarski (2009), são de fundamental importância no processo de desenvolvimento do aluno por completo.

Para que o aluno possa adquirir as competências e habilidades do ensino de sociologia, ele deve inicialmente querer participar; desta forma, as metodologias ativas soam como uma espécie de atrativo para as aulas e como elemento de voz dos alunos em sala. Com isto, faz-se necessária a incorporação dessas metodologias à prática pedagógica.

Ressalto também a importância das metodologias ativas no ensino de sociologia, tendo em vista que estas despertam no aluno um incentivo para a identificação da disciplina de sociologia em meio aos demais componentes curriculares, tornando-a uma área de estudo desejada pelos alunos e ressignificando sua trajetória histórica como disciplina, ora diluída.

É por meio das metodologias ativas que o professor poderá propiciar aos alunos situações pedagógicas que possam culminar na promoção do conhecimento dos alunos e desenvolver as competências e habilidades que são pontuadas pela

Base Nacional Comum Curricular. É com o incentivo desse campo metodológico que a sociologia pode ser apresentada como sociologia e demais componentes de forma autônoma e o fechamento de forma conjunta, por meio da articulação dos diversos saberes.

A criatividade é fator norteador das metodologias ativas, “cabe ao professor, portanto, organizar-se, para obter o máximo de benefícios das Metodologias Ativas para a formação de seus alunos” (BERBEL, 2011). Desta forma, torna-se possível que em conformidade com as especificidades do currículo, os professores de sociologia possam elaborar formas legais de ganhar espaço dentro dessa nova proposta curricular, seja dentro da própria área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas ou até mesmo nos itinerários formativos que dependem muito da figura do professor para serem elaborados.

A mudança curricular faz-se necessária de tempos em tempos, pois o âmbito educacional é constante e precisa ser articulado com os aspectos sociais da realidade em que estamos inseridos. Entretanto, nem todas as mudanças acarretam algo positivo para todos, sempre fica algo a desejar que pode trazer uma série de questões a serem discutidas e, por conseguinte, recalculadas e postas como fonte de novas possibilidades.

Embora a BNCC tenha retirado o pilar das disciplinas como figuras autônomas e tenha trazido um contexto de incerteza, precisamos interpretar a realidade como algo que pode ser vivido, portanto, da forma mais coerente possível. Toda a leitura minuciosa das competências e habilidades da Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e a análise do lugar da sociologia dentro de cada uma dessas competências e habilidade é o primeiro passo para compreender o campo que podemos atuar de forma pontual.

Feito esse mapeamento, o professor que está na linha de frente de todo processo precisa situar-se como entendedor deste. É nessa perspectiva, que se pode fazer conexões entre os princípios que a BNCC apresenta como essenciais à construção do conhecimento do aluno e as metodologias ativas de aprendizagem.

A BNCC, que é a base para todos os currículos que regem a educação básica no território nacional, deixa explícito o que deve ser alcançado pela educação, mas não impõe fórmulas de como chegar ao objetivo. Assim, as metodologias ativas

ganham espaço por serem um campo metodológico firmado na educação e por suas propostas assemelharem-se às da Base Nacional Comum Curricular.

Percebe-se que há uma potencialização da sociologia na Base Nacional, porém, vem nomeada com outras nomenclaturas que camuflam a sociologia e demais componentes curriculares em detrimento de uma proposta que ressignifica conceitos já existentes. Assim, as metodologias ativas dialogam positivamente com o objeto de estudo da sociologia e podem explicitar a importância desse componente curricular para os discentes, dentro da grande área.

O neologismo “sociologização”, que vem em destaque no título deste subtópico, se refere justamente a esses desdobramentos da utilização tanto de conceitos sociológicos como estudos que são do referido componente e que estão diluídos dentro das competências e habilidades, princípios e itinerários formativos. O lugar da sociologia é perceptível ao ler o documento, porém, está é, via de regra, apenas um dos quatro componentes curriculares que integram a área de Ciências Humanas e Sociais aplicadas.

Por conseguinte, esta seção mostrou, de forma descritiva e qualitativa, como o componente curricular sociologia é apresentado na atual conjuntura do currículo nacional com suas competências e habilidades e apresenta um paralelo entre as metodologias ativas, gamificação e protagonismo, que convergem com a promoção do desenvolvimento do objetivo primeiro da sociologia. Assim, o e-book de metodologias gamificadas, proposto como trabalho final, foi elaborado com vistas a contemplar essas competências e habilidades em seu escopo, possibilitando por meio das gamificações, numa abordagem sociológica, o seu pleno desenvolvimento.

Deste modo, para melhor compreensão da pesquisa, foi apresentada uma visão geral da sociologia a partir das competências e habilidades propostas pela BNCC, pontuando o lugar da sociologia em cada uma das seis competências que norteiam a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e as principais habilidades que mais se aproximam do objeto de estudo da sociologia. Assim, mostrou-se o contexto em que as metodologias ativas são apresentadas como aporte significativo ao ensino e como elas podem ser fortes aliadas, no que diz respeito ao ensino de sociologia em contexto de BNCC.

Contudo, na seção 4, é feito uma análise das considerações de professores e alunos acerca do que pensam sobre o uso da gamificação na

sociologia e o que esperam do processo de testagem do e-book de gamificações sociológicas.

4. A SOCIOLOGIA NA SALA DE AULA: RECURSOS USADOS PELOS PROFESSORES E A VISÃO DOS ALUNOS SOBRE ESSES RECURSOS

Partindo do pressuposto que o ensino de sociologia é importante para o desenvolvimento da criticidade do aluno e para a desnaturalização do seu olhar mediante o cotidiano que está inserido, torna-se necessário pensar um material que desse suporte ao professor de sociologia para a promoção desse objetivo.

Ademais, alguns fatores foram necessários para que pudesse nortear melhor o caminho até o produto final desta pesquisa, bem como a sua relevância. Contanto, a maximização do tempo de aula, o despertar da participação do aluno e a promoção de subsídio metodológico para o planejamento do professor são elementos que foram levados em consideração para obter um produto que corrobora com o fortalecimento do ensino de sociologia.

Baseando-se nessa perspectiva, foi elaborado um questionário para professores de sociologia, no qual estes puderam expressar seu posicionamento acerca de alguns questionamentos que foram levantados em relação ao ensino de sociologia e as carências em relação a materiais que contemplem o ramo das metodologias ativas, em especial a gamificação.

A Partir da análise desse questionário, foi utilizado como campo para a aplicação das aulas gamificadas a eletiva de sociologia para o Enem, que passou a ser nomeada de Game Sociológico. Os alunos dessa eletiva, inicialmente, responderam a um pré-teste, logo, mantiveram-se um semestre na eletiva e ao sair responderam a um pós-teste. Nesta perspectiva, o pré e o pós-teste serviram como mecanismo de acompanhamento dos alunos que participaram dessa eletiva e de todo o processo de ensino de sociologia, possibilitando a comparação dos dados iniciais com os dados finais, para a análise do impacto desses mecanismos de ensino na aprendizagem do aluno.

Por conseguinte, foi elaborada a primeira versão do e-book de gamificações sociológicas. Realizou-se, portanto, um grupo focal com professores que utilizaram o material durante um mês e, assim, puderam compartilhar suas vivências com o pesquisador.

Após esse período de testagem, foram feitas alterações com base nas observações realizadas pelos professores que participaram do grupo focal, com

vistas à promoção de um material que seja um subsídio seguro para o ensino de sociologia.

4.1 “A visão do professor”: dados sobre as aulas de sociologia

“As aulas de sociologia têm um tempo muito pequeno de duração, então eu, como professor, às vezes não consigo concluir nem o raciocínio com os alunos tendo em vista que, pelo tempo ser reduzido, iniciamos uma discussão sobre determinado assunto e já é hora de partir para outra turma, então, geralmente, as aulas não são muito criativas e os alunos tendem a achar que é apenas mais uma matéria para que eles possam estar escrevendo respostas do texto dos livros didáticos.” (Professor de sociologia, de uma EEMTI)

Ser professor de sociologia é um desafio. As condições para lecionar essa disciplina são muito desafiadoras, tendo em vista que fatores como o tempo de aula reduzido, elevado número de turmas e planejamento fragmentado conduzem o professor a uma rotina desregrada e, por muitas vezes, apenas a cumprir tabela. Em alguns casos, os professores que lecionam a referida disciplina possuem 27 turmas diferentes, o que no estado do Ceará gera uma série de burocracias sistemáticas bem como o registro de frequência das 27 turmas, o registro de aula e as notas das avaliações parciais e bimestrais. Essas questões podem ser facilmente visualizadas nas falas dos professores que lecionam essa disciplina, como:

Bom, as aulas de sociologia que eu ministro, geralmente seguem uma espécie de roteiro que eu criei. Primeiro a gente lê o texto em seguida, debatemos sobre o mesmo, sempre dando lugar de fala para os alunos. Assim, eles podem expressar tudo aquilo que eles compreenderam e a partir daí eu sugeria alguma atividade de curta duração para que eles conseguissem terminar dentro do horário previsto, 50 minutos de aula. Geralmente eles não conseguem concluir e fica o restante da atividade para a próxima aula. Sempre eu sigo esse roteiro, pois torna-se mais fácil de ministrar as aulas, visto que como eu passo em muitas turmas, se torna mais fácil para elaborar o plano de aula e consequentemente executá-lo. (Professor de Sociologia de uma EEP)

Essa rotina para o professor parece normal, quando tratamos de uma, duas ou até três turmas; porém, quando chegamos a esse total exorbitante, vemos um professor consumido pelo processo de sistematização e, por consequência, com uma aula que muitas das vezes não consegue atingir o aluno. Como podemos ver na fala de alguns profissionais que participaram da entrevista preliminar, realizada com professores que lecionam a disciplina de sociologia no estado do Ceará,

quando indagados sobre o que é ser professor de sociologia, em meio às condições atuais:

Ser professor de sociologia hoje para mim é um grande desafio, pois a rotina de sala de aula é muito pesada e, além dos desafios propriamente ditos que enfrentamos dentro das salas de aulas, todos os dias ainda temos um turbilhão de sistemas para preencher e as poucas horas de planejamento acabam sendo insuficientes para o grande número de trabalho que o professor de sociologia é submetido (Professora formada em História, 28 anos, Leciona Sociologia em EEMTI)

Com vistas a essa fala pertinente, podemos destacar também que não só os professores de EEMTI têm essa rotina intensa, mas os professores de EEP também acabam desencadeando problemas parecidos, como o destacado pela seguinte fala:

Ser professor de sociologia na escola profissional é algo estratosférico. No meu caso, eu leciono a disciplina de filosofia e sociologia por que, para que a minha carga horária possa ser fechada em regime exclusivo, sou praticamente obrigada a lecionar uma disciplina a sociologia, a qual eu não tenho formação para aplicá-la. Então, ser professor de sociologia nesse contexto é algo muito difícil, pois foge à realidade e acabamos dando destaque à disciplina a qual nós somos formados e deixamos a sociologia de lado, pois nas EEPs as aulas geralmente são germinadas e podemos optar entre lecionar ou não, referida disciplina na semana, então pode ocorrer casos em que numa semana haja a aula de sociologia e na outra não, dependendo muito do professor e da proposta pedagógica da instituição. (Professor formado em filosofia, 34 anos, Leciona Sociologia em EEP)

É perceptível, no trecho da fala desse professor, uma realidade que permite o empobrecimento da sociologia nesses ambientes de aprendizagem. Ressalto que o professor entrevistado deixa claro, em sua fala, uma característica muito marcante que nos permite compreender que a aula de sociologia quando lecionada por um docente formado em uma outra disciplina e que trabalha em escola profissionalizante pode acabar perdendo lugar para outra disciplina.

Quando indagados em relação à rotina das aulas, o professor de Sociologia, 32 anos, que leciona em EEP diz:

A rotina da aula de Sociologia na EEP que eu trabalho é marcada por leitura do livro didático, resolução de questões do próprio livro e resumos. Esse tipo de atividade é mais fácil de ser desenvolvida e acabam gerando discussões pertinentes em sala de aula, o que eu noto é que nas primeiras aulas do ano até que essas metodologias dão certo, porém, com o passar do tempo, os alunos se acostumam a fazer sempre a mesma coisa e acabam não querendo participar das discussões e só responder as

atividades. Como o tempo de aula é muito reduzido, acabamos não tendo como inovar (Professor de Sociologia, 32 anos, Leciona em EEP)

Em contrapartida, o professor de sociologia, 39 anos, que leciona no Ensino Regular, destaca:

A aula de sociologia precisa ser instigante direta e rápida e para que eu consiga ministrar uma aula assim preciso me planejar muito então eu trabalho com sequência de didática o que me permite dar continuidade as minhas aulas e a todo momento está realizando atividades quem chega e o aluno a querer fazer apesar de serem apenas 50 minutos de aula o aluno precisa ser chegado a querer participar então procuro sempre levar recursos didáticos diferenciados para gerar discussões e a partir daí adentrar os conteúdos sociológicos então geralmente utiliza livro recursos de multimídia bem como vídeos músicas e imagens dinâmicas e jogos para dar suporte ao ensino de sociologia minha maior dificuldade é encontrar esses materiais tendo em vista que são poucos os acervos disponíveis (Professor de sociologia, 39 anos, leciona no Ensino Regular)

A fala dos professores de sociologia supracitados corroboram com a realidade que vemos explícita nas escolas. Porém, algo é comum na fala desses dois professores, não só quando se referem à escassez de recursos, mas também quando trazem à tona a falta de tempo para a produção de materiais que possam subsidiar as metodologias do ensino de sociologia. Nessa perspectiva, quando indagados sobre “o que é utilizado como recurso metodológico para ensino de sociologia em suas aulas”, podemos visualizar o perfil dos pesquisados na tabela a seguir:

Tabela 2- Recursos que os professores utilizam para o ensino de sociologia.

O que você utiliza como recurso metodológico para ensino de sociologia em suas aulas?	
Debates	6
Atividades Impressas	3
Jogos	2
Livro Didático	12
Pesquisa	8
Metodologias Ativas	4
Gamificações	1

Fonte: Próprio autor

Baseando-se nos dados oferecidos pela tabela, pode-se inferir que há uma predominância de metodologias ditas como tradicionais. Quando se trata do ensino de sociologia, é importante inferir que a sociologia tem suas peculiaridades quando falamos de seu ensino. Como um todo, percebe-se que apenas um professor em meio a todos os outros pesquisados utiliza da gamificação como recurso ao ensino de sociologia.

Quando se fala de metodologias ativas, apenas quatro dos pesquisados citaram estas como recurso utilizado para o ensino. Nessa perspectiva, os dados apresentados justificam a escassez e, por conseguinte, a relevância desta pesquisa, que propicia materiais que integram as significações como um recurso metodológico ao ensino de sociologia.

4.2 Alunos: o que os dados nos revelam sobre o público discente?

Para essa ação, bem como a geração de tabelas e gráficos, trabalhamos com o software Google Forms, muito utilizado nas pesquisas em ciências sociais nos últimos anos, tendo em vista sua flexibilidade e grande alcance. Nessa perspectiva são apontadas, então, algumas características que fazem do Google Forms um mecanismo eficiente para a pesquisa. Assim, a possibilidade de acesso em qualquer local e horário, agilidade na coleta de dados e na análise dos resultados são pontos que corroboram para uma pesquisa mais abrangente e por conseguinte, coesa, segura e confiável.

O pesquisador consegue gerir os dados coletados imediatamente, pois, quando respondido o questionário, as respostas aparecem instantaneamente e vão sendo acopladas aos gráficos, que são gerados a partir de mecanismos do próprio software, criando uma facilidade de uso, entre outros benefícios.

Em síntese, o Google Forms pode ser muito útil em diversas atividades acadêmicas, nesse caso, em especial para a coleta e análise de dados estatísticos, facilitando o processo de pesquisa. A grande vantagem da utilização do Google Forms para pesquisa, seja ela acadêmica ou de opinião, é a praticidade no processo de coleta das informações. O autor pode enviar para os respondentes via e-mail, ou por intermédio de um link, assim todos poderão responder de qualquer lugar. Enumera-se, ainda, como vantagem os resultados da pesquisa pelo Google Forms, pois estes se organizam em forma de gráficos e planilhas, proporcionando um

resultado quantitativo de forma mais prática e organizada, facilitando a análise dos dados. É interessante observar que com tal formato on-line os antigos formulários impressos serão substituídos.

Nessa ferramenta podemos fazer toda a gestão dos dados, tendo em vista que se pode formatar o questionário com vistas a uma coleta de dados que gerará a sintetização dos dados por meio de gráficos automaticamente. Um fator muito interessante é a tabulação desses dados de forma automática no google planilhas, que facilita o trabalho com esse tipo de pesquisa;

Gráfico 1- Perfil dos estudantes inscritos na eletiva



Fonte: Próprio autor

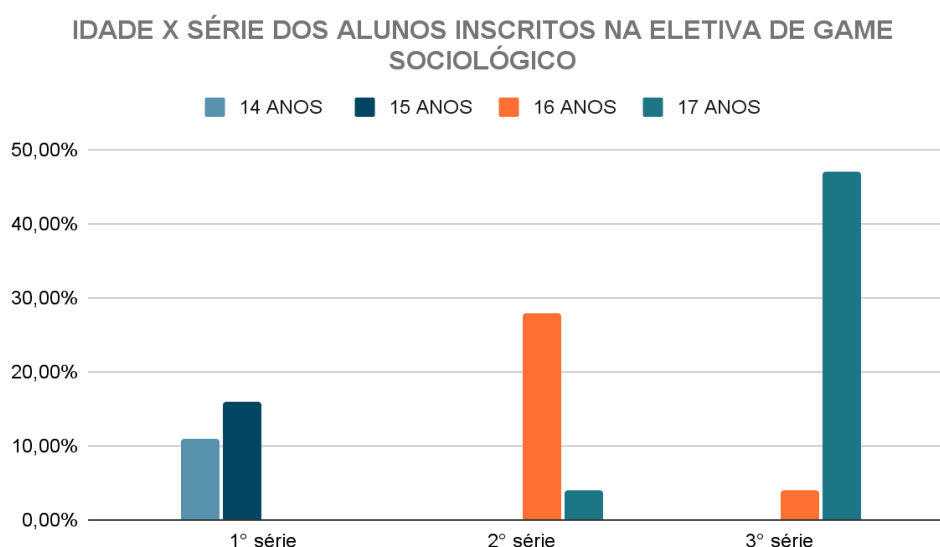
Com base nos dados gerais extraídos do questionário, nomeado como pré-teste, que foi aplicado antes que se desse início a qualquer atividade da eletiva, podemos identificar pelos dados coletados o perfil das turmas que foram desenvolvidas na pesquisa. Dos alunos inscritos, 52% são do gênero masculino; 44% são do gênero feminino e 4% enquadram-se como outros.

Esta última opção se refere a um conjunto de categorias que não seguem os padrões binários e heteronormativos dos respondentes. No entanto, a título desta pesquisa, a classificação foi baseada na identidade subjetiva dos respondentes, já

que o conceito de gênero está vinculado às construções culturais das características consideradas masculino e feminino. (RODRIGUES; HEILBORN, 2018).

Quanto à idade dos pesquisados, pode-se inferir que 11% dos alunos possuem idade de 14 anos, 16% possuem idade de 15 anos, 32% têm idade de 16 anos e 51% tem 17 anos. Nessa perspectiva, percebe-se que o público da eletiva é bem mesclado em termos de idade e, contudo, ao extrairmos a série que cursam, compreendemos melhor ainda esse perfil de estudante, tendo em vista que uma das características da eletiva é justamente esse agrupamento de estudantes de séries distintas para cursar uma mesma disciplina por opção deles. No gráfico a seguir, podemos ver esse agrupamento de alunos por série e idade.

Gráfico 2- Idade X Série dos alunos inscritos na eletiva de game sociológico



Fonte: Próprio autor

Pautando-se no gráfico acima, é possível perceber que o público da pesquisa está agrupado dentro de uma perspectiva que nos permite compreender que o público da eletiva está dentro da faixa etária condizente com a série específica do ensino médio. O aluno estar na idade certa quando tratamos de educação, fala muito sobre sua vida escolar.

Tratando-se da pesquisa em questão, compreender o perfil desses alunos que optaram pela eletiva é um passo essencial, pois, a partir disso, é possível compreendermos o que o aluno já deve ter visto em sala, referindo-se ao conteúdo e,

também, consegue-se identificar a predominância dos alunos inscritos para um melhor direcionamento dos objetivos propostos.

