



CRIAÇÃO DO JOGO LUDO COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA.

Gabriele Marina Bertolassi¹

Lisandro Martins²

Marciane Ângela Tomazelli³

Clóvis Schmitt Souza⁴

Categoria: Ensino⁵

RESUMO: Os jogos pedagógicos são ferramentas disponíveis aos educadores há muito tempo. Na configuração escolar em que estamos inseridos atualmente, há uma demanda por ferramentas mais dinâmicas, visto