Por conseguinte, trata-se de alunos em sua maioria de segunda e terceira séries do ensino médio, na faixa etária predominante de 16 a 17 anos, com vistas a uma preparação mais profunda para o Exame Nacional do Ensino Médio.

O questionário também propunha aos estudantes responderem perguntas para que possamos traçar um perfil do conhecimento sociológico prévio desses pesquisados. No questionário, os alunos foram indagados sobre o seu principal contato com a sociologia. Dos 50 pesquisados, todos responderam a pergunta e podemos ver a sintetização de algumas das respostas na tabela abaixo, que foi organizada em duas colunas temáticas (quantidade de respostas, transcrição da resposta):

Tabela 3 - Principal contato dos alunos com a sociologia

Atualmente qual o seu principal contato com a Sociologia?	
QUANTIDADES DE RESPOSTAS	RESPOSTAS EXTRAÍDAS DA PESQUISA
16	Somente nas aulas de sociologia da escola e nos livros que recebemos para levar para casa.
11	Nas aulas de sociologia e quando os professores falam sobre a sociologia nas outras matérias.
8	Nas aulas e em alguns momentos na TV e na internet, que sempre repercutem essas questões que a gente vê nos livros.
5	Na internet e nas redes sociais.
3	Em livros, revistas e nas aulas de sociologia.
2	Só tenho contato nas aulas de sociologia, nos textos do livro.
2	A sociologia está em toda a sociedade, então tenho contato toda hora, pois em todo canto que estou, faz parte da sociedade.
1	Só vejo nas aulas de sociologia e na eletiva de sociologia para o Enem.
1	Meu contato com sociologia é nenhum. Eu sempre estou nas aulas, mas não entendo.
1	Não tenho nenhum contato com a sociologia.

Fonte: Próprio autor

Tendo como base o quadro que sintetiza as informações da pesquisa quando os alunos são indagados sobre o seu principal contato com a sociologia, percebemos que maioria dos pesquisados tem contato com a sociologia mesmo que somente nas aulas. Podemos perceber pelo fato que na maioria das respostas foram citadas as aulas de sociologia como o principal lugar onde os alunos podem firmar esse contato. Pode se perceber que, na maioria das respostas, a sociologia é colocada como apenas algo isolado e, pela fala dos alunos, constata-se, também, a falta de conexão entre o que eles percebem sobre a disciplina e sua inserção nas relações e no meio onde eles estão inseridos.

Outras informações pertinentes que ficaram explícitas nas respostas dos alunos pesquisados foi o fato de um grande número de alunos atribuírem as questões sociológicas a notícias, fatos, imagens e materiais vinculados às mídias, seja TV, internet, redes sociais, jornais ou revistas. Percebe-se, pela fala dos alunos, que eles conseguem identificar a sociologia como pertencente ao conteúdo expresso nesses meios, embora não consigam, ainda, nomear essas conexões e compreender as contribuições da sociologia para esses meios que tanto refletem a nossa sociedade e que a sociologia está a todo momento ajudando a afirmar, por meio de pesquisas sociais, as diversas interações que ocorrem instantaneamente em nossa sociedade.

Partindo do pressuposto que a sociologia na escola se pauta no cotidiano do aluno e nas relações deste com o meio para, a partir daí, conectar os saberes sociológicos, os pesquisados, ao serem indagados sobre o que vem a sua mente quando veem a palavra sociologia, externaram respostas como a do aluno A, que menciona que "quando vê a palavra sociologia vem à cabeça muitos textos para ler e várias atividades para responder". Outros, como o aluno B, afirmam que vem em mente "que a sociologia na escola é uma perda de tempo, pois nem é importante, pois se fosse, as provas de fora também eram compostas por sociologia". Respostas como essas explicitam o quão é necessário despertar o aluno para a compreensão do verdadeiro objetivo da sociologia e aplicabilidade desta nos espaços e na vivência, como fica explícito nas falas dos demais pesquisando a seguir:

ALUNO C — A palavra sociologia me lembra sociedade, então, na minha cabeça, vêm várias coisas que acontecem na nossa sociedade e que nós não encontramos uma explicação e que eu acho que a Sociologia pode me ajudar a entender.

ALUNO D — Quando eu escuto o termo sociologia, vem a minha mente várias questões que vivenciamos no cotidiano.

ALUNO E — Ao visualizar a palavra sociologia eu percebo que é uma ciência que tenta explicar algumas coisas ao nosso redor que nós não somos capazes de entender sozinhos.

ALUNO F — Ouvir a palavra sociologia me vem à cabeça debate, conversa, trocas de informações, pesquisa e tentar entender a sociedade.

As falas dos pesquisados deixa uma ideia de sociologia que eles vão construindo no decorrer do ensino médio. não se trata de um conhecimento acabado e sim de um processo de construção e tratamento da informação no que nos referimos à disciplina de sociologia.

Quando indagados se as aulas de sociologia contribuem para que eles se interessem por temas sociais, um dos alunos participantes da pesquisa afirma que:

“As aulas de sociologia sempre trazem temáticas pertinentes ao cotidiano e acaba despertando na gente uma curiosidade e interesse por temas sociais, porém, ao meu ver, as aulas deveriam ser um pouco mais criativas, porque nós que estudamos na escola em tempo integral temos uma rotina de estudo muito desgastante, e como passamos o dia inteiro na escola realizando atividades meio que repetitivas, então, a hora de sociologia, muita das vezes, acaba sendo apenas mais uma aula diária.” (ALUNO B)

Debruçando sobre a perspectiva levantada pelos pesquisados, pode-se perceber a necessidade de as metodologias de ensino de sociologia tornarem-se mais inovadoras para que, a partir dessa perspectiva, os alunos possam sentir-se atraídos pelo conhecimento sociológico. Assim, podemos perceber que os alunos almejam aulas que fujam dos métodos tradicionais, como podemos constatar na fala dos alunos que responderam que as aulas de sociologia contribuem para que o aluno se interesse por temas sociais, quando:

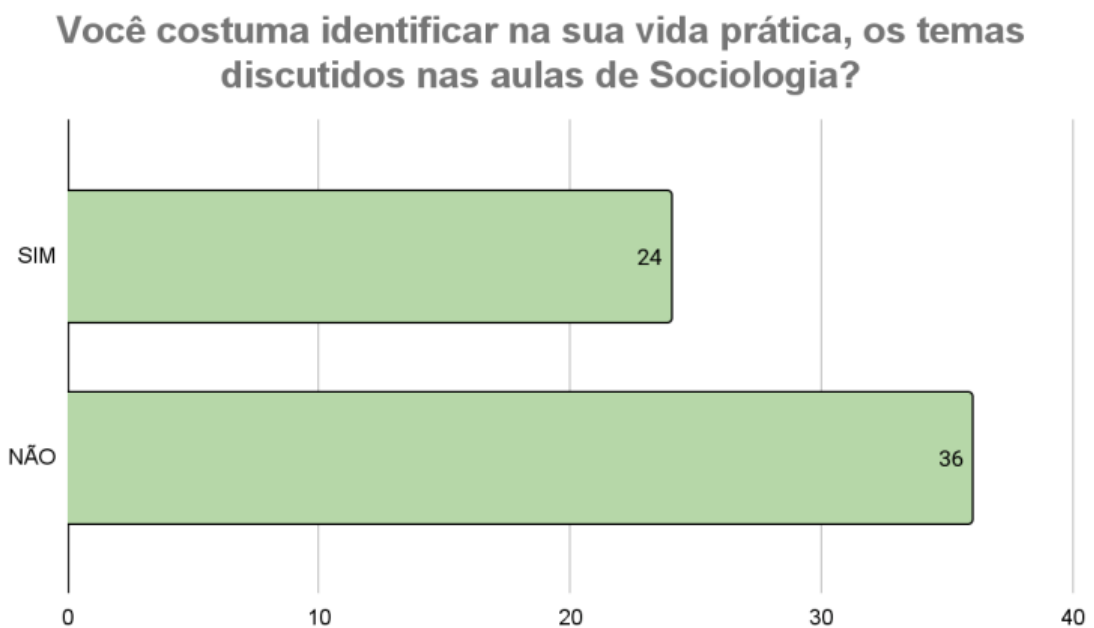
“o professor utiliza formas criativas para ensinar a sociologia, seja música, jogos, debates, pesquisas, enfim, coisas que tornam a aula diferente das outras, pois é muito chato passar o dia inteiro dentro de uma sala de aula vendo diversos conteúdos sendo explicados com a mesma metodologia”(ALUNO C)

Nesta fala retirada do questionário de pesquisa, o aluno enfatiza que a rotina cansativa das escolas de tempo integral acaba gerando nele a necessidade de voltar o seu olhar para as novidades. Contanto, essas novidades podem ser manifestadas por intermédio de diferentes formas, bem como as metodologias de

ensino que, por mais simples que sejam, podem despertar o olhar do aluno para o conteúdo proposto.

A forma como é apresentada a sociologia para o aluno é determinante para que este possa internalizar os conhecimentos advindos dos debates sociológicos e isso reflete na forma com que o aluno traça conexões entre essas informações e as interações que o mesmo desempenha no cotidiano da sua vida prática. Contudo, ao serem indagados se os temas discutidos nas aulas de sociologia são identificados na sua vida prática, podemos ver a sintetização desses dados no gráfico a seguir, que ilustra as respostas a essa questão:

Gráfico 3 - Você costuma identificar na sua vida prática os temas discutidos nas aulas de Sociologia?



Fonte: Próprio autor

Observando os dados sintetizados no gráfico, pode-se inferir que dos 50 alunos contemplados pela pesquisa, 24 afirmam que sim, costumam identificar esses conhecimentos sociológicos na sua vida prática, e 36 dos pesquisados afirmam que não identificam os temas sociológicos desenvolvidos nas aulas em sua vida cotidiana. Esses dados deixam explícito que o perfil dos alunos que participam da referida eletiva *a priori* não consegue traçar conexões entre a disciplina e suas contribuições para a vida cotidiana.

O fato de os alunos não conseguirem fazer essa identificação dos temas discutidos das aulas de sociologia em sua vida prática colaboram com o pensamento de que as aulas de sociologia quando não atingem o público juvenil acabam por se tornar conhecimentos sem significado. Para que a aprendizagem em sociologia possa ser considerada de qualidade, é necessário que os alunos possam compreender que a sociologia tem sua aplicabilidade no meio em que estamos inseridos e quando o aluno não consegue traçar essas conexões é necessário repensar as formas de ensino, de modo que a sociologia possa ser propagada e, assim, despertar a imaginação sociológica dos alunos. Essa imaginação sociológica pode ser percebida na fala de alguns dos pesquisados, como vemos no trecho abaixo:

"Os temas desenvolvidos nas aulas de sociologia são muito contemporâneos e constantemente me deparo com situações que são levadas para a sala de aula e que tem tudo a ver com a realidade que nos cerca. Um exemplo disso foi quando a professora estava falando sobre direitos sociais e, ao mesmo tempo, estavam acontecendo inúmeras greves que eram noticiadas nas redes sociais e meios de comunicação, logo, eu consegui compreender que aquilo que estava sendo proposto em sala estava dialogando com a realidade e que, sem aquela aula, eu não conseguiria compreender o real motivo daquele acontecimento, assim, eu percebi que a sociologia poderia me ajudar a compreender melhor as relações da sociedade como um processo dinâmico cheio de transformação." (ALUNO D)

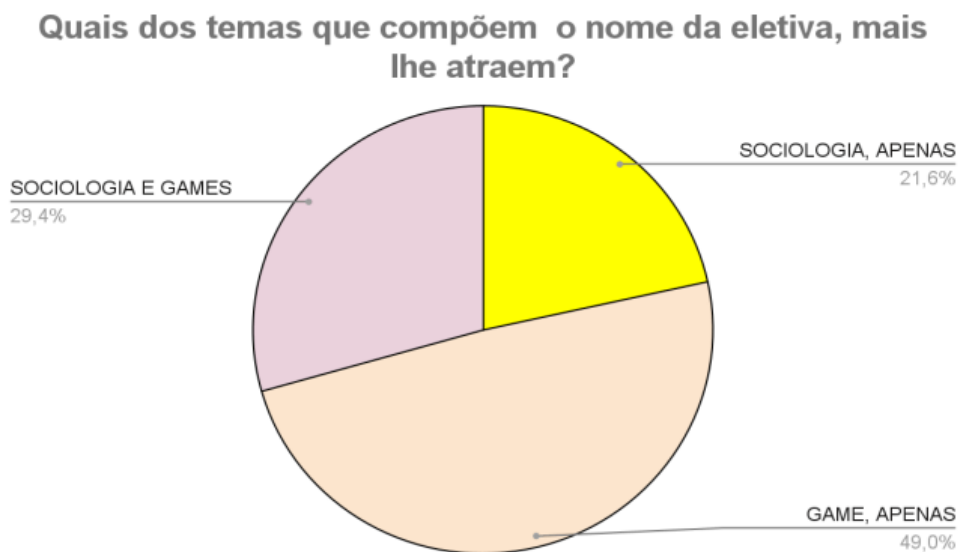
É perceptível a imersão que a Sociologia traz à vida do aluno. As contribuições são diversas e podem ser contempladas pelos discentes como na do período acima. A dinâmica das relações proporciona esse despertar para um olhar atento e quando o aluno percebe que aquilo que é proposto em sala tem suas bases nas relações cotidianas, a aprendizagem passa a ser significativa e, a partir daí, ocupa um patamar de importância elevado na vida do estudante.

Falar de um patamar de importância na vida de alguém é algo que é muito relevante independente de qual campo da vida estejamos falando, seja afetivo, profissional ou educacional. Quando damos importância a algo, passamos a olhar com outros olhos a forma com que contemplamos esse algo. Torna-se marcante e, a partir daí, o ser humano consegue relacionar-se melhor e extrair positivamente as informações necessárias. Partindo dessa perspectiva, a escolha das eletivas nas escolas de tempo integral são realizadas pelo próprio aluno, desta forma, estes têm acesso somente ao nome da eletiva e, a partir daí, eles escolhem em qual das

eletivas ofertadas pela escola desejam se inscrever. O processo de inscrição é todo pensado de forma que o aluno tenha liberdade de escolha e possa ser protagonista dessa escolha.

Partindo do pressuposto que atualmente as gamificações estão em toda parte e que os mecanismos que compõem os games são estratégias que estão muito próximas do cotidiano dos jovens a eletiva foi nomeada como game sociológico. Assim, nesse questionário de pré-teste os alunos foram indagados quanto à atração causada pelo nome da eletiva no processo de escolha. No gráfico de setores, a seguir, podemos analisar os dados coletados no questionário de pesquisa relacionados à indagação “quais os temas que compõem o nome da eletiva que mais te atraem?”. Os alunos tinham três opções de resposta: a primeira continha os termos sociologia e games, a segunda sociologia apenas e a terceira game apenas.

Gráfico 4- Temas que compõem a eletiva



Fonte: Próprio autor

Com base no gráfico criado a partir da pesquisa, pode-se inferir que a maioria dos alunos se inscreveu na eletiva porque sentiu-se atraído pela palavra “game”, o que mostra que realmente os games despertam a atenção do público-alvo, no caso, os alunos. A segunda opção mais marcada foi “sociologia e games” e, assim, pode se perceber que aqueles que optaram por marcar essa opção sentem-

se atraídos pela sociologia e pelos games e espera-se que essa associação desperte neles curiosidades acerca da associação entre o sistema sociológicos e a menos marcada foi a opção “Sociologia, apenas”, que nos faz compreender que independente dos games estarem ou não presentes no contexto da eletiva esses alunos se inscreveram somente pelo cunho sociológico. Vale a pena destacar que é preocupante o fato de apenas cerca de 21,6% dos alunos entrevistados se inscreverem pela sociologia, isso nos leva a entender a necessidade da promoção de uma sociologia cada vez mais próxima das juventudes.

Quando observamos o comportamento desses dados, percebe-se que os discentes encontram barreiras que os impedem de pensar a sociologia como algo que contribui para a sua aprendizagem. Haja vista essas observações, o questionário indagava aos alunos sobre como eles classificavam as suas aulas de sociologia hoje, podendo optar por cinco respostas, sendo elas “empolgantes, satisfatórias e relevantes, tradicionais ou outras definições”, como podemos ver no gráfico a seguir:

Gráfico 5— Como você classifica hoje suas aulas de sociologia?



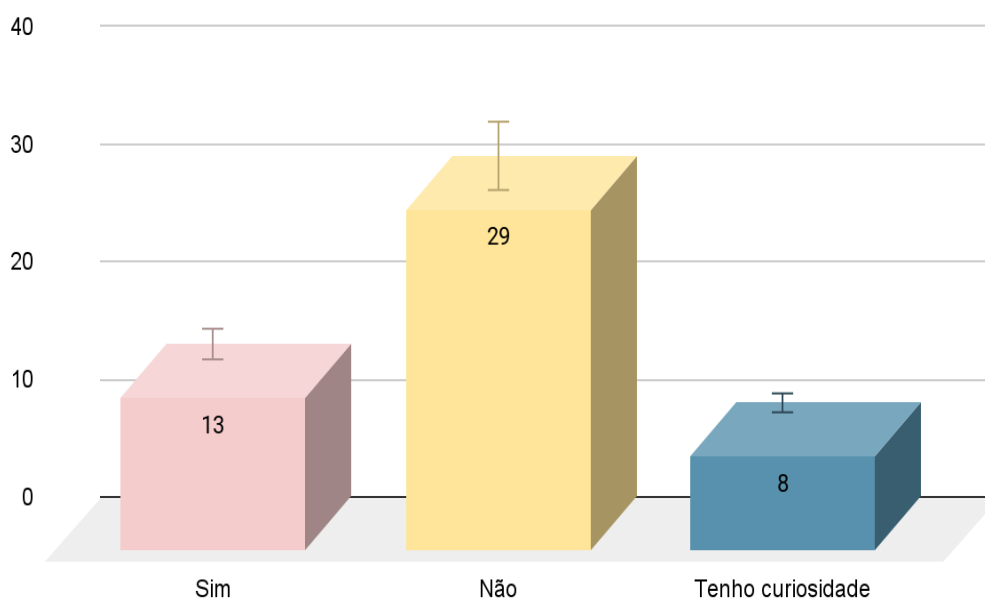
Fonte: Próprio autor

O gráfico de setores deixa explícito que 18% dos discentes que responderam ao questionário consideram as aulas de sociologia empolgantes,

enquanto 32% afirmam achar as aulas de sociologia irrelevante e 26% tradicionais. As duas últimas categorias somam juntas 58% dos pesquisados e esse dado é mais um indício de que não é só ministrar a aula de sociologia e sim despertar no aluno o prazer de estudar sociologia.

As propostas reflexivas que podem ser abordadas pela interpretação do referido gráfico de setores corroboram com o entendimento de que é necessário traçar metas e planos para tornar o ensino de sociologia mais empolgante e satisfatório para os estudantes, visto que a sociologia só consegue alcançar o seu objetivo como disciplina quando o aluno se torna capaz de passar pelo processo de desnaturalização. Quando indagados se conseguiriam imaginar como um game pode ser sociológico e os ajudar a compreender melhor a sociologia, os pesquisados mostraram desconhecer a associação entre sociologia e gamificação, como é perceptível no gráfico a seguir:

Gráfico 6— Você consegue imaginar como um game pode ser sociológico e te ajudar a compreender melhor a sociologia?



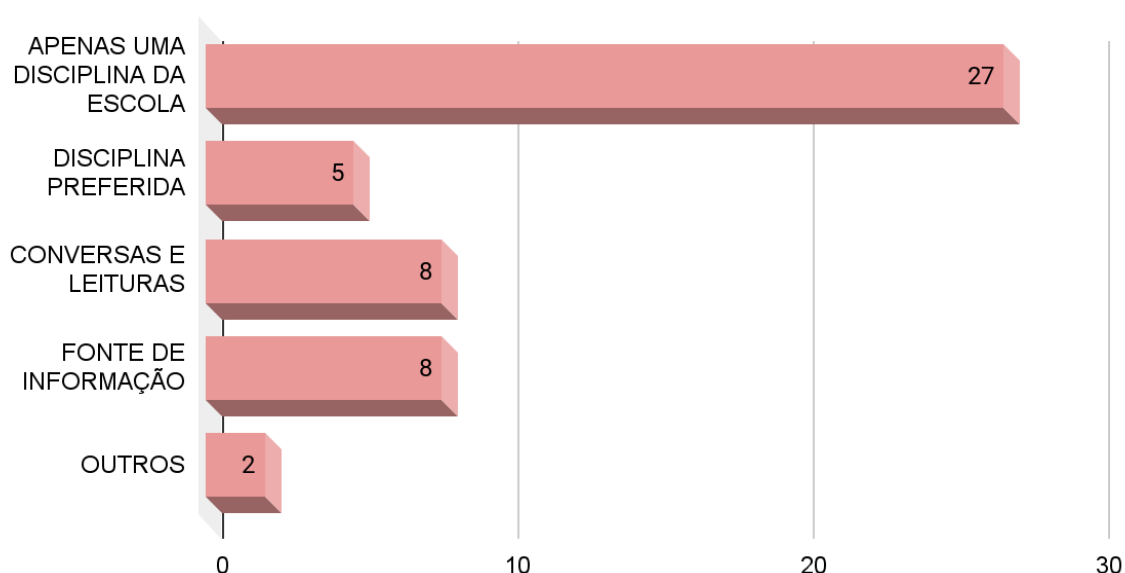
Fonte: Próprio autor

Dos pesquisados, mais da metade respondeu que não consegue imaginar como um game pode ser sociológico. Apenas 13 responderam que sim, conseguem compreender essas contribuições, e oito demonstraram curiosidade. Esses dados revelam o quão desconhecidas são algumas metodologias no chão de sala pelos

alunos e o quanto as mesmas podem ser encaradas como novidade, tendo em vista o desconhecimento e sua atratividade.

A sociologia ocupa todos os espaços que estão ao nosso redor, no entanto, o público jovem, ao qual se destina as nossas aulas de sociologia, muitas vezes não são capazes de compreender essas perspectivas e, assim, desconhece e não consegue visualizar a sociologia como pertencente ao meio em que vivemos e como contribuinte de um olhar mais amplo e crítico sobre o que a sociedade nos apresenta. Todas essas perspectivas podem ser comprovadas quando observamos o gráfico abaixo:

Gráfico 7— Como a Sociologia ocupa espaço na sua vida hoje?



Fonte: Próprio autor

Ao visualizar o gráfico sobre a opinião dos alunos sobre o espaço que a Sociologia ocupa em suas vidas hoje, é perceptível que a grande maioria dos alunos aponta que é apenas uma disciplina escolar. Para outros, trata-se da disciplina preferida ou até mesmo lugar propício a conversas e leituras. Dos pesquisados, oito afirmam que na sua vida a sociologia é fonte de informação.

Observando esses dados, percebe-se que o público da eletiva tem o seu olhar muito limitado quando se reporta ao discernimento de sociologia e que, nessa perspectiva, o objetivo primordial das aulas configura-se, justamente, na busca

dessa desnaturalização do olhar dos alunos em meio às situações cotidianas em que eles estão inseridos diariamente.

Ademais, partindo dessas considerações, na seção 5, é descrito o processo de criação, testes e percepções acerca do e-book de gamificações sociológicas, com vistas à construção de um material pedagógico que servirá de aporte ao ensino de sociologia.

5. CONSTRUINDO UM E-BOOK DE GAMIFICAÇÕES PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA

A eletiva de game sociológico traz uma perspectiva de conteúdo sociológico voltado para o Enem, assim, os temas mais cobrados no Exame Nacional do Ensino Médio são os que compõem a ementa da disciplina, partindo dos pilares da sociologia até a sua contemporaneidade. Os temas abordados são: poder, cultura e ideologia, capitalismo, consumo, grupos sociais, desigualdades sociais, democracia, sociedade e cidadania.

As aulas da eletiva têm um roteiro gamificado por meio de ferramentas tecnológicas e criatividade manual na confecção de materiais de ensino que possam contribuir com o protagonismo do aluno em cada uma das aulas. A atividade é composta por 20 oficinas de 2h/a semanais, conta com um leque de metodologias ativas que se circunscrevem nos moldes da gamificação do ensino.

A estrutura da eletiva é baseada em gamificações, dessa forma, em todas as oficinas é abordado um tema específico que será desenvolvido com o subsídio de algum tipo de gamificação — introdutória, fixativa ou avaliação — como aporte metodológico. Assim, é possível traçar um perfil das experiências e se elas ajudaram no alcance do objetivo do processo de ensino de sociologia.

A Eletiva Game Sociológico é constituída de etapas, compostas de aulas expositivas de forma criativa — por meio de diversas ferramentas tecnológicas — e fixação ativa, com o uso das gamificações. Ademais, a eletiva é uma proposta de gamificação do ensino como perspectiva de aplicação de inúmeras metodologias ativas de ensino que corroboram com a participação e, conseqüentemente, emancipação do conhecimento sociológico do aluno.

Essa proposta de atividades que serviram de subsídios para a elaboração de um e-book, foi testada e analisada sob o aporte teórico que viabiliza o ensino de sociologia, poderá servir como acervo metodológico para professores de sociologia que necessitem de métodos de ensino e práticas curriculares apropriadas para a diversa gama de conteúdos percorridos em suas aulas. Espera-se contribuir com essa maximização do tempo do docente no preparo das aulas e até mesmo facilitar a dinâmica cotidiana corrida que impede a diversificação das aulas, sendo essa diversificação bastante necessária à vida estudantil do aluno, com ênfase na busca

de instigar o protagonismo dos estudantes e o despertar para um olhar sociológico. Portanto, esses métodos podem potencializar essa capacidade do discente de estranhar o mundo ao seu redor e, porventura, desnaturalizar sua visão social por intermédio da consciência sociológica.

5.1 Primeira versão do material e as considerações feitas pelos docentes

Inicialmente, pensou-se em um material composto pelos planos de aula e os anexos com os *links* dos materiais a serem utilizados na aula de sociologia da referida eletiva. Tratava-se de uma apostila com planos de aulas compostos pela descrição minuciosa sobre todos os passos metodológicos que deveriam ser utilizados na aula. Ademais esses planos estavam organizados em cinco níveis, assim, cada nível era composto por quatro planos de aula sobre um referido assunto que seria explanado aprofundado e fixado por meio de gamificações criadas para providenciar uma experiência sociológica que potencializasse o ensino de sociologia, proporcionando momentos em que o aluno pudesse interagir de forma ativa com o conhecimento. O esquema abaixo mostra a estrutura da eletiva distribuída em seus cinco níveis.

Figura 8— Estrutura da Eletiva Game Sociológico



Fonte: Próprio autor

Como é possível perceber, cada nível possui uma frase de efeito que norteia o enredo do qual partira as gamificações propostas pelo material. Os planos de aula que compõem cada nível possuem uma estrutura padrão, composta por sete tópicos essenciais. Para a composição de um plano de aula bem estruturado e dentro dos padrões exigidos pela Base Nacional Comum Curricular, como podemos perceber nas figuras abaixo:

Figura 9- Modelo do Plano de Aula da Eletiva

 Oficina 01	
PLANO DE AULA DA ELETIVA DE GAME SOCIOLÓGICO	
PROFESSOR	Antonio Jeferson Lima Magalhães
ÁREA	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas
OFICINA	01
DURAÇÃO	2 H/a
TEMA DA AULA	
Introdução a eletiva de Game Sociológico: um caminho de desafios em busca da imaginação sociológica.	
OBJETIVOS DA AÇÃO FORMATIVA	
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
(C1) Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	(EM13CHS101) Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais. (EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
→ Acolhida dos alunos → Apresentação da proposta da eletiva tendo como base a ementa →	
RECURSOS DIDÁTICOS	
→ Músicas Instrumentais de Games populares- Melhores Músicas Eletrônicas Para Jogar Games 2020 [Summer Nation] → Emojis para impressão- EMOJIS PARA DINÂMICA DE APRESENTAÇÃO → Slides "ementa da eletiva"- Introdução a eletiva de Game Sociológico → Diário de Bordo- Modelo de Diário de bordo personalizado → Pré-teste- https://forms.gle/dFJzudkTEijvWVu9	
METODOLOGIA DE ENSINO	
1º Momento- O professor acolhe os alunos com músicas de games populares entre as juventudes enquanto eles vão chegando no ambiente e acomodando-se. 2º Momento- Apresentação do professor e dos alunos. Este momento será intermediado por meio da dinâmica dos emojis (serão pregados no quadro previamente uma diversidade de emojis e cada indivíduo deve escolher o emoji que o identifica, esse emoji será utilizado durante todo o semestre). Logo, o professor apresenta-se e escolhe seu emoji, e em seguida os alunos dão prosseguimento ao processo de apresentação. 3º Momento- Será apresentada a estrutura e a ementa da eletiva de forma clara, possibilitando, sempre, que os alunos possam interagir e sanar suas dúvidas. 4º Momento- Será aplicado o pré-teste (Pesquisa prévia sobre o perfil dos alunos em relação a sociologia e as perspectivas dos mesmos). 5º Momento- Os alunos receberão o seu diário de bordo, em que os mesmos devem registrar todas as suas considerações sobre cada oficina, diariamente.	
AValiação DA APRENDIZAGEM	
A avaliação se dará de forma contínua (Formativa), sendo considerado o aluno e suas participações nas atividades propostas. Desta forma busca-se identificar as competências e habilidades do mesmo e mapear suas dificuldades para que o professor possa contribuir de forma pontual com o processo de ensino aprendizagem. Assim, será levada em consideração o desempenho e participação nas atividades propostas e também, os registros escritos do diário de bordo no decorrer das oficinas.	
REFERÊNCIAS PEDAGÓGICAS	
AMORIM, Henrique; BARROS, Celso Rocha de; MACHADO, Igor José de Renó. Sociologia Hoje. São Paulo: Ática. 2013. Site- https://brasilescola.uol.com.br/o-que-e/o-que-e-sociologia	

Fonte: Próprio autor

As imagens ilustram o modelo do plano de aula, que é replicado em todos os níveis do produto da pesquisa. Cada plano é referente a uma oficina com duração de 2 horas/aula. Os planos passaram a compor o produto para subsidiar o professor de sociologia, tendo em vista a necessidade de maximização do tempo de

planejamento. Com um plano de aula estruturado, o professor de sociologia poderá dedicar o seu tempo a promoção de uma aula de qualidade, tendo em vista que a parte burocrática é facilitada pelo referido plano, que é flexível e aberto a todas e quaisquer mudanças que o docente julgar necessário fazer.

O plano de aula é essencialmente importante para a prática docente, pois reflete a organização do professor quanto aos objetivos do conteúdo proposto e a metodologia que o fará alcançar esses objetivos. Para tanto, é necessário que o professor articule formas de ensinar que despertem no aluno a vontade de aprender e é justamente nessa perspectiva que as metodologias ativas, em especial a gamificação, venham somar com o ensino de sociologia. Na perspectiva de proporcionar todo o subsídio necessário para uma aula de sociologia gamificada, os planos de aulas disponibilizados seguem uma estrutura composta por identificação do professor, área do conhecimento, número da oficina e duração, como pode ser visto na figura abaixo:

Figura 10- Cabeçalho do modelo de plano de aula

PLANO DE AULA DA ELETIVA DE GAME SOCIOLÓGICO			
PROFESSOR	Antonio Jeferson Lima Magalhães		
ÁREA	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas		
OFICINA	01	DURAÇÃO	2 H/a

Fonte: Próprio autor

Em seguida, o modelo de plano de aula traz um espaço dedicado ao tema da aula e os objetivos de ação formativa, que são as competências e as habilidades contempladas pela Base Nacional Comum Curricular. Esse modelo de plano de aula traz em negrito o número da competência e o código alfanumérico da habilidade correspondente a tal competência. Infere-se, ainda, que tanto as competências quanto as habilidades contempladas pelo plano vêm explícitas junto aos seus respectivos códigos, como é possível visualizar na imagem abaixo:

Figura 11- Plano de aula da eletiva (Parte 1)

TEMA DA AULA	
Introdução a eletiva de Game Sociológico: um caminho de desafios em busca da imaginação sociológica.	
OBJETIVOS DA AÇÃO FORMATIVA	
COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
(C1) Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	(EM13CHS101) Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais. (EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).

Fonte: Próprio Autor

O conteúdo programático possui um campo próprio para que possam ser destacados os pontos a serem contemplados pelo conteúdo proposto na aula. No caso da imagem descrita abaixo, como se trata da introdução da eletiva, o principal conteúdo destacado é a apresentação da proposta da eletiva, com base na emenda. No entanto, quando se tratam de conteúdos mais específicos, o professor pode pontuar todos os tópicos a serem contemplados na aula.

Figura 12- Plano de aula da eletiva (Parte 2)

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
→ Acolhida dos alunos → Apresentação da proposta da eletiva tendo como base a emenda

Fonte: Próprio Autor.

No tópico recursos didáticos, ilustrado abaixo, é listado todos os recursos a serem utilizados na aula, com os respectivos links para que sejam baixados os materiais referentes à aula, de forma rápida e fácil, com vistas à maximização do tempo de planejamento do professor, visto que a praticidade gera esse reaproveitamento do tempo.

Para ter acesso aos materiais, os professores precisam clicar nos *links* propostos, que os direcionarão para o drive, onde terão a opção de baixar os materiais e editá-los, com base nas necessidades do professor e da turma, como mostra a ilustração a seguir:

Figura 13- Plano de aula da eletiva (Parte 3)

RECURSOS DIDÁTICOS	
→	Músicas Instrumentais de Games populares- Melhores Músicas Eletrônicas Para Jogar Games 2020 [Summer Nation]
→	Emojis para impressão- EMOJIS PARA DINÂMICA DE APRESENTAÇÃO
→	Slides "ementa da eletiva"- Introdução a eletiva de Game Sociológico
→	Diário de Bordo- Modelo de Diário de bordo personalizado
→	Pré-teste- https://forms.gle/dfUzudkTEijyhVWu9

Fonte: Próprio Autor.

Este tópico foi um dos mais comentados entre os professores que participaram do grupo focal para testagem e análise dos materiais. Um dos professores relata que:

“Contar com um plano de aula que possui recursos didáticos de fácil acesso que podem ser baixados a qualquer momento de forma rápida e eficiente ajuda muito no processo de construção das aulas de sociologia, tendo em vista que muitos de nós passamos em inúmeras turmas e isso dificulta muito a qualidade da construção dos materiais utilizados nas aulas.”
(PROFESSOR B).

Essa flexibilização é muito marcante na fala do professor e corrobora com o objetivo da criação desse material. Nessa perspectiva, vale ressaltar, também, que alguns professores relataram que seria importante que o material desse destaque ao passo a passo de como utilizar os materiais, tendo em vista que estes compõem a eletiva, e a proposta que é trazida pela pesquisa é implementar esses recursos

metodológicos convencionais. Como afirma uma das professoras pertencentes ao grupo focal, salientando o que:

“Essa facilidade em baixar e ter acesso aos materiais de recursos didáticos é muito importante, porém, de nada serve baixar o material se o professor não sabe utilizar, então, seria importante que fosse feito um breve passo a passo de como deve ser utilizada a metodologia e se é possível editá-la e customizá-la para outros temas, tendo em vista que às vezes necessitamos de recursos para aulas de outras temáticas.” (PROFESSOR C)

Partindo dessa perspectiva, percebe-se a necessidade que os discentes têm em desenvolver novas metodologias para o ensino e, assim, consideram essas flexibilizações extremamente necessárias, visto que possibilitam uma maior possibilidade do uso das gamificações no ensino.

A dinamicidade da aula é extremamente importante para fixar o olhar do discente. Tendo em vista as diversas possibilidades de atração dos jovens na atualidade, fazer uma releitura dessas perspectivas é essencial para ressignificar, não a sociologia, mas sim como são propostas as aulas de sociologia. Vale a pena ressaltar que alguns professores que participaram do grupo focal relataram ter dificuldade em baixar os materiais e utilizá-los, tendo em vista as dificuldades com a informática educacional. Assim, foram postuladas algumas melhorias para a versão final do material gamificado para o professor:

Professor A: relata que seria importante que o material trouxesse em seu corpo o passo a passo de como funciona e deve ser utilizado o recurso de Unificado com vistas a sanar as dúvidas dos professores acerca da metodologia e facilitar a aplicação e o desenvolvimento em sala de aula.

Professor D: relata que tendo em vista a contemporaneidade, um e-book seria mais atraente para mostrar esses recursos significados e o seu passo a passo, tendo em vista que o e-book está em alta e é uma forma de capacitar a mensagem proposta e flexibilizar o entendimento dos professores por meio das facilidades de manusear meu e-book.

Professor E: É importante que o e-book seja simples, conciso e claro para facilitar o entendimento dos professores acerca dos gamificações propostas, tendo em vista que o objetivo é maximizar o tempo de planejamento e potencializar o ensino de sociologia.

Considerando as perspectivas dos professores participantes do grupo focal, fica explícita a necessidade de fazer alterações que corroborem para uma melhoria no produto final da pesquisa. Contudo, a metodologia, descrita na imagem a seguir, foi um dos pontos bastante comentados pelos participantes do grupo focal, pois é bem descritiva.

Figura 14-- Plano de aula da eletiva (Parte 4)

METODOLOGIA DE ENSINO
1º Momento- O professor acolhe os alunos com músicas de games populares entre as juventudes enquanto eles vão chegando no ambiente e acomodando-se.
2º Momento- Apresentação do professor e dos alunos. Este momento será intermediado por meio da dinâmica dos emojis (serão pregados no quadro previamente uma diversidade de emojis e cada indivíduo deve escolher o emoji que o identifica, esse emoji será utilizado durante todo o semestre), Logo, o professor apresenta-se e escolhe seu emoji, e em seguida os alunos dão prosseguimento ao processo de apresentação.
3º Momento- Será apresentada a estrutura e a ementa da eletiva de forma clara, possibilitando, sempre, que os alunos possam interagir e sanar suas dúvidas.
4º Momento- Será aplicado o pré-teste (Pesquisa prévia sobre o perfil dos alunos em relação a sociologia e as perspectivas dos mesmos).
5º Momento- Os alunos receberão o seu diário de bordo, em que os mesmos devem registrar todas as suas considerações sobre cada oficina, diariamente.

Fonte: Próprio autor

Um ponto que foi mencionado pelos participantes do grupo focal foi o fato de os planos de aula serem feitos com base em aulas germinadas, o que não condiz com a realidade das aulas de sociologia da BNCC. Nessa perspectiva, o professor D menciona:

“É perceptível que os planos de aula que são disponibilizados no material são excelentes, no entanto, os mesmos são feitos baseadas em aulas com duração de duas aulas germinadas e isso inviabiliza a aplicação dos planos de aula, tendo em vista que, convencionalmente, a Sociologia só dispõe do tempo de 50 minutos, nessa perspectiva, algumas dúvidas sobre se é possível ou não aplicar dentro do tempo determinado. Desta forma seria interessante que os planos de aulas disponibilizados no material final fossem elaborados com vistas na aula das disciplinas da base comum.” (PROFESSOR D)

Com vistas a melhorar o produto final, essas sugestões serão acolhidas e englobadas no material. É relevante pontuar que o tempo precisa ser bem aproveitado e a metodologia da aula é de suma importância para aplicar essas prerrogativas. Entretanto, o material, *a priori*, não passa essa clareza, tendo em vista que o processo de gamificação fica excluído do contexto do material. Assim, é necessário compreender que o plano de aula deve refletir esses contextos de sala. É importante perceber que também são pontuados tópicos, como, a avaliação do

processo educacional, que é superimportante para a melhoria da qualidade do ensino, e as referências que embasam o que é vislumbrado nas aulas. Esses dois tópicos são contemplados na figura a seguir.

Figura 15 - Plano de aula da eletiva (Parte 5)

AValiação DA APRENDIZAGEM
A avaliação se dará de forma contínua (Formativa), sendo considerado o aluno e suas participações nas atividades propostas. Desta forma busca-se identificar as competências e habilidades do mesmo e mapear suas dificuldades para que o professor possa contribuir de forma pontual com o processo de ensino aprendizagem. Assim, será levada em consideração o desempenho e participação nas atividades propostas e também, os registros escritos do diário de bordo no decorrer das oficinas.
REFERÊNCIAS PEDAGÓGICAS
AMORIM, Henrique; BARROS, Celso Rocha de; MACHADO, Igor José de Renó. Sociologia Hoje. São Paulo: Ática. 2013. Site- https://brasilescola.uol.com.br/o-que-e/o-que-e-sociologia

Fonte: Próprio autor

A avaliação da aprendizagem é indispensável para que o processo de ensino-aprendizagem possa sempre evoluir. Nessa perspectiva, é inegável que ao falar em sociologia deve-se pensar em uma avaliação para além do papel, e assim, observar o aluno como um todo ajuda nesse processo avaliativo e colabora com o desenvolvimento do olhar do aluno.

Esse material traz também em sua composição uma seção que apresenta, de forma sintetizada, as gamificações utilizadas nos planos de aula propostos. O professor A, fala que:

“Essa síntese é muito importante para compreender o funcionamento dessas gamificações, pois, muitas vezes, nós que somos professores não temos muito tempo para pesquisar e montar esse tipo de recurso. Gostei muito, pois é fácil de baixar e editar, e além do mais, consigo adequar aos temas trabalhados em sala.” (PROFESSOR A)

Mesmo percebendo essas questões que devem ser melhoradas, é importante pontuar que é necessário deixar mais claro o passo a passo de como utilizar as metodologias gamificadas e, a partir disso, ajudar no aperfeiçoamento e flexibilização desse tipo de recurso para a potencialização do ensino de sociologia.

A seção “gamificando a sociologia”, apresentada na figura abaixo, é composta de uma ilustração da capa do recurso, seguido de uma breve descrição e um Qr-Code que dá acesso ao material gamificado, como é possível ver na imagem a seguir.

Figura 16- Seção: Gamificando a sociologia



Essa parte do material foi bastante acolhida pelos participantes do grupo focal, e também foi alvo de muitas sugestões e contribuições para sua melhora.

Muitos desses professores relatam que uma das dificuldades do professor é encontrar materiais como esse, que cativam os alunos, como relata a professora E:

Os materiais que são disponibilizados para dar subsídio ao ensino de sociologia muitas das vezes possuem um conteúdo muito extenso e acabam não sendo bem aceitos em sala, tendo em vista que não dialogam com a realidade dos alunos. Esse material traz uma perspectiva diferente, pois traça um paralelo entre a teoria e a prática que acaba engajando a mão no processo de desenvolvimento da aprendizagem. (PROFESSORA E)

As perspectivas para o desenvolvimento dessas propostas de aulas gamificadas chamam muito a atenção do aluno e se tornam um atrativo no processo de ensino. Vale a pena ressaltar que a metodologia não é o ponto principal da aula, porém, tratando-se de ensino médio, o professor tem essa ardente missão de despertar o aluno para esse processo de aprendizagem.

5.2 Testagem e resultados das gamificações sociológicas

5.2.1 Gamificação sociológica: “Fato ou Fake”

A gamificação em PowerPoint intitulada “Fato ou Fake” foi criada para possibilitar ao aluno uma releitura das tradicionais atividades propostas pelos professores, em que o aluno classificaria a informação como verdadeira ou falsa, geralmente utilizando mecanismos como relacionamento de colunas.

Essa metodologia ativa proporciona uma melhor apresentação do conteúdo por meio de mecanismos que lembram os games. Nessa perspectiva da metodologia ativa gamificada fato ou fake, os alunos irão classificar algumas informações que estão dispostas nos slides como verídicas ou falsas. Esse tipo de estímulo gera nos alunos o diálogo e o debate acerca do que é abordado.

A gamificação fato ou fake foi elaborada no software PowerPoint e pode ser utilizada da forma mais coerente com a necessidade do professor e da turma. No caso que estamos apresentando, trata-se de uma revisão de conteúdo. Para utilizar o recurso, é necessário baixá-lo do Google Drive e abri-lo somente no software Power Point, visto que os efeitos e transições que são utilizados para dar um caráter gamificado ao recurso necessitam desse aporte. A imagem a seguir ilustra a página inicial dessa gamificação:

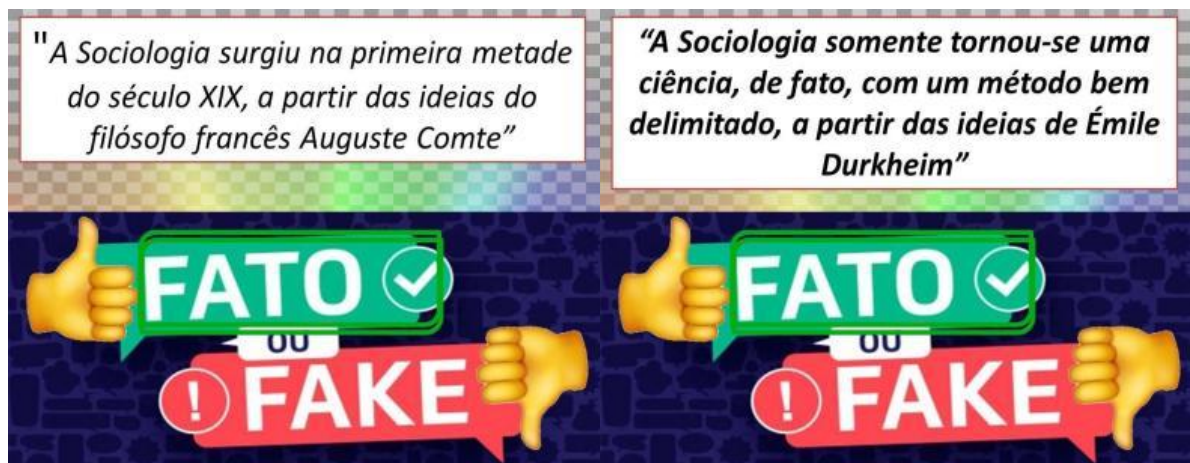
Figura 17— Página inicial da Gamificação: Fato ou Fake



Fonte: Próprio Autor

A metodologia em si é composta por uma sequência de telas com afirmações sobre o conteúdo proposto na aula que podem ser verdadeiras ou falsas. A missão dos alunos é classificar essas afirmativas em fato ou fake, e justificar a sua resposta. Os demais alunos da turma podem complementar ou discordar das informações que foram propostas. Como pode ser visto na sequência de imagens a seguir:

Figura 18- Páginas da Gamificação: Fato ou Fake





Fonte: Próprio autor

Desta forma, ao trabalhar essa metodologia na aula de sociologia, a aprendizagem tornar-se significativa, pois, nos debates os alunos compreendem melhor sobre o tema que é proposto e, além disso, conseguem traçar conexões com todos ao seu redor, visto que os alunos tendem a se interessar e sentir-se atraídos quando são desafiados a cumprir determinada missão ou tarefa, uma das características fortes da gamificação. Segundo o professor A:

“O uso dessa metodologia despertou nos alunos uma sequência de falas que iam se completando à medida que eles iam classificando as informações em fato ou fake. É incrível como um simples recurso gameificado pode gerar essa interação. É perceptível, também, que não só os alunos se sentem instigados a participar, mas, também, complementam as falas dos colegas.” (PROFESSOR A)

Na fala do professor podemos perceber características que são importantes do mundo das gamificações e que potencializam práticas de ensino que dialogam com a sociologia. O simples fato de os alunos se sentirem instigados a

participar e manifestar suas inquietações acerca das temáticas propostas torna-se um ponto importante para a construção do pensar sociológico. Nessa mesma prerrogativa, o professor B afirma que ao empregar esse recurso metodológico em sua aula:

“Os alunos sentem-se atraídos a participar, simplesmente por ser algo diferente. Essa gamificação gerou nos alunos uma motivação que partiu da ideia de novidade. Quando os jovens interagem com algo que é próprio do meio deles, torna-se mais fácil, direcionar seu olhar e, por conseguinte, aceitarem.” (PROFESSOR B)

Partindo da perspectiva mencionada, entendemos que o ensino precisa estar mais próximo do cotidiano do jovem e que, para despertar sua interação, os professores de sociologia necessitam de mecanismos que possam facilitar essa ponte entre a escola e os alunos.

A metodologia gamificada "Fato ou Fake" é coerente ao ensino de sociologia em vários segmentos. Como apontam os professores que participaram do grupo focal e puderam utilizar a metodologia proposta, a característica mais importante desta é o fato de poder ser utilizada para diferentes objetos de conhecimento. O professor C afirma que já usou essa gamificação para instigar rodas de conversa sobre gênero e diversidade, e esse caráter gamificado endossa a participação dos alunos e seu engajamento naquilo que é proposto.

5.2.2 Gamificação: Memória Sociológica

A gamificação “Memória Sociológica” traz para o âmbito de sala de aula um mecanismo criado no software Power Point, constituído de um quadro composto por vários cards. Esses cards possuem palavras, termos ou frases acerca de assuntos ligados à aula em questão. O caráter alegre da sua interface é uma característica marcante das gamificações e que ajuda a chamar a atenção do aluno para a aula de sociologia.

Essa gamificação contribui como ensino de sociologia não só como um aporte que promoverá debates e, conseqüentemente, a interação do aluno com as propostas da aula, mas também tem o objetivo de ajudar a apresentar as diversas temáticas abordadas na disciplina com uma interface mais jovem e que possibilite um maior acolhimento e engajamento por parte dos alunos.

A metodologia gamificada “Memória Sociológica” pode ser usada para introduzir a aula e testar os conhecimentos prévios dos alunos. Pode ser utilizada como forma de instigar o debate dos discentes em rodas de conversa ou, até mesmo, como suporte para revisão de unidade temática. O professor tem a liberdade de escolher a forma como usá-la e tem total acesso ao arquivo, podendo editá-lo e adequá-los às suas necessidades e às de suas turmas.

Com o intuito de contribuir com a prática em sala e a maximização do tempo de aula do professor, essa metodologia necessita apenas de um computador ou notebook e um datashow para que possa ser utilizada em sala. A obtenção do arquivo é fácil: este deve ser essencialmente baixado do Google Drive e deve ser aberto no software Power Point.

A imagem a seguir retrata a interface inicial dessa gamificação:

Figura 19- Página inicial da Gamificação: memória sociológica



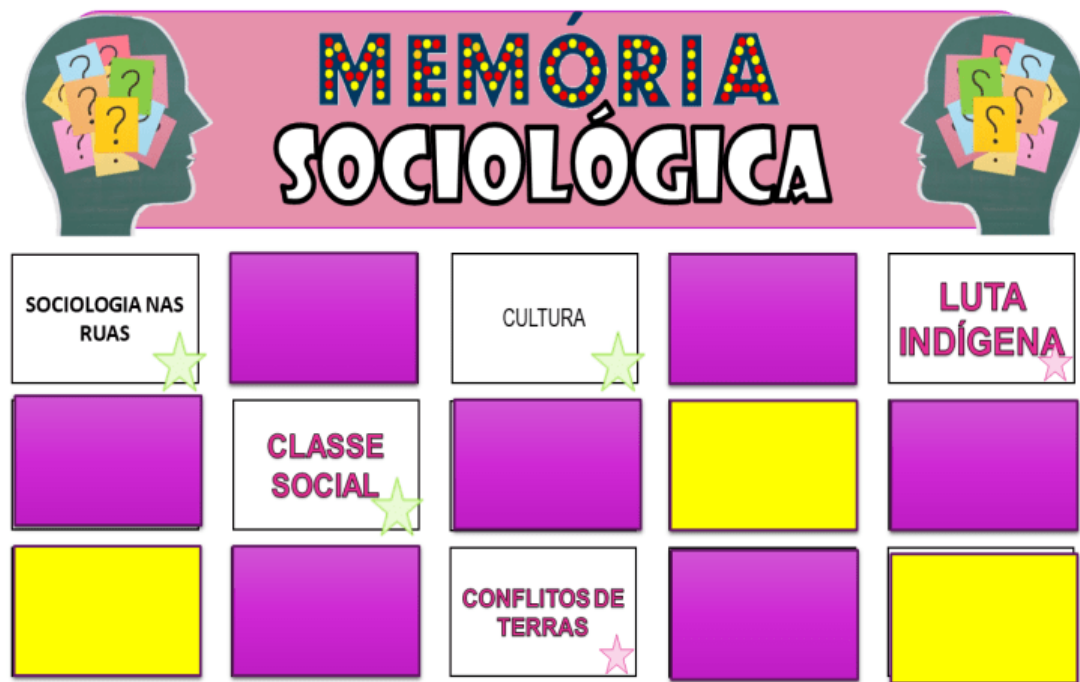
Fonte: Próprio autor

Inicialmente, o professor deve repassar aos alunos o passo a passo sobre como será desenvolvida a aula, falando que os discentes serão instigados a posicionar-se acerca de temáticas sociológicas e que se espera que eles possam usar de toda a sua criticidade para contribuir com o que lhes será proposto. No caso dessa aula em questão, a gamificação foi utilizada como uma introdução à disciplina de sociologia, e nela são apresentados alguns conceitos e, ao serem revelados, o

aluno que os escolheu deve fazer, oralmente, considerações sobre o assunto e indicar algum colega que possa contribuir com ele.

À medida que os alunos vão participando, os cards são revelados e desmistificados pelos discentes, como é ilustrado na figura a seguir:

Figura 20- Cards da gamificação: memória sociológica (Parte 1)



Fonte: Próprio autor

Vale a pena ressaltar que nessa metodologia o professor tem a missão de avaliar o posicionamento dos alunos, levando em consideração a coerência com o que é proposto pela disciplina. As estrelas que são descritas na imagem serão monitoradas pelo professor e o mesmo deve deixá-la verde, caso os posicionamentos sejam coerentes ou vermelhas, caso julgue não estar dentro dos padrões sociológicos, mesmo depois de todas as interações com os colegas e as contribuições do professor.

Na imagem a seguir, percebe-se a interface da gamificação ao final de todo o processo, depois de todas as interações e contribuições dos alunos:

Figura 21- Cards da gamificação: memória sociológica (Parte 2)



Fonte: Próprio autor

Ao findar esse momento interativo, o professor pode propor uma produção acerca do painel que foi revelado, no qual os alunos poderão escrever os pontos que mais lhe chamaram a atenção e relacioná-los com o cotidiano. Essa prática concretiza a aula, possibilitando que o aluno possa colocar no papel tudo aquilo que foi exposto e debatido, fazendo seus apontamentos. Como fica clara na fala de um dos alunos que avaliou a referida aula:

“Eu gostei muito dessa aula. Ela foi muito diferente do que estamos acostumados aqui na escola. A parte interessante é que muitos dos alunos da sala acabaram participando, pois, essa forma que a professora trouxe para ensinar sociologia despertou todos, não é à toa que ninguém dormiu. No final, quando foi pra fazer a atividade no caderno, eu consegui fazer, pois tinha conseguido entender a aula e pelo que percebi a maioria dos meus colegas fizeram também, por isso eu considero esse tipo de aula mais produtiva.” (ALUNO A)

É pertinente destacar que a fala desse aluno enfatiza que a aula chamou atenção por ser “diferente”, que os colegas “participaram” e que ainda fizeram a “atividade” proposta pela professora. Esses aspectos são justamente o que se espera de uma aula que utilize a gamificação como ferramenta de ensino. No caso da sociologia não é diferente, esses aspectos corroboram com a aproximação do que se espera alcançar nas aulas, pois, se sentir atraído pela sociologia é uma

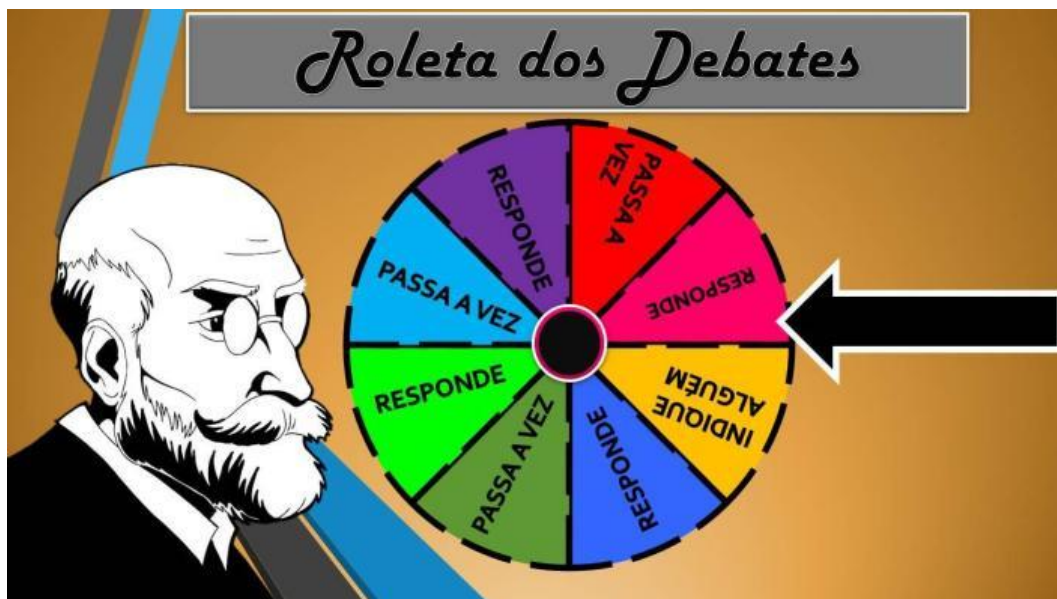
marca importante, porque possibilita a interação do aluno com o conhecimento e a compreensão do pensar sociológico.

5.2.3 Roleta dos debates

A gamificação intitulada roleta dos debates foi criada utilizando os recursos disponíveis no software PowerPoint. Essa metodologia foi desenvolvida tendo como base os famosos jogos de roleta que são reproduzidos pela televisão.

Este recurso foi todo elaborado e desenvolvido utilizando as ferramentas que compõem o Microsoft PowerPoint e consiste em uma roleta que gira a cada rodada e define o futuro dos debates propostos pelas charges. No caso da roleta em questão, pode ser inferir que ela é bem chamativa, composta por cores diversas que dá um caráter alegre à ferramenta. Como podemos ver na imagem a seguir:

Figura 22- Card inicial da gamificação: Roleta dos debates



Fonte: Próprio autor

Essa roleta foi desenvolvida para servir como um dos aportes para endossar os debates em sala acerca de determinados assuntos. Dessa forma, o professor pode utilizar-se dessa metodologia usando sua criatividade e somando a regras que podem ser interpostas pelo próprio professor previamente. No caso da testagem, nessa metodologia tratamos de desenvolver conjunto de tirinha e charges que levariam os estudantes a refletirem sobre os temas abordados, assim, à medida que a roleta é gerada, os estudantes estão sujeitos a três ações: responder, passar

a vez ou indicar alguém para responder, essas três ações dinamizam esse processo de debate e despertam a participação e engajamento dos discentes.

Podemos ver, na imagem a seguir, algumas das tirinhas e charges que foram expostas para despertar a argumentação dos estudantes.

Figura 23- Cards de desafio da gamificação “memória sociológica”



Fonte: Próprio autor

Partindo da premissa de que o processo de testagem é muito importante para o aperfeiçoamento das metodologias da aprendizagem, é importante destacar que o professor de sociologia de uma escola em tempo integral do interior do Ceará afirma que:

“É muito interessante quando vemos a capacidade que uma ferramenta tão simples tem de atrair a atenção dos alunos para uma atividade que poderia ser classificada como antiga. Vale a pena ressaltar que o fato de dentro dos debates haver uma roleta que propicia diversas interações entre os alunos é um ponto muito positivo, tendo em vista que tal prática despertou no público discente a vontade de participar da aula. (Professor de Sociologia, EEMTI)

Partindo da fala do professor de sociologia, é importante destacar que a participação é um fator crucial quando falamos de verificação, pois se trata de uma característica marcante desse tipo de metodologia, e é possível ver na fala do professor que o despertar para essa participação é facilmente identificado. É importante ressaltar que a interação que é promovida a partir da implementação desse recurso metodológico desperta nos alunos questionamentos advindos das suas próprias vivências, tendo em vista que eles tendem a tentar explicar os questionamentos propostos com as suas próprias palavras, ou seja, com vocabulário próprio, que muitas vezes reflete essa imersão do conteúdo transposto no cotidiano do aluno. Essa característica é visível na fala do professor de sociologia de uma escola profissional do interior do Ceará:

“O que mais me chamou atenção quando eu utilizei a roleta dos debates na aula de Sociologia foi a forma com que os alunos se sentiram à vontade para expressar suas opiniões, muitos, com seus vocabulários rebuscados e com seus neologismos, conseguiram repassar para a turma aquilo que vinha expresso nas charges e nas tirinhas de uma forma que eu, como professor, às vezes não consigo repassar, tendo em vista que os mesmos utilizaram exemplos muito peculiares da vida dos próprios adolescentes da turma e que às vezes, eu como professor, não tenho acesso e, por isso, não posso utilizar como exemplo” (Professor de Sociologia, EEP)

Partindo da fala do professor de sociologia da EEP, é importante destacar que quando damos poder de fala ao nosso aluno temos um instrumento fortíssimo de avaliação, tendo em vista que, a partir dos apontamentos dos discentes, nós, professores de sociologia, conseguimos avaliar como eles conseguem aprofundar o seu poder argumentativo utilizando-se da sociologia. Contudo essa liberdade que o

aluno tem a partir das metodologias ativas significadas para expressar sua opinião acerca de assuntos apontados pelo professor afetam positivamente o desempenho dos discentes nas tarefas propostas. Partindo dessa perspectiva, o professor de sociologia de uma escola de ensino médio noturno afirma que:

“A experiência com o uso da metodologia ativa gamificada na aula de sociologia foi muito positiva, porque, além dos alunos participarem expressando os seus posicionamentos acerca de assuntos do seu próprio cotidiano de forma aberta e interativa e engajada, os mesmos também conseguiram fazer os registros por escrito em seus cadernos. É importante pontuar essa questão, tendo em vista que os mesmos tinham muita dificuldade para responder às atividades de sociologia. Esperavam sempre questões diretas que pudessem ser encontradas nos textos, acabavam abominando as atividades de cunho pessoal e argumentativo, caso que foi revertido a partir do uso da metodologia ativa. Me parece que eles conseguiram internalizar melhor o conteúdo proposto.” (Professor de Sociologia, EEM - Noturno)

Por conseguinte, pode-se inferir que a metodologia ativa gamificada intitulada roleta dos debates conseguiu alcançar o objetivo de instigar o poder de argumentação dos alunos dentro de uma prática que é comum no ensino de sociologia: os famosos debates. Ademais o uso dessa metodologia como forma de contribuir com o processo de ensino e aprendizagem na disciplina de sociologia não só contribuiu com as competências argumentativas dos alunos, mas também influenciou no processo de escrita dos alunos, tendo em vista os relatos dos professores.

5.2.4 Gamificação: Tá falando de que?

A disciplina de sociologia tem suas características marcantes no que tange a rigorosidade dos conceitos que precisam ser abordados e que, por meio da transposição didática, são facilitados para o entendimento do aluno. Esse processo de transposição torna-se desgastante quando o professor não dispõe de recursos metodológicos que deem suporte a esse processo. Nessa perspectiva, foi elaborado a gamificação em Power Point intitulada "Tá Falando do Quê".

Essa gamificação foi criada a partir do software PowerPoint. É composta de uma sequência de lâminas de slide que dialogam entre si. Os alunos, após uma aula expositiva sobre o assunto abordado, terão acesso a uma tela com seis ilustrações acompanhadas de um botão com o nome “dica” e um balão de fala vazio.

A meta é que o aluno clique na dica e seja direcionado a um slide de imagens referentes ao conceito que deve ser preenchido no balão de fala. O aluno poderá, ainda, contar com a ajuda da sua equipe para decifrar a qual conceito aquelas imagens estão relacionadas, como podemos ver ilustrado nas imagens abaixo.

Figura 24- Tela inicial da gamificação: “Tá falando de que?”



Fonte: Próprio autor

Figura 25 - Segunda tela da gamificação: “Tá falando de que?”- Conceitos



Fonte: Próprio autor

Figura 26 - Tela da gamificação: “Tá falando de que?”- Dicas para conceito



Fonte: Próprio autor

Algumas características positivas dessa gamificação, partindo dos requisitos técnicos, é que para aplicá-la não é necessário a utilização de internet, facilitando o seu uso e, por conseguinte, tornando-se mais acessível ao professor e à realidade diversas. Contudo, vale a pena destacar que esse recurso foi utilizado abordando o conteúdo de sociologia e cultura, porém, o recurso pode ser editado para qualquer outro tema, de acordo com as necessidades do professor e da turma. Este recurso foi testado por dois professores de sociologia de escolas diferentes. Um é professor de sociologia de uma escola de ensino médio em tempo integral e o outro é professor de uma escola de ensino médio profissionalizante. Um deles utilizou o material para temática de sociologia e cultura e o outro editou o material e utilizou abordando a temática "trabalho, consumo e lazer", porém, seguindo as mesmas orientações metodológicas.

O professor de sociologia da EEMTI ressalta que uma das partes mais complicadas de trabalhar a sociologia em sala é a apropriação dos conceitos por parte dos estudantes. Mesmo não sendo um dos objetivos da sociologia no ensino médio, essa apropriação é necessária e deve ser apresentada aos alunos para que, assim, os discentes possam desenvolver a sua imaginação sociológica. Destaca, ainda:

“Trabalhar os conceitos sociológicos é importante desde que o professor de sociologia tenha subsídios para ajudar no processo de transposição didática. Esse recurso significou ajudou bastante, pois antes dos alunos se

apropriarem do conceito, os mesmos tentaram adivinhar do que se tratava, pois as imagens que eram expressas pelas lâminas do slide apontados como a dica, que é uma característica dessa metodologia, proporcionaram muita interação e participação da turma na busca de compreender sobre o povo se tratava e a partir do momento que esses conceitos eram revelados nas caixinhas de diálogo os mesmos conseguiram traçar algumas conexões mesmo sem explicação do conceito propriamente dito professor" (Professor de Sociologia, EEMTI)

As características apontadas pelo professor são muito positivas no que tange as necessidades de engajar o aluno nas propostas das aulas, principalmente se tratando de conceitos sociológicos. É importante destacar o papel das imagens como peça fundamental para instigar o aluno a compreender determinado tema ou, até mesmo, a conectar as imagens quando o docente terminar de explicar o conceito. O professor de sociologia da escola profissional relata que:

"A aula de Sociologia sobre " trabalho, consumo e lazer", que traz uma série de conceitos relacionados ao mundo do trabalho e as suas modificações sócio históricas foi bastante participativa com a utilização da metodologia ativa significado em questão. Uma das partes mais importantes foi o fato dos alunos se sentirem instigados a descobrir referido conceito a partir das imagens que eram apresentadas. Notei também uma evolução na compreensão dos mesmos à medida que as rodadas iam passando, visto que as interações iam aumentando e a qualidade dessas interações se elevou bastante a ponto deles associarem os conceitos com facilidade" (Professor de Sociologia, EEP)

Uma característica marcante na fala do professor de sociologia da EEP é o fato de ele atribuir a gradatividade da atividade como um fator positivo, pois os alunos vão construindo os conceitos a partir daquilo que eles conhecem e, no final, eles concluem com a apresentação do conceito e isso é bastante importante para as aulas de sociologia. O professor destaca também:

"Outro fator muito positivo na utilização dessas gamificações feitas em PowerPoint é o fato dos mesmos já virem prontos E caso o professor queira editá-los, o processo é muito fácil e intuitivo, e com isso acabamos otimizando o tempo de planejamento." (Professor de Sociologia, EEP)

Portanto, a metodologia ativa significada em questão, testada pelos professores de sociologia, traz como pontos positivos a praticidade na aplicação, a flexibilidade na edição do recurso, tendo em vista que este pode ser adaptado para

qualquer tema, e a promoção do engajamento por meio da interface da gamificação que atrai os alunos pelo seu caráter dinâmico e gamificado.

5.2.5 Aviões à vista: o mundo Globalizado e seus paradoxos

A sociedade está inserida em um contexto globalizado que vem se potencializando com o passar dos anos. A comunicação, os transportes e a comercialização são três fatores que se complementam nesse modelo de sociedade em que as coisas acontecem de forma instantânea e as diversas partes do mundo se interligam rapidamente. Partindo desse contexto, a metodologia ativa gamificada intitulada “Aviões à Vista” consiste em uma interação entre equipes que é potencializada por meio de aviões de papel que são confeccionados pelos próprios alunos cotidianamente e que, a partir dessa ideia de conexão, foi trazido como elemento para gameficar a aula sobre globalização.

Inicialmente, o professor introduz a aula falando sobre as questões que envolvem a globalização, suas características e a diversidade que ela propõe nas relações sociais. Em seguida, o professor dividirá a turma em cinco equipes, cada equipe representa um continente, para que assim os alunos possam internalizar a narrativa de que estão em diferentes partes do mundo. Logo, cada equipe receberá cinco folhas de papel ofício, na qual eles escreverão perguntas sobre o conteúdo que foi exposto em sala.

Em continuidade à metodologia, o professor instigará os alunos a fazer dobraduras de papel em formato de avião. Esses aviões confeccionados pelas equipes serão lançados a cada rodada e a equipe que receber o avião lançado terá que responder à questão indagada pela equipe que o lançou, sendo que caso essa equipe responda de forma incoerente, a equipe que lançou o avião deve responder à pergunta e, assim, fica com a pontuação. No final a equipe com maior pontuação é declarada a vencedora do desafio “Aviões à Vista”.

A prática de mudar a organização dos alunos no ambiente da sala de aula é muito importante para a turma, tendo em vista que qualquer mudança que é realizada em sala de aula, por menor que seja, é tida como novidade. As atividades em grupo contribuem muito para desenvolver competências e habilidades voltadas à oralidade e à capacidade de argumentação dos estudantes, e essa metodologia

ativa gamificada possibilita, de forma simples e direta, o desenvolvimento dessas aptidões.

Essa metodologia foi utilizada como teste por três professores de sociologia que lecionam, respectivamente, um no ensino médio de uma escola de tempo integral, outro numa escola de ensino profissionalizante e, por fim, numa escola regular de ensino noturno. Vale a pena ressaltar que todos os três professores utilizaram o mesmo conteúdo que trata sobre a globalização. Desta forma o professor da escola em tempo integral afirma que:

Gostei muito de utilizar essa metodologia em sala de aula, pois uma coisa simples como um aviãozinho de papel, que muitas das vezes é motivo de bagunça, pode ser ressignificado e trago para dentro do ambiente da aula como forma de promover a interação e engajamento e a participação desses alunos nos questionamentos propostos pela matemática da globalização e desencadeou a aula. (Professor de Sociologia, EEMTI)

Partindo das observações do professor de sociologia, podemos visualizar o cenário que é proposto pelas gamificações, que é utilizada de elementos que são do convívio dos estudantes para contribuir com o processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, os alunos aprendem sociologia e, ao mesmo tempo, a conectam com o mundo em que vivem por meio desse processo de transposição didática que possibilita ao aluno interagir com o conteúdo ativamente, como é visto na fala do professor de sociologia da escola de ensino profissionalizante:

Outra coisa interessante no processo de replicação dessa metodologia dos aviões à vista como forma de ajudar no ensino de sociologia foi o fato dos próprios alunos terem que construir os aviões dentro da própria área de sociologia e o fato dos mesmos lançar esses aviões como forma de motivar a algum colega responder algo sobre o conteúdo. Essa prática foi super interessante na minha sala de aula, visto que os alunos elaboravam várias estratégias para que os colegas fossem envolvidos no processo. (Professor de Sociologia, Escola de ensino profissionalizante)

A fala do professor da escola profissionalizante é muito pertinente, tendo em vista que aponta os aspectos de construção e execução da metodologia como fatores cruciais para aprendizagem sociologia, visto que estes possibilitam inúmeras interações, debates, exposições de opinião, concordância e discordância sobre o mesmo tema e essas ações são muito pertinentes quanto ao ensino de sociologia, pois o aluno vai exercitando sua capacidade de conectar informações e, por conseguinte, elabora uma argumentação sólida. Contudo, quando falamos de

metodologia ativas, principalmente as gameficações, pode ser que tenhamos resultados diferentes, dependendo da peculiaridade de cada um e a forma com que o professor desenvolve esse processo metodológico. Assim o professor de sociologia da escola de ensino médio noturno afirma que:

A utilização dessa metodologia em sala de aula foi muito pertinente. Os alunos interagiram bastante e a interação dos aviões gerou bastante diálogo entre as equipes, na mesma medida em que ele gerava descontração e engajamento. Uma parte negativa em relação a essa metodologia é que alguns alunos geralmente tendem a não levar tão a sério as aulas e quando vem esse tipo de metodologia que utiliza, por exemplo, esse aviãozinho como forma de interação, acabam fazendo mau uso desse tipo de mecanismo, muita das vezes desencadeando situações constrangedoras em sala. (Professor de Sociologia, EEM- noturno)

Na perspectiva abordada pelo professor de sociologia da escola de Ensino Médio noturno, vemos que a metodologia foi bem avaliada pelo professor, porém, alguns fatores contribuíram para que esta gerasse tumulto na sala de aula. Levando em consideração a fala desse Professor, especificamente, é possível compreender que uma metodologia pode ser adequar totalmente a uma turma, assim como em outras ela pode não atender completamente ao intuito. Contudo, é importante avaliarmos todos os prós e os contras das metodologias para que, a partir dessas observações, possa se utilizar dela da melhor forma, para que seja possível alcançar os objetivos necessários ao ensino de sociologia.

Portanto a metodologia “Aviões à Vista”, abordando a temática da globalização e seus paradoxos, foi bem avaliada pelos professores que a aplicaram em sala de aula, destacando como pontos principais a originalidade, a facilidade em aplicar a metodologia, a dinamicidade que ela proporciona na sala de aula, a configuração da organização da turma em grupos, os materiais necessários para sua aplicação e a objetividade na forma de desenvolver a proposta gamificada da aula.

5.2.6 Espelho, espelho meu!

Trabalhar identidade numa perspectiva sociológica é de suma importância para o desenvolvimento da criticidade dos alunos. Para tornar a aula de sociologia mais atraente no tocante ao tema identidade, foi desenvolvida a metodologia ativa intitulada "espelho, espelho meu". Essa metodologia consiste na exposição de

avatares, criados pelos próprios alunos em plataformas virtuais, que possam simbolizar a própria identidade do aluno manifestada em suas características físicas, biológicas e culturais.

É importante destacar que a criação desses avatares possibilita uma espécie de introdução ao conteúdo. Nesse momento de introdução, fica visível que o aluno é o protagonista na construção desses avatares e o professor ocupa o papel daquele que observa o processo de criação, observa o perfil da turma em relação às características identitárias abordadas nos avatares e, a partir dessa perspectiva o professor fará a exposição virtual desses avatares, com os quais os alunos poderão interagir por meio do chat do Google Classroom, comentando sobre os avatares de cada colega da turma.

Esse avatar irá acompanhar o aluno durante todo o percurso da disciplina de sociologia, caso o professor desejar. O professor poderá elaborar um cartaz com mapeamento da turma contendo esses avatares ou, até mesmo, criar botons para que eles possam registrar em seus cadernos, enfim, o professor pode utilizá-los da forma que mais se adequar às suas necessidades e às necessidades da turma.

Em seguida o professor pode dar continuidade a introdução do conteúdo trazendo conceitos da temática identidade e sociologia e relacioná-los com esse processo de criação de identidade com as características que foram utilizadas pelos alunos com os comentários que foram efetuados pelos mesmos e as interações entre a turma. A partir do momento que o professor vai conectando o conteúdo proposto pela disciplina com a prática desenvolvida com os alunos passamos a dar significado a gamificação sociológica, que visa justamente proporcionar situações em que o aluno possa expressar seu posicionamento acerca de determinada temática e adquirir informação e aporte sociológico acerca desses temas.

Para utilização dessa metodologia é recomendável que o professor leve os alunos a um LEI (laboratório educacional de informática), ou até mesmo utilize os tablets dos alunos em sala de aula, desde que haja alguma conexão de internet. A plataforma utilizada para a criação destes avatares é o site Ready Player Me, disponível de forma gratuita no Google. Ao acessar, o site os alunos são indagados quanto ao seu gênero e, a partir daí, se inicia o processo de criação do avatar no qual ele vai poder escolher sua cor, formato dos olhos, boca nariz, vestimenta e optar por diversos adereços. Afinal o aluno tem a opção de compartilhá-lo tanto em

redes sociais quanto salvar as imagens e enviá-las por diferentes meios. O professor de sociologia da escola de tempo integral, destaca:

"Essa ideia de game ficar a aula sobre identidade foi simplesmente fantástica porque aparentemente criar um avatar em dispositivo virtual parece muito fácil para o público decente e para muitos uma besteira porém a partir do momento que relacionamos a criação dos avatares com o conceito de identidade e apresentamos a perspectiva sociológica na construção desses conhecimentos que permeiam as ideias identitárias e as características vemos que a metodologia e o conteúdo dialogam muito bem e por consequência desperta nos jovens o engajamento é a participação"(Professor de sociologia da EEMTI).

Partindo da fala do professor de sociologia da EEMTI, é perceptível quanto cada detalhe é essencial quando falamos de processo de ensino-aprendizagem. A criação de avatares é uma característica da gamificação. Geralmente todo e qualquer jogo inicia com a criação de um avatar, e esse processo de criação dialoga com o meio que os jovens estão inseridos, então, a partir dessa perspectiva, é mais fácil para o jovem entender as características e conceitos relacionados à identidade e sociologia quando realizamos a transposição didática, abordando um assunto comum ao cotidiano desses jovens, bem como a criação de avatares e num contexto de gamificação.

O professor de sociologia da escola profissionalizante afirma que:

A metodologia da criação de avatares foi uma oportunidade maravilhosa para os alunos compreenderem fielmente os conceitos relacionados à identidade de sociologia, pois partimos de algo que é comum à vida dos estudantes e realizamos, a partir daí, um aprofundamento sociológico no trato das informações. Porém, o ponto negativo é o fato de dependermos da conexão com a internet, pois a experiência deu certo em algumas turmas, mas em outras, por falta de internet, não pude realizar a tarefa. (Professor de sociologia da EEP).

Em observância a esses apontamentos realizados pelo professor de sociologia, podemos inferir que realmente a metodologia tem essa limitação técnica, tendo em vista que necessita de conexão com a internet. Ademais, em consonância com a testagem realizada pelos professores, podemos constatar que a referida metodologia atende às necessidades do ensino de sociologia e possui um resultado satisfatório como aporte ao ensino e como fator de geração de engajamento e argumentação.

5.3 Versão final do E-Book





Apresentação

OLÁ, PROFESSORAS E PROFESSORES!

O E-BOOK DE GAMIFICAÇÕES SOCIOLÓGICAS FOI ELABORADO PARA POTENCIALIZAR O ENSINO DE SOCIOLOGIA. O MATERIAL É ESTRUTURADO PARA OFERECER AO PROFESSOR O SUPORTE NECESSÁRIO PARA UMA BOA AULA DE SOCIOLOGIA, DESPERTANDO NO ALUNO A VONTADE DE PARTICIPAR E, ASSIM, INTERAGIR COM O CONHECIMENTO SOCIOLÓGICO.

O MATERIAL É COMPOSTO POR ALGUMAS SUGESTÕES DE GAMIFICAÇÕES PARA AS AULAS DE SOCIOLOGIA, ESTRUTURADO DE FORMA A DESPERTAR NO ALUNO A VONTADE DE AVANÇAR – SENSÇÃO MUITO PARECIDA COM A DE QUANDO ESTAMOS JOGANDO ALGUM GAME.

O GRANDE DIFERENCIAL DESTES MATERIAIS DE APOIO AO PROFESSOR SÃO OS PLANOS DE AULA CONTEXTUALIZADOS COM A BNCC, TRAZENDO AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS EM CADA AULA. ALÉM DISSO, ESTE E-BOOK, TRAZ AS GAMIFICAÇÕES EDITÁVEIS E DISPONÍVEIS PARA DOWNLOAD OU ATÉ MESMO O LINK PARA ACESSO, FACILITANDO O PLANEJAMENTO DO PROFESSOR E OFERECENDO UM ARCABOUÇO DE MATERIAIS METODOLÓGICOS QUE PODEM SER UTILIZADOS PARA POTENCIALIZAR O ENSINO DE SOCIOLOGIA.

PROFESSORES, START GAME!



ANTONIO JEFERSON LIMA MAGALHÃES
PROFESSOR DE SOCIOLOGIA DA REDE ESTADUAL
E MESTRANDO DO PROFSOCIO-UFC



FICHA TÉCNICA

AUTORIA E REALIZAÇÃO
ANTONIO JEFERSON LIMA MAGALHÃES

PROJETO GRÁFICO
ANTONIO JEFERSON LIMA MAGALHÃES

ORIENTAÇÃO
PROFA. DOUTORA DANYELLE NILIN GONÇALVES

FORTALEZA, 2023



GAMIFICAÇÕES PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA



**FATO OU
FAKE**

01



**MEMÓRIA
SOCIOLOGICA**

04



**ROLETA
DOS DEBATES**

07



**TÁ FALANDO
DO QUÊ?**

10



**AVIÕES
À VISTA**

13



**ESPELHO,
ESPELHO MEU**

16





PLANO DE AULA



TEMA: A ORIGEM DA SOCIOLOGIA

OBJETIVOS DA AÇÃO FORMATIVA

COMPETÊNCIA

(C1) ANALISAR PROCESSOS POLÍTICOS, ECONÔMICOS, SOCIAIS, AMBIENTAIS E CULTURAIS NOS ÂMBITOS LOCAL, REGIONAL, NACIONAL E MUNDIAL EM DIFERENTES TEMPOS, A PARTIR DA PLURALIDADE DE PROCEDIMENTOS EPISTEMOLÓGICOS, CIENTÍFICOS E TECNOLÓGICOS, DE MODO QUE O ALUNO COMPREENDA E SE POSICIONE CRITICAMENTE EM RELAÇÃO A ELES, CONSIDERANDO DIFERENTES PONTOS DE VISTA E TOMANDO DECISÕES BASEADAS EM ARGUMENTOS E FONTES DE NATUREZA CIENTÍFICA.

HABILIDADES

(EM13CHS103) ELABORAR HIPÓTESES, SELECIONAR EVIDÊNCIAS E COMPOR ARGUMENTOS RELATIVOS A PROCESSOS POLÍTICOS, ECONÔMICOS, SOCIAIS, AMBIENTAIS, CULTURAIS E EPISTEMOLÓGICOS, COM BASE NA SISTEMATIZAÇÃO DE DADOS E INFORMAÇÕES DE NATUREZA QUALITATIVA E QUANTITATIVA (EXPRESSÕES ARTÍSTICAS, TEXTOS FILOSÓFICOS E SOCIOLOGICOS, DOCUMENTOS HISTÓRICOS, GRÁFICOS, MAPAS, TABELAS ETC.).

METODOLOGIA DE ENSINO

1º MOMENTO - O PROFESSOR IRÁ INICIAR A AULA FALANDO SOBRE A HISTÓRIA DA SOCIOLOGIA E COMO ESSE ESTUDO ESTÁ RELACIONADO À CAPACIDADE DE COMPREENDER OS FENÔMENOS SOCIAIS, POLÍTICOS, CULTURAIS E RELIGIOSOS.

2º MOMENTO - ALÉM DISSO, O PROFESSOR MOSTRARÁ AOS ALUNOS VÍDEOS, IMAGENS E TEXTOS QUE CONTÊM COMO SURTIU A SOCIOLOGIA NO DECORRER DA HISTÓRIA E COMO ESSE ESTUDO FOI SE APERFEIÇOANDO, PROVOCANDO, ASSIM, NO ALUNO, A REFLEXÃO A RESPEITO DA IMPORTÂNCIA DO ESTUDO DA SOCIOLOGIA COMO FERRAMENTA PARA COMPREENDER OS FATOS SOCIAIS. ALÉM DISSO, A SOCIOLOGIA ESTÁ RELACIONADA AO ESTUDO DE COMO OCORRE AS MUDANÇAS E O DESENVOLVIMENTO NO MEIO SOCIAL E COMO É POSSÍVEL INTERVIR NESSAS MUDANÇAS PARA MELHORAR O ESTILO DE VIDA.

3º MOMENTO - PARA FINALIZAR, O PROFESSOR IRÁ PROPOR UMA ATIVIDADE EM QUE OS ALUNOS TERÃO QUE REALIZAR A ANÁLISE DE INFORMAÇÕES ACERCA DO CONTEÚDO QUE FOI PROPOSTO NO DECORRER DA AULA POR MEIO DE UMA GAMIFICAÇÃO CHAMADA DE "FATO OU FAKE", NA QUAL OS DISCENTES PODERÃO INTERAGIR COM AS INFORMAÇÕES TRABALHADAS NA AULA E QUESTIONAR A VERACIDADE DESTAS.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A AVALIAÇÃO SE DARÁ DE FORMA CONTÍNUA (FORMATIVA), SENDO CONSIDERADO O ALUNO E SUAS PARTICIPAÇÕES NAS ATIVIDADES PROPOSTAS.

DE OLHO NA GAMIFICAÇÃO SOCIOLÓGICA

A GAMIFICAÇÃO "FATO OU FAKE" É COMPOSTA POR UMA SEQUÊNCIA DE ENUNCIADOS QUE SERÃO DEBATIDOS E CLASSIFICADOS EM SALA SOBRE A TEMÁTICA EM QUESTÃO.

O PROFESSOR TEM UM PAPEL IMPORTANTE NESTA METODOLOGIA, POIS ATUA COMO APRESENTADOR E, NESTA PERSPECTIVA, TEM A MARAVILHOSA MISSÃO DE INSTIGAR OS ALUNOS ACERCA DO QUE É PROPOSTO.

PARA DESENVOLVER ESSA METODOLOGIA, O PROFESSOR PRECISARÁ DE:

- OI NOTEBOOK
- OI DATA SHOW
- OI CAIXINHA DE SOM

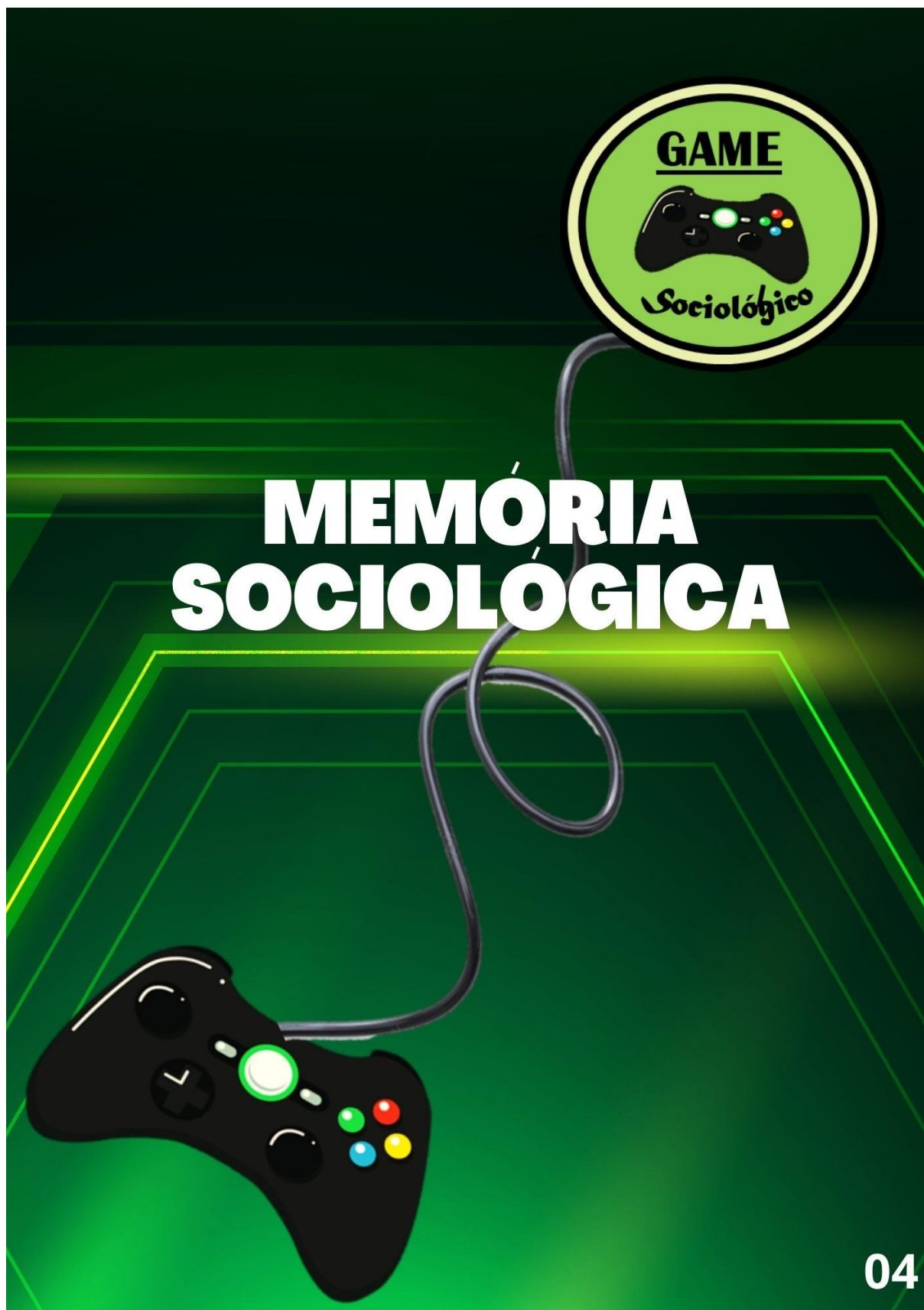
VALE A PENA RESSALTAR QUE O PROFESSOR PODE ADEQUAR ESSE RECURSO A QUALQUER CONTEÚDO QUE NECESSITE, DEPENDENDO DA REALIDADE DA TURMA.

INDICAÇÕES

- INTRODUÇÃO PARA AULAS
- REVISÃO DE CONTEÚDOS
- ATIVIDADE FIXATIVA
- DEBATE COM RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

CLICK OU ESCANEI O QR-CODE PARA TER ACESSO AO MATERIAL E BAIXÁ-LO





PLANO DE AULA



TEMA: ONDE ESTÁ A SOCIOLOGIA?

OBJETIVOS DA AÇÃO FORMATIVA

COMPETÊNCIA

(C1) ANALISAR PROCESSOS POLÍTICOS, ECONÔMICOS, SOCIAIS, AMBIENTAIS E CULTURAIS NOS ÂMBITOS LOCAL, REGIONAL, NACIONAL E MUNDIAL EM DIFERENTES TEMPOS, A PARTIR DA PLURALIDADE DE PROCEDIMENTOS EPISTEMOLÓGICOS, CIENTÍFICOS E TECNOLÓGICOS, DE MODO A COMPREENDER E POSICIONAR-SE CRITICAMENTE EM RELAÇÃO A ELES, CONSIDERANDO DIFERENTES PONTOS DE VISTA E TOMANDO DECISÕES BASEADAS EM ARGUMENTOS E FONTES DE NATUREZA CIENTÍFICA.

HABILIDADES

(EM13CHS101) IDENTIFICAR, ANALISAR E COMPARAR DIFERENTES FONTES E NARRATIVAS EXPRESSAS EM DIVERSAS LINGUAGENS, COM VISTAS À COMPREENSÃO DE IDEIAS FILOSÓFICAS E DE PROCESSOS E EVENTOS HISTÓRICOS, GEOGRÁFICOS, POLÍTICOS, ECONÔMICOS, SOCIAIS, AMBIENTAIS E CULTURAIS

(EM13CHS104) ANALISAR OBJETOS E VESTÍGIOS DA CULTURA MATERIAL E IMATERIAL DE MODO A IDENTIFICAR CONHECIMENTOS, VALORES, CRENÇAS E PRÁTICAS QUE CARACTERIZAM A IDENTIDADE E A DIVERSIDADE CULTURAL DE DIFERENTES SOCIEDADES INSERIDAS NO TEMPO E NO ESPAÇO.

METODOLOGIA DE ENSINO

1º MOMENTO - A AULA INICIARÁ COM O PROFESSOR FAZENDO UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE O QUE É SOCIOLOGIA E O QUE ESTA PROPÕE. É IMPORTANTE QUE SEJA FEITA UMA AULA BEM EXPOSITIVA, UTILIZANDO IMAGENS, VIDEOS E OUTROS RECURSOS QUE ENRIQUEÇAM ESSA ABORDAGEM.

2º MOMENTO - NESTE MOMENTO, O PROFESSOR EXPLICARÁ AOS ALUNOS COMO OCORRERÁ A INTERAÇÃO POR MEIO DA METODOLOGIA ATIVA GAMIFICADA "MEMÓRIA SOCIOLÓGICA". OS ALUNOS SERÃO DISTRIBUIDOS EM EQUIPES, E A PARTIR DESSA DIVISÃO, CADA EQUIPE, NA SUA RODADA, IRÁ ESCOLHER UM CARD QUE SERÁ REVELADO. AO REVELAR O CARD, A EQUIPE DEVE EXPÔR O QUE SABE SOBRE O TEMA E INDICAR UMA OUTRA EQUIPE PARA COMPLEMENTAR. ESSA INTERAÇÃO ACONTECERÁ ATÉ TODOS OS CARDS SEREM REVELADOS.

3º MOMENTO - NESTE ÚLTIMA PARTE, OS ALUNOS SERÃO DIRECIONADOS A CONSTRUIR UM TEXTO SOBRE OS TEMAS QUE FORAM EXPOSTOS E RELACIONÁ-LOS COM A SOCIOLOGIA, BUSCANDO EXPLICITAR ESSES VINCULOS.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A AVALIAÇÃO SE DARÁ DE FORMA CONTÍNUA (FORMATIVA), SENDO CONSIDERADO O ALUNO E SUAS PARTICIPAÇÕES NAS ATIVIDADES PROPOSTAS.

DE OLHO NA GAMIFICAÇÃO SOCIOLÓGICA

A GAMIFICAÇÃO "MEMÓRIA SOCIOLÓGICA" É UMA INTERAÇÃO CRIADA A PARTIR DA IDÉIA DOS PROGRAMAS DE AUDITÓRIO DA TV. CONSISTE EM INSTIGAR OS PARTICIPANTES POR MEIO DE TERMOS OU FRASES QUE SÃO REVELADAS A CADA RODADA. ESSAS INTERAÇÕES CULMINAM NO DEBATE ENTRE GRUPOS E CONSEQUENTE EXPOSIÇÃO DE INFORMAÇÕES ACERCA DOS CONTEÚDOS PROPOSTOS.

PARA DESENVOLVER ESSA METODOLOGIA O PROFESSOR PRECISARÁ DE:

01 NOTEBOOK
01 DATA SHOW
01 CAIXINHA DE SOM

VALE A PENA RESSALTAR QUE O PROFESSOR PODE ADEQUAR ESSE RECURSO A QUALQUER CONTEÚDO QUE NECESSITE, DEPENDENDO DA REALIDADE DA TURMA.

INDICAÇÕES

ESSE MATERIAL É INDICADO PARA AULAS QUE O PROFESSOR DESEJE:

- INSTIGAR DEBATES
- REVISAR CONTEÚDOS
- PROPOR ATIVIDADES ORAIS, NAS QUAIS OS ALUNOS POSSAM EXTERNAR O QUE PENSAM.

CLICK OU ESCANEI O QR-CODE PARA TER ACESSO AO MATERIAL E BAIXÁ-LO





PLANO DE AULA

TEMA: POLÍTICA E SOCIOLOGIA



OBJETIVOS DA AÇÃO FORMATIVA

COMPETÊNCIA

(C6) PARTICIPAR, PESSOAL E COLETIVAMENTE, DO DEBATE PÚBLICO DE FORMA CONSCIENTE E QUALIFICADA, RESPEITANDO DIFERENTES POSIÇÕES, COM VISTAS A POSSIBILITAR ESCOLHAS ALINHADAS AO EXERCÍCIO DA CIDADANIA E AO SEU PROJETO DE VIDA, COM LIBERDADE, AUTONOMIA, CONSCIÊNCIA CRÍTICA E RESPONSABILIDADE.

HABILIDADES

(EM13CHS602) IDENTIFICAR, CARACTERIZAR E RELACIONAR A PRESENÇA DO PATERNALISMO, DO AUTORITARISMO E DO POPULISMO NA POLÍTICA, NA SOCIEDADE E NAS CULTURAS BRASILEIRA E LATINO-AMERICANA, EM PERÍODOS DITATORIAIS E DEMOCRÁTICOS, COM AS FORMAS DE ORGANIZAÇÃO E DE ARTICULAÇÃO DAS SOCIEDADES EM DEFESA DA AUTONOMIA, DA LIBERDADE, DO DIÁLOGO E DA PROMOÇÃO DA CIDADANIA.

METODOLOGIA DE ENSINO

1º MOMENTO - COMEÇAR COM UM BREVE RESUMO DO QUE FOI ABORDADO NA AULA ANTERIOR, NA QUAL FOI EXPLICITADO O SURGIMENTO DO TERMO POLÍTICA NA GRÉCIA ANTIGA. COMEÇANDO COM A REPÚBLICA DE PLATÃO ATÉ SURGIMENTO DO TERMO POLÍTICA: A “POLIS” DE ARISTÓTELES E QUAL SUA DEFINIÇÃO CIENTÍFICA E SOCIAL NA ATUALIDADE.

2º MOMENTO - LOGO, DEVE-SE COMEÇAR A INTRODUIR O PANORAMA POLÍTICO BRASILEIRO DO REGIME REGENCIAL/IMPERIAL ATÉ ATUALIDADE, USANDO COMO BASE UM GRÁFICO COM A LINHA DO TEMPO NA HISTÓRIA POLÍTICA BRASILEIRA COM UM BREVE RESUMO DE CADA PERÍODO. SERÁ DISTRIBUÍDO UMA CÓPIA PARA OS ALUNOS.

3º MOMENTO - OS ALUNOS SERÃO INSTIGADOS AO DEBATE POR MEIO DO RECURSO CRIADO PELO POWER POINT, CHAMADO DE ROLETA DOS DEBATES. OS ALUNOS SERÃO DIVIDIDOS EM EQUIPES E CADA UMA ELEGERÁ UM LIDER. O PROFESSOR SORTERÁ UM TEMA E A ROLETA IRÁ INDUZIR OS ALUNOS A TRÊS AÇÕES: RESPONDER, PASSAR A VEZ OU INDICAR ALGUÉM PARA DEBATER O TEMA. ASSIM, CONFORME VÃO PASSANDO AS RODADAS, MAIS INTERAÇÃO VAI OCORRENDO ENTRE OS GRUPOS POR MEIO DESTE RECURSO GAMIFICADO, QUE DINAMIZARÁ OS DEBATES PROPOSTOS.

AValiação DA APRENDIZAGEM

A AVALIAÇÃO SE DARÁ DE FORMA CONTÍNUA (FORMATIVA), SENDO CONSIDERADO O ALUNO E SUAS PARTICIPAÇÕES NAS ATIVIDADES PROPOSTAS.

DE OLHO NA GAMIFICAÇÃO SOCIOLÓGICA

A GAMIFICAÇÃO "ROLETA DOS DEBATES" É UM RECURSO DESENVOLVIDO NO POWER POINT E PODE SER UTILIZADO SEM A NECESSIDADE DO USO DE INTERNET. CONSISTE EM UMA ROLETA QUE GIRA A CADA RODADA E DETERMINARÁ SE O PARTICIPANTE IRÁ RESPONDER, PASSAR A VEZ OU INDICAR ALGUÉM PARA RESPONDER AO QUESTIONAMENTO PROPOSTO. O PROFESSOR PODE UTILIZAR ESSE RECURSO DE MÚLTIPLAS FORMAS, BASTA USAR A CRIATIVIDADE.

PARA DESENVOLVER ESSA
METODOLOGIA
O PROFESSOR PRECISARÁ DE:

- 01 NOTEBOOK
- 01 DATA SHOW
- 01 CAIXINHA DE SOM

VALE A PENA RESSALTAR QUE O PROFESSOR PODE ADEQUAR ESSE RECURSO A QUALQUER CONTEÚDO QUE NECESSITE, DEPENDENDO DA REALIDADE DA TURMA.

INDICAÇÕES

ESSE MATERIAL É INDICADO PARA AULAS QUE O PROFESSOR NECESSITE:

- INSTIGAR DEBATES
- REVISAR CONTEÚDOS
- PROPOR ATIVIDADES ORAIS, NAS QUAIS OS ALUNOS POSSAM EXTERNALIZAR O QUE PENSAM.

CLICK OU LEIA O QR-CODE PARA TER ACESSO AO MATERIAL E BAIXÁ-LO





PLANO DE AULA

TEMA: SOCIOLOGIA E CULTURA



OBJETIVOS DA AÇÃO FORMATIVA

COMPETÊNCIA

(C2) ANALISAR A FORMAÇÃO DE TERRITÓRIOS E FRONTEIRAS EM DIFERENTES TEMPOS E ESPAÇOS, MEDIANTE A COMPREENSÃO DOS PROCESSOS SOCIAIS, POLÍTICOS, ECONÔMICOS E CULTURAIS GERADORES DE CONFLITO E NEGOCIAÇÃO, DESIGUALDADE E IGUALDADE, EXCLUSÃO E INCLUSÃO E DE SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM O EXERCÍCIO ARBITRÁRIO DO PODER.

HABILIDADES

(EM13CHS201) ANALISAR E CARACTERIZAR AS DINÂMICAS DAS POPULAÇÕES, DAS MERCADORIAS E DO CAPITAL NOS DIVERSOS CONTINENTES, COM DESTAQUE PARA A MOBILIDADE E A FIXAÇÃO DE PESSOAS, GRUPOS HUMANOS E POVOS, EM FUNÇÃO DE EVENTOS NATURAIS, POLÍTICOS, ECONÔMICOS, SOCIAIS E CULTURAIS.

(EM13CHS501) COMPREENDER E ANALISAR OS FUNDAMENTOS DA ÉTICA EM DIFERENTES CULTURAS, IDENTIFICANDO PROCESSOS QUE CONTRIBUEM PARA A FORMAÇÃO DE SUJEITOS ÉTICOS QUE VALORIZEM A LIBERDADE, A AUTONOMIA E O PODER DE DECISÃO (VONTADE).

METODOLOGIA DE ENSINO

1º MOMENTO - A AULA INICIARÁ DE FORMA EXPOSITIVA, DIALOGANDO A IDENTIDADE. ADEMAIS, SERÁ FEITO UM PARALELO ENTRE A SOCIOLOGIA E A IDENTIDADE AOS OLHOS SOCIAIS.

2º MOMENTO - EM SEGUIDA, SERÁ EXPLORADO O CONCEITO DE CULTURA E DIVERSIDADE CULTURAL, DURANTE OS QUAIS OS ALUNOS SERÃO QUESTIONADOS E PROVOCADOS A REFLETIREM SOBRE QUESTÕES A CERCA DOS ASSUNTOS PROPOSTOS, POR MEIO DE UMA GAMIFICAÇÃO, INTITULADA: "TÁ FALANDO DE QUÊ", NA QUAL OS ALUNOS IRÃO REFLETIR SOBRE INDAGAÇÕES COMO O QUE QUEREMOS DIZER COM A FRASE "ESSA PESSOA TEM CULTURA"? COMO PODEMOS ENTENDER CULTURA? TODAS AS PESSOAS TÊM CULTURA? A QUAL CULTURA NÓS PERTENCEMOS? E OUTRAS REFLEXÕES POSSÍVEIS.

3º MOMENTO - OS ALUNOS IRÃO SINTETIZAR AS PRINCIPAIS PROPOSTAS DA AULA EM UM MAPA MENTAL.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A AVALIAÇÃO SE DARÁ DE FORMA CONTÍNUA (FORMATIVA), SENDO CONSIDERADO O ALUNO E SUAS PARTICIPAÇÕES NAS ATIVIDADES PROPOSTAS.

DE OLHO NA GAMIFICAÇÃO SOCIOLÓGICA

A Gamificação "Tá falando de quê" é um recurso construído no PowerPoint e tem como intuito instigar os alunos a associarem os conceitos relacionados à cultura e a sociologia por meio de imagens.

Nesta perspectiva, o aluno é motivado pelo professor a traçar essas conexões a partir de imagens e pistas que vão sendo geridas pelo docente e gerando debate em sala, até que se chegue em um resultado comum.

PARA DESENVOLVER ESSA METODOLOGIA O PROFESSOR PRECISARÁ DE:

- 01 NOTEBOOK
- 01 DATA SHOW
- 01 CAIXINHA DE SOM

VALE A PENA RESSALTAR QUE O PROFESSOR PODE ADEQUAR ESSE RECURSO A QUALQUER CONTEÚDO QUE NECESSITE, DEPENDENDO DA REALIDADE DA TURMA.

INDICAÇÕES

ESSE MATERIAL É INDICADO PARA AULAS QUE O PROFESSOR NECESSITE:

- REVISAR CONTEÚDOS
- PROPOR ATIVIDADES ORAIS EM QUE OS ALUNOS POSSAM EXTERNAR O QUE PENSAM.
- AVALIAÇÕES DA APRENDIZAGEM

CLICK OU LEIA O QR-CODE PARA TER ACESSO AO MATERIAL E BAIXÁ-LO





PLANO DE AULA



TEMA: GLOBALIZAÇÃO E SOCIOLOGIA

OBJETIVOS DA AÇÃO FORMATIVA

COMPETÊNCIA

(C4) ANALISAR AS RELAÇÕES DE PRODUÇÃO, CAPITAL E TRABALHO EM DIFERENTES TERRITÓRIOS, CONTEXTOS E CULTURAS, DISCUTINDO O PAPEL DESSAS RELAÇÕES NA CONSTRUÇÃO, CONSOLIDAÇÃO E TRANSFORMAÇÃO DAS SOCIEDADES.

HABILIDADES

(EM13CHS306) CONTEXTUALIZAR, COMPARAR E AVALIAR OS IMPACTOS DE DIFERENTES MODELOS ECONÔMICOS NO USO DOS RECURSOS NATURAIS E NA PROMOÇÃO DA SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA E SOCIOAMBIENTAL DO PLANETA.

(EM13CHS404) IDENTIFICAR E DISCUTIR OS MÚLTIPLOS ASPECTOS DO TRABALHO EM DIFERENTES CIRCUNSTÂNCIAS E CONTEXTOS HISTÓRICOS E/OU GEOGRÁFICOS E SEUS EFEITOS SOBRE AS GERAÇÕES, EM ESPECIAL, OS JOVENS E AS GERAÇÕES FUTURAS, LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO AS TRANSFORMAÇÕES TÉCNICAS, TECNOLÓGICAS E INFORMACIONAIS DA ATUALIDADE.

METODOLOGIA DE ENSINO

1º MOMENTO - O PROFESSOR INICIA A AULA SEPARANDO OS ALUNOS EM CINCO EQUIPES, QUE REPRESENTARÃO OS CONTINENTES. EM SEGUIDA, E EXPLICA QUE ESSAS EQUIPES DEVEM LER, ESTUDAR E DEBATER A CERCA DO CONTEÚDO DAS AULAS ANTERIORES, ENVOLVENDO A GLOBALIZAÇÃO E SEUS PARADOXOS. O PROFESSOR ENTREGARÁ CINCO FOLHAS DE PAPEL OFÍCIO A CADA EQUIPE.

2º MOMENTO - EM SEGUNDA INSTÂNCIA, OS ALUNOS DEVEM ELABORAR, NESSAS FOLHAS, CINCO QUESTIONAMENTOS A CERCA DO QUE FOI ESTUDADO,, SINTETIZANDO O QUE MAIS LHE CHAMOU ATENÇÃO. LOGO, DEVEM FAZER A DOBRADURA DO AVIÃO DE PAPEL. O PROFESSOR EXPLICARÁ QUE SE TRATA DE UM DEBATE E QUE A CADA RODADA SERÃO LANÇADOS AVIÕES PARA AS EQUIPES.

3º MOMENTO - POR FIM, HAVERÁ UM MOMENTO DE DEBATE E RODA DE CONVERSA INTERATIVA, NO QUAL QUE OS ALUNOS SERÃO MOTIVADOS A INTERAGIR POR MEIO DA MENSAGEM OCULTA QUE CADA AVIÃO CARREGA.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A AVALIAÇÃO SE DARÁ DE FORMA CONTÍNUA (FORMATIVA), SENDO CONSIDERADO O ALUNO E SUAS PARTICIPAÇÕES NAS ATIVIDADES PROPOSTAS.

DE OLHO NA GAMIFICAÇÃO SOCIOLÓGICA

A Gamificação "Aviões a vista" é um recurso construído somente com uso de dobraduras em papel e organização da sala em equipes.

Nesta perspectiva, o aluno é motivado pelo professor a traçar essas conexões entre a prática e o conhecimento sociológico pela interação que esses famosos aviões de papel despertam no público jovem.

PARA DESENVOLVER ESSA METODOLOGIA O PROFESSOR PRECISARÁ DE:

25 FOLHAS DE PAPEL
5 CÓPIAS DOS TEXTOS
MOTIVADORES PARA CADA EQUIPE

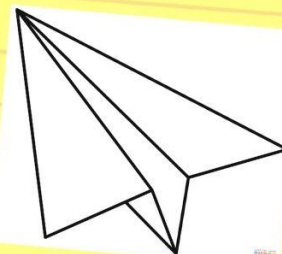
VALE A PENA RESSALTAR QUE O PROFESSOR PODE ADEQUAR ESSE RECURSO A QUALQUER CONTEÚDO QUE NECESSITE, DEPENDENDO DA REALIDADE DA TURMA.

INDICAÇÕES

ESSE MATERIAL É INDICADO PARA AULAS QUE O PROFESSOR NECESSITE:

- PROPOR ATIVIDADES ORAIS CUJOS ALUNOS POSSAM EXTERNAR O QUE PENSAM.
- AVALIAÇÕES DA APRENDIZAGEM
- RESUMO DO CONTEÚDO

CLICK PARA TER ACESSO AO TUTORIAL DA DOBRADURA DO AVIÃO:





PLANO DE AULA



TEMA: IDENTIDADE E SOCIOLOGIA

OBJETIVOS DA AÇÃO FORMATIVA

COMPETÊNCIA

(C1) ANALISAR PROCESSOS POLÍTICOS, ECONÔMICOS, SOCIAIS, AMBIENTAIS E CULTURAIS NOS ÂMBITOS LOCAL, REGIONAL, NACIONAL E MUNDIAL EM DIFERENTES TEMPOS, A PARTIR DA PLURALIDADE DE PROCEDIMENTOS EPISTEMOLÓGICOS, CIENTÍFICOS E TECNOLÓGICOS, DE MODO A COMPREENDER E POSICIONAR-SE CRITICAMENTE EM RELAÇÃO A ELES, CONSIDERANDO DIFERENTES PONTOS DE VISTA E TOMANDO DECISÕES BASEADAS EM ARGUMENTOS E FONTES DE NATUREZA CIENTÍFICA.

HABILIDADES

(EM13CHS101) ANALISAR E COMPARAR DIFERENTES FONTES E NARRATIVAS EXPRESSAS EM DIVERSAS LINGUAGENS, COM VISTAS À COMPREENSÃO E À CRÍTICA DE IDEIAS FILOSÓFICAS E PROCESSOS E EVENTOS HISTÓRICOS, GEOGRÁFICOS, POLÍTICOS, ECONÔMICOS, SOCIAIS, AMBIENTAIS E CULTURAIS.

(EM13CHS104) ANALISAR OBJETOS DA CULTURA MATERIAL E IMATERIAL COMO SUPORTE DE CONHECIMENTOS, VALORES, CRENÇAS E PRÁTICAS QUE SINGULARIZAM DIFERENTES SOCIEDADES INSERIDAS NO TEMPO E NO ESPAÇO.

METODOLOGIA DE ENSINO

1º MOMENTO – O PROFESSOR INICIARÁ A EXPOSIÇÃO DO CONTEÚDO SOBRE IDENTIDADE PROPONDO UMA TEMPESTADE DE IDEIAS COM OS ALUNOS, E A PARTIR DESSAS PERSPECTIVAS DESENVOLVER DIÁLOGO COM ESTES A CERCA DOS PONTOS MAIS IMPORTANTES SOBRE IDENTIDADE.

2º MOMENTO – O PROFESSOR EXPLICARÁ COMO SE DARÁ A ATIVIDADE GAMIFICADA, QUE CONSISTE NA CRIAÇÃO DO AVATAR INDIVIDUAL DE CADA UM. OS ALUNOS SERÃO LIVRES PARA REPRODUZIR SUAS CARACTERÍSTICAS IDENTITÁRIAS A PARTIR DESSE AVATAR.

3º MOMENTO – NESTA ÚLTIMA PARTE, OS ALUNOS IRÃO COMPARTILHAR OS AVATARES CRIADOS COM A TURMA. EM SEGUIDA, IRÃO INTERAGIR NO CHAT DO CLASSROOM EFETUANDO COMENTÁRIOS.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A AVALIAÇÃO SE DARÁ DE FORMA CONTÍNUA (FORMATIVA), SENDO CONSIDERADO O ALUNO E SUAS PARTICIPAÇÕES NAS ATIVIDADES PROPOSTAS.

DE OLHO NA GAMIFICAÇÃO SOCIOLÓGICA

A Gamificação "Espelho, espelho meu" é um recurso que se utiliza da plataforma "Ready Player Me Avatar Creator". Os alunos criam os seus avatares sendo o mais fiel possível a sua identidade. A ferramenta possui diversos recursos que possibilitam essa criação. Ao findar, os alunos podem salvar suas criações e compartilhar de diferentes formas e meios.

**PARA DESENVOLVER ESSA
METODOLOGIA
O PROFESSOR PRECISARÁ DE:**

**1 COMPUTADOR OU TABLET
(CONECTADO À INTERNET) PARA CADA
ALUNO.**

**VALE A PENA RESSALTAR QUE O PROFESSOR
PODE ADEQUAR ESSE RECURSO A QUALQUER
CONTEÚDO QUE NECESSITE, DEPENDENDO DA
REALIDADE DA TURMA.**

INDICAÇÕES

**ESSE MATERIAL É INDICADO
PARA AULAS QUE O PROFESSOR
DESEJE CRIAR:**

- Atividade introdutória para aulas com temática voltada à identidade.

**CLICK OU LEIA O QR-CODE
PARA TER ACESSO A
PLAFORMA**





CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo, mais do que a estruturação de um material didático pedagógico para o professor de sociologia que buscou aprimorar minhas práticas cotidianas em sala, possibilitou uma reflexão sobre os docentes e estudantes e suas experiências, vivências e saberes. No contexto escolar, compreendo que as relações de ensino-aprendizagem não devem ser estagnadas, mas sim vistas como um processo no qual o professor deve sempre refletir sobre sua prática docente, suas metodologias, seus objetivos e avaliações, buscando atribuir sentido aos conteúdos ministrados. Desta forma, o professor consegue possibilitar uma formação de qualidade aos educandos.

Apesar de ser bastante teórica, a disciplina de Sociologia, por vezes, pode ser usada de forma mecanizada ou conteudista pelos professores, o que torna a sua aprendizagem mais cansativa e dificulta a obtenção de uma aprendizagem relevante. Para a aprendizagem significativa na disciplina de Sociologia, o educando precisa encontrar sentido no que aprende, e esse é o nosso maior desafio como professores: construir esse sentido junto aos nossos educandos.

Esse direcionamento de olhar para as práticas de ensino e sua consequente evolução com reflexos práticos na sala de aula fomentou a necessidade de aproximar do aluno o conteúdo proposto pelas aulas de sociologia. O caminho percorrido até chegar a essa linha de reflexão perpassa por todo um processo de estranhamento da própria prática pedagógica do professor e uma consequente reflexão sobre se o desenvolvimento dos objetivos propostos pelas aulas está sendo alcançados ou se simplesmente a aula ministrada diariamente vira uma rotina tanto para o professor quanto para o aluno.

Partindo da premissa de que tanto docentes quanto discentes passam um bom tempo na escola, imersos em uma quantidade significativa de aulas, é perceptível que para o aluno quando a aula foge dos padrões tradicionais, torna-se mais atrativa e, por conseguinte, prende a atenção do aluno e o rendimento aumenta positivamente. Quanto ao professor, utilizar de práticas metodológicas diferenciadas para ministrar a aula de sociologia possibilita um melhor alcance e uma melhor entrega do conteúdo proposto, bem como uma elevação dos índices de cumprimento dos objetivos propostos.

Levando em consideração que grande parte dos alunos gosta das aulas gamificadas, que configuram o mesmo que "aulas diferentes", e compreendendo que a gamificação atrai a atenção dos alunos, engajando-os e motivando-os à participação, o primeiro passo para a construção do material de suporte pedagógico ao professor de sociologia foi justamente desconstruir a ideia de gamificar e buscar formas de oferecer aos professores subsídios para facilitar a utilização da gamificação nas aulas de sociologia.

Para se chegar a um produto final que refletisse uma contribuição ao ensino de sociologia de qualidade, inicialmente foi realizada uma pesquisa com professores e alunos observando o que eles apontavam sobre alguns aspectos das aulas de sociologia. A partir desses apontamentos, desenvolvi a eletiva game sociológico, na qual foram elaboradas, desenvolvidas e testadas algumas gamificação para o ensino de sociologia. A partir da experiência dessas gamificações, elas foram catalogadas em um e-book, que foi testado por professores que participaram de um grupo focal que visava compreender a eficácia desse suporte metodológico. Por conseguinte, a partir das considerações feitas pelos professores participantes do grupo focal, realizei as devidas correções e modificações para chegar ao produto final deste trabalho.

Com suporte do e-book de metodologias ativas para o ensino de sociologia, os professores que participaram do processo de testagem do material apontaram que o fato de poderem utilizar o material que descreve como deve ser utilizada a metodologia e traz como anexo a gamificação pré-pronta, viabilizando uma edição de fácil compreensão, facilita bastante o processo de aceitação desse tipo de metodologia e, a partir daí, o desenvolvimento das aulas torna-se mais fácil, tendo em vista que as gamificações propostas possibilitaram grande engajamento e participação dos alunos nos questionamentos propiciados pelas temáticas abordadas nas aulas de sociologia.

Vale a pena ressaltar que os professores envolvidos no processo de testagem destacaram que as metodologias ativas gamificadas popularizam as aulas de sociologia e os alunos mudaram o seu olhar ao vê-la como um diferencial em meio às demais disciplinas, não só pela metodologia, mas sim, pelo verdadeiro conhecimento que a disciplina de Sociologia propõe, tendo em vista que os alunos só conseguem compreender o perfil da disciplina de sociologia quando eles são

instigados a direcionar o seu olhar ao conhecimento sociológico e relacioná-lo com o seu cotidiano. A metodologia, nesse caso a gamificação, é apenas um meio de conseguir alcançar tais objetivos.

Levando em consideração que a disciplina de sociologia busca despertar alunos que sejam "on" para as reflexões que permeiam a sociedade, permitindo questionar e avaliar tudo aquilo que está ao seu redor, e "off" para alienação e passividade dos discentes em meio à sociedade que os rodeia, torna-se necessário um processo de ensino de sociologia que desperte o aluno para esse estranhamento. Este estudo mostrou em seus resultados que a partir do momento que os professores inovam em suas aulas com mecanismos de gamificação, os alunos tendem a aceitar melhor a disciplina e, por consequência, engajam-se e participam das atividades propostas.

Professores, *start game!*

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.E.B. Apresentação. In: BACICH, L; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

Alves, L. R. G; Minho, M. R. S. & Diniz, M. V. C. **Gamificação: diálogos com a educação**. In: Gamificação na Educação. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. Disponível em:<https://www.academia.edu/9139616/_eBook_-_PDF_Gamifica%C3%A7%C3%A3o_na_Educa%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 28/04/2021.

ASSUNÇÃO, Bárbara Gomes et al. **Metodologias ativas: uma reflexão sobre a aprendizagem na atualidade**. Anais VII CONEDU - Edição Online... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68884>>. Acesso em: 20/02/2023 17:22

AUGUSTO, Maria Luciene Sousa. **Os desafios da integração curricular na Escola de Ensino Médio em Tempo Integral José Nilton Salvino Franco em Caridade – CE**. Dissertação (mestrado profissional) - Faculdade de Educação/CAEd, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2020.

BARBOSA, E.F; MOURA, D.C. **Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica**. Boletim técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 39, n.2, p.48-67, maio/ago. 2013.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes**. In: Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v.32, n. 1, p. 25-40, jan-jun. 2011.

BRANDÃO, C. R.; STECK, D. **Pesquisa participante: a partilha do saber**. In: BRANDÃO, C. R. (Org.). *Pesquisa participante: o saber da partilha*. São Paulo, Aparecida: Idéias e Letras, 2006. 295 p.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (Ensino Médio)**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 12 nov. 2022.

Busarello, R. I. Ulbricht, V. R. & Fadel, L. M. **A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional**. In: Gamificação na Educação. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. Disponível em:<https://www.academia.edu/9139616/_eBook_-_PDF_Gamifica%C3%A7%C3%A3o_na_Educa%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 28/04/2021.

CASTOLDI, Rafael; POLINARSKI, Celso Aparecido. **Utilização de recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem**. I Simpósio Internacional de Ensino e Tecnologia. 2009.

COULON, Alain. **Etnometodologia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995 (cap. 3). Link: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4216052/mod_resource/content/0/AULA%2011_Coulon%20-%20Etnometodologia.pdf

CUNHA, M. V. John Dewey: **uma filosofia para educadores em sala de aula**. 1994. São Paulo: Vozes.

DAYRELL, Juarez. **O jovem como sujeito social**. Revista Brasileira de Educação, Campinas, n. 24, p. 40-52, set./dez. 2003.

DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo. **Juventude e ensino médio: quem é este aluno que chega à escola?** In: DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla L. (org.). Juventude e ensino médio: sujeitos e currículos em diálogo. Belo Horizonte: UFMG, 2014. p. 101-133..

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. In: Renote. Novas tecnologias na Educação. V. 11. N. 1. Cited – UFRGS. 2013. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409>>. Acesso em: 28/04/2022.

FILATRO, A; CAVALCANTI, C.C. **Metodologias Inovativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

GONÇALVES, M.O; SILVA, V. **Sala de aula compartilhada na licenciatura em matemática: relato de prática**. In: BACICH, L; MORAN, J. (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 59-76.

HUIZINGA, 2010. **“Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura”**. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Wiley, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>

Klock, A. C. T et al. **Análise das técnicas de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem**. In: Renote. Novas tecnologias na Educação. V. 12. N. 2. Cited – UFRGS. 2014. Disponível em: . Acesso em: 31/03/2022.

LAHIRE, Bernard. **Viver e interpretar o mundo social: para que serve o ensino de sociologia?** In: Revista de Ciências Sociais. n.1 – Fortaleza, UFC, 2014.

LOPES, Francisco Willams R. **(Des)continuidades na política de um currículo nacional: a Sociologia nos arranjos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Brasil**. Revista de Ciências Sociais — Fortaleza, v. 52, n. 1, mar./jun., 2021, p. 245–282.

MILLS, Wright G. **A imaginação sociológica**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1982.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. In: BACICH, L; MORAN, J. (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 2-25.

MORÁN, J. **Mudando a Educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 22 maio. 2021.

MORAN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. 2015. Disponível em: . Acesso em: nov. 2022.

MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem significativa: a teoria e textos complementares**. São Paulo: Editora LF, 2011

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios**. Florianópolis: UFSC : UAB, 2020. Recurso eletrônico. Disponível em: <https://sead.paginas.ufsc.br>. Acesso em: 19 fev. 2023.

NETTO, M. **Aprendizagem na EaD, Mundo Digital e ‘Gamification’**. In: Gamificação na Educação. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/9139616/_eBook_-_PDF_Gamifica%C3%A7%C3%A3o_na_Educa%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 28/04/2021.

RAMOS, V. & MARQUES, J. **Dos jogos educativos à gamificação**. In: Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación. N. 1. Unirioja. 2017. Disponível em:<https://www.academia.edu/35471506/Dos_jogos_educativos_%C3%A0_gamifica%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 28/04/2021.

RODRIGUES, Carla; HEILBORN, Maria Luiza. **Gênero e pós-gênero: um debate político**. Seminário Internacional Fazendo Gênero 10 (Anais Eletrônicos), Florianópolis, 2018. ISSN 2179-510X.

SACRISTÁN, J.G. **A educação que ainda é possível: ensaios sobre uma cultura para a educação**. Tradução: Valério Campos. Porto Alegre: Artmed. 2008.

SAINT-ONGE, Michel. **O ensino na escola: como é, como se faz**. São Paulo: Edições Loyola, 1999

SANTOS, Clairton Lourenço. **Política Estadual de Educação em Tempo Integral: desafios de implementação em uma escola de Ensino Médio do Ceará**. Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação/CAEd. Programa de Pós-Graduação em Gestão e Avaliação da Educação Pública. P.134. 2019.

SILVA, Ileizi Luciana Fiorelli. **Metodologias do ensino de Sociologia na educação básica** in: Silva, Ileizi Luciana Fiorelli. (Et al.) Cadernos de metodologias de ensino e de pesquisa. Londrina: UEL; Set – PR, 2009.

SIMMEL, Georg. **O estrangeiro**. RBSE, vol. 4, n. 12, 2005. Link: <http://www.cchla.ufpb.br/grem/SIMMEL.O%20estrangeiro.Trad.Koury.rbsedez05.pdf>

TEOTONIA; MOURA. **Metodologias ativas na aprendizagem: um desafio para o professor do século XXI**. Formação Docente e Trabalho Pedagógico: Diálogos Fecundos. Org. Andréa Koachhann. Editora Scotti, Goiânia, 2020. p. 193- 209.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005
UFRGS. 2014. Disponível em:
<<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/53496>>. Acesso em: 28/04/2023.

VALE, Fábio Freire do. **O Ensino de Sociologia como instrumento para compreensão das realidades**: Aprendizagem significativa e o uso da imaginação sociológica na construção do sujeito. 2022. Fortaleza, 2022, p.17.

APÊNDICE

3.2.1 COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1

Conhecer o espaço onde vivemos é essencial para a construção do conhecimento, a partir dessas implicações, pode-se estruturar uma noção sobre o que se pesquisa e fazer conexões com o nosso cotidiano. Contanto, segundo a BNCC, em sua primeira competência, referente a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, aponta-se a necessidade de “Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial, em diferentes tempos” (BRASIL,2018) e acrescenta também que deve ser levado em consideração os “a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos” (BRASIL,2018) com o intuito de a partir do contato com essas abordagens o educando possa desenvolver a competência “de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica”(BRASIL,2018,p.571).

Ao analisar criticamente o que é proposto por essa competência de número um, busca-se visualizar o lugar da sociologia para o desenvolvimento e alcance do objetivo que é transmitido em seu escopo. Esta competência, possibilita que cada disciplina possa acrescentar suas contribuições no que tange aos campos supracitados na letra da lei e além disso, situá-los tanto no tempo quanto no espaço cabíveis.

Quando menciona-se o ato de “posicionar-se criticamente” (BRASIL,2018) e o “considerar os diferentes pontos de vista”(BRASIL,2018), embora não seja citado o nome de nenhuma disciplina específica, vemos com clareza o leque de possibilidades que podem ser propostos pelo campo da sociologia para o embasamento desta competência. Principalmente, quando efetuamos uma leitura mais profunda das habilidades que compõem o âmbito desta competência.

Convém lembrar que seis habilidades são apresentadas como indispensáveis para se chegar a alcançar essa competência. Em todas as habilidades encontramos termos bem como "sociais", “práticas sociais”, “sociológicos” e “forma crítica”, que ajudam a compreender mesmo que de forma

discreta o espaço da sociologia em detrimento dos saberes das demais disciplinas, diluídas na área.

No que tange a habilidade três (EM13CHS103), vê-se um destaque para o campo sociológico, pois trata de forma bem direta sobre aspectos que vão de encontro ao objeto de estudo da sociologia, delimitando-o dentro de um espaço propriamente direcionado ao ensino médio, frisando a “elaboração de hipóteses, e o ato de selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos”(BRASIL,2018), e ainda, associa tais perspectivas “com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros)”(BRASIL,2018). Desta forma, percebe-se um destaque para o trabalho da sociologia de forma direta, podendo até fazer ligações com as demais disciplinas, porém dando um destaque a pesquisa em sociologia.

3.2.2 COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 2

Com o intuito de fomentar a importância de compreender a dinâmica das relações de poder, esta competência propõe um olhar que vai para além do poder propriamente dito. Fomenta uma proposição acerca das correlações estabelecidas antes, durante e depois dos processos que envolvem os mecanismos de poder em sociedade. A BNCC aponta que “analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços” (BRASIL,2018) é primordial, ainda mais “mediante a compreensão das relações de poder”(BRASIL,2018) que estão a todo momento gerando discussões e conflitos na sociedade e que culminam por “determinar as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações” (BRASIL,2018,p.572).

A sociologia pode trazer suas contribuições no que diz respeito a desnaturalização do olhar do ser discente acerca da sociedade em que está inserido, possibilitando-o por meio da pesquisa, entender como essas manifestações surgem, quais os gatilhos que norteiam todo esse processo e quais os reflexos para a sociedade. Embora esta competência tenha uma tendência mais aproximada do campo da geografia, pode-se perceber que para atingi-la é necessário se apegar às

práticas de estudo sociológico para uma maior compreensão em termos de dimensão do assunto.

O olhar sociológico, propiciado pela imaginação sociológica ajuda o discente a compreender a necessidade das formas de negociação e mediação de conflitos, que são conceitos indissociáveis, quando falamos de poder. Conceitos como igualdade e desigualdade, inclusão e exclusão são apresentados como dicotomias que estão presentes neste processo de entendimento do papel do poder na vida em sociedade. A sociologia, nesta competência, ocupa o lugar de disciplina que pode conectar os saberes dos demais componentes da Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, por meio da descaracterização do que é visto como normal em sociedade.

A complexidade das relações de poder que determinam as territorialidades é muito ampla. Com isso, as habilidades que são apresentadas na BNCC, trazem a por meio dos verbos no infinitivo, um conjunto de ações a serem potencializadas nas práticas de ensino, vislumbrando o alcance desta competência.

As habilidades (EM13CHS204) e (EM13CHS205) são as duas que mais se aproximam do objetivo primordial do estudo da sociologia. Estas habilidades buscam “comparar e avaliar os processos de ocupação do espaço e a formação de territórios, territorialidades e fronteiras” (BRASIL,2018), que a priori identificamos como objeto do componente curricular geografia. ademais quando aprofundamos um pouco mais a leitura, percebe-se que traz como propostas “identificar o papel dos diferentes agentes (como grupos sociais e culturais, impérios, Estados Nacionais e organismos internacionais)”(BRASIL,2018) para assim ter uma noção bem estruturada deste processo de interação social, “considerando os conflitos populacionais (internos e externos), a diversidade étnico-cultural e as características socioeconômicas, políticas e tecnológicas”(BRASIL,2018, p.573).

3.2.3 COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 3

A ética é essencial para a vida em sociedade e tem seu lugar na proposta de padronização curricular galgada pela BNCC. A competência de número três, apresenta como destaque as relações do ser humano com o ambiente em que vive e as implicações dessas relações com o convívio em sociedade. Entretanto, essas

relações propõem muitos dilemas sociais que devem ser estudados a fundo para compreender seus prós e seus contras, através dos tempos.

Ao passo que essa competência busca “analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo)” (BRASIL,2018) vemos também a necessidade de desmistificar os “seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de alternativas que respeitem e promovam a consciência, a ética socioambiental”(BRASIL,2018), com vistas a compreender e fomentar um olhar que potencialize o pensamento crítico dos agentes envolvidos neste processo, potencializando uma conscientização do “consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global”(BRASIL,2018, p.575).

As temáticas principais que são apresentadas nesta competência, bem como trabalho, distribuição e consumo, geram inúmeros debates que são de cunho sociológico e com uma ampla abordagem no cotidiano. Por essas características, compreender o consumo e seu papel na sociedade, torna-se uma necessidade a ser contemplada no âmbito escolar. O que é mais positivo nesta temática é que a mesma é abrangente e abre espaço para discussões que vão desde a origem do trabalho e a compreensão de cada um dos seus agentes até os seus reflexos na sociedade.

Para consolidar as contribuições da sociologia nesta competência é extremamente importante que as habilidades (EM13CHS304) e (EM13CHS303) sejam desenvolvidas com ênfase, caso contrário as abordagens perdem o cunho sociológico, visto que a BNCC, aponta diversas habilidades que vão de encontro ao objeto de estudo da geografia, deixando explícito o desfavorecimento dos demais componentes curriculares.

A habilidade (EM13CHS304) traz um olhar voltado a ética como fator primordial nos processos societários, promovendo a consciência ética individual como premissa para uma mudança maior que será abordada na habilidade (EM13CHS303), que visa mostrar os inúmeros acordos que foram criados a nível local, regional e mundial em relação ao meio ambiente e acima de tudo isso proposta uma análise dos reflexos dessas duas características no que tange a consciência socioambiental.

3.2.4 COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 4

As relações de trabalho são essenciais para o ser humano. O trabalho está intrinsecamente ligado aos diferentes contextos e culturas. Direcionando o olhar para essa perspectiva a competência de número quatro é bem direta e privilegia os componentes curriculares que compõem a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Desta forma, a abordagem nesta competência busca compreender a relação dos mecanismos de trabalho com a sociedade em que está inserido e além disso, subentende-se que a BNCC, busca desmistificar a figura do trabalho e sua função mediante o desenvolvimento nos diferentes contextos.

Em via de regra, a competência é apresentada com o intuito de “Analisar as relações de produção, capital e trabalho” (BRASIL,2018) e a partir do entendimento desses conceitos, conectá-los a abordagens que sejam apresentadas “em diferentes territórios, contextos e culturas” (BRASIL,2018) e a partir dessas perspectivas, promover “discussões sobre o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.

A maior ponte que esta competência faz com a sociologia é explicitada quando, dentro do seu referido texto é apresentado o ato de discutir o papel dessas relações de trabalho na construção da sociedade. Todos esses espaços que são possibilitados a majoração da disciplina são muito importantes, pois são esses que viabilizam uma abordagem mais específica do componente curricular sociologia.

Diferentemente das outras competências, esta é a que mais potencializa o olhar sociológico como abordagem primordial ao alcance do objetivo visto que suas habilidades (EM13CHS401),(EM13CHS402),(EM13CHS403) e (EM13CHS404), apontam desdobramentos que vão de encontro ao objeto de estudo da sociologia.

A habilidade (EM13CHS401) traz, de forma específica, a necessidade de desenvolver o hábito de análise e identificação através da relação entre sujeitos, grupos sociais e classes sociais ao passo que a habilidade (EM13CHS402), busca comparar essas características com temáticas como estratificação e desigualdade socioeconômica. Já a habilidade (EM13CHS403), associa as abordagens à superação das desigualdades sociais em paralelo com o desenvolvimento tecnológico e a potencialização da promoção dos direitos humanos, culminando assim, na (EM13CHS404) que busca compreender os efeitos do trabalho sobre as

gerações e seus contextos, priorizando a compreensão do espaço da juventude neste processo, visto que é um dos grandes pontos abordados como principal no contexto de BNCC. O trabalho é visto como um dos pilares desta nova perspectiva de currículo.

3.2.5 COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 5

A compreensão dos direitos humanos e sua importância para o convívio em sociedade é indispensável ao âmbito educacional. A competência de número cinco, trás a adição de inúmeros problemas que fazem parte do cotidiano dos alunos e que muitas vezes passam despercebidos. Esta competência, deixa explícita a necessidade de identificar e desconstruir essas padronizações que se camuflam na sociedade em geral e que podem ser gatilhos para outros problemas que podem afetar a sociedade de forma mais ativa.

No que diz respeito a essa competência, pode-se inferir que o objetivo é “Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos” (BRASIL,2018). Ao relacionar essa temática com as possíveis abordagens sociológicas, outrossim, é visível suas conexões com o cotidiano das juventudes. Portanto, é uma temática que não pode ser trabalhada de forma isolada e sim com base no cotidiano do aluno para a promoção de debates acerca do assunto.

Para o desenvolvimento dessa competência, podemos dar destaque às duas habilidades que mais se aproximam do objetivo primordial da sociologia. As habilidades (EM13CHS502) e (EM13CHS504) trazem nomenclaturas próprias do campo da sociologia bem como “desnaturalizar” e “problematizar” e por isso destacam-se das demais, por essa especificidade voltada ao campo de estudo deste componente curricular.

A habilidade (EM13CHS502) que visa “analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc.” (BRASIL,2018) traz como proposta para desenvolvimento, o ato de “desnaturalizar e problematizar formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação”(BRASIL,2018). Contanto, esta habilidade, ainda, busca majorar a “identificação de ações que promovam os

Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais” (BRASIL,2018,p.577).

Destarte, a habilidade (EM13CHS504) direciona suas abordagens a análise dos impasses ético-políticos que decorrem destas transformações culturais. Assim, os debates acerca desta temática tomam uma proporção que vai além dos muros da escola e problematizam a respeito dos fatos geradores e os desdobramentos nas atitudes e valores desses sujeitos.

3.2.6 COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6

Posicionar-se em sociedade requer conhecimento e emancipação do pensamento humano, caso contrário somos apenas meros fantoches. A competência de número seis, sintetiza o objetivo geral das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Fomenta o ideário de um ser humano capaz de interpretar o mundo ao seu redor de forma coerente e coesa, sem deixar de lado nenhum aspecto que possa interferir na sua compreensão e por isso conseguir alinhar seu posicionamento, em comunhão com a moral e a ética que norteiam o cotidiano.

Hodiernamente, essa competência frisa que o indivíduo deve desenvolver a capacidade de “participação no debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania” (BRASIL,2018), além disso, pontua que seu posicionamento deve estar alinhado com o “seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade” (BRASIL,2018). Trocando em miúdos, poder dizer que essa competência é o ápice das demais competências. O discente consegue atingir esse ponto, quando passa por todo o percurso e tem acesso a toda a gama de conhecimentos que viabilizam esse contato.

A habilidade (EM13CHS602) traz conexões com conceitos que devem ser bastante explorados no contexto da sociologia, bem como democracia e cidadania. Entretanto, essa habilidade traz à tona a relação destes conceitos com a articulação em defesa da autonomia dos agentes envolvidos neste processo. Em contrapartida, a habilidade (EM13CHS605) traz como destaque a análise dos princípios da declaração dos Direitos Humanos e, acima de tudo, vislumbra a importante necessidade de identificá-lo na vida em sociedade. A partir dessas reflexões torna-se

possível a materialização da lei como um espaço de reflexão sobre o que é proposto em sociedade e os diferentes espaços de vivência, dando um destaque para o respeito à identidade dos diversos grupos e indivíduos.

ANEXO

EMENTA DA ELETIVA GAME SOCIOLÓGICO- CATÁLOGO DE ELETIVAS DA SEDUC-CE

 CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS		
CÓDIGO	UNIDADE CURRICULAR ELETIVA	DURAÇÃO
CHS058	GAME SOCIOLÓGICO	40 H/A
OBJETIVOS OBJETIVO GERAL Compreender os conceitos básicos da Sociologia e a importância desta ciência para a sociedade atual, tendo em vista o papel do jovem na sociedade atual como protagonista. OBJETIVOS ESPECÍFICOS Desenvolver a criticidade e o protagonismo do aluno por meio do estranhamento e da desnaturalização da sociedade em que está inserido. Conhecer e identificar as principais teorias sobre as dinâmicas sociais. Oportunizar na escola, um espaço para a reflexão acerca de temas importantes. Propiciar aos alunos a pesquisa pautada na importância da cultura e a diversidade cultural.		JUSTIFICATIVA A eletiva justifica-se pela necessidade de desmistificar a sociedade por meio das metodologias ativas de ensino que propiciarão aos discentes um contato direto de interação com os objetos do conhecimento que a eletiva propõe. Assim, por meio da tecnologia, gamificação, sala invertida e aprendizagem baseada em problemas, propõe-se uma experiência que possibilitará um leque de possibilidades que visam o protagonismo estudantil.
OBJETOS DO CONHECIMENTO Sociologia, Conhecimento sociológico e socialização dos indivíduos; Cultura e identidade; Diferenças sociais e culturais; Capital, desenvolvimento econômico e questões ambientais; Sociologia contemporânea.		OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM COMPETÊNCIA: Analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais. HABILIDADES: Discutir o papel e as competências legais dos organismos nacionais e internacionais de regulação. Compreender o controle e fiscalização ambiental e os acordos internacionais para a promoção e a garantia de práticas ambientais sustentáveis.
RECURSOS DIDÁTICOS Laboratório de Informática Xérox Folhas Brancas Pincéis, lápis de cor, canetas Cartolinas, Papel duplex, Papel Madeira Tesouras, Régua Caixa de som Data Show Internet	AValiação A avaliação do rendimento escolar compreenderá a avaliação contínua do aproveitamento e a apuração da assiduidade do aluno, subsidiada por observações, registro de resultados de trabalhos individuais ou coletivos, pesquisas, provas, auto avaliação.	SUGESTÃO PRODUTO FINAL / CULMINÂNCIA Organização de um estande com acervo de gamificações utilizadas no decorrer da eletiva, versando sobre o desenvolvimento do pensar sociológico. Os alunos da eletiva serão monitores dos discentes que visitarem o estande na culminância das eletivas que acontece sempre ao final de cada semestre.
REFERÊNCIAS AFRANIO, et al. SOCIOLOGIA EM MOVIMENTO. 1ª ed. São Paulo: Ed. Moderna, 2013. COSTA, Maria Cristina Castilho. Sociologia Introdução à ciência da sociedade 3. ed. São Paulo: Moderna, 2009. DOMINGUES, José Maurício. Teorias sociológicas no século XX. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008. COMPARATO, Bruno Konder. Sociologia Geral 2. ed. São Paulo: Escala Educacional, 2010. COSTA, Maria Cristina Castilho. Sociologia Introdução à ciência da sociedade 3. ed. São Paulo: Moderna, 2009. GILBERTO, João. Introdução à Sociologia. São Paulo: Companhia Ed. Nacional, 2009.		
OBSERVAÇÕES 20 oficinas, no drive a seguir: https://drive.google.com/drive/folders/1otRVXfNLQdkReHg9OYmHLIVetiUiGJkn?usp=share_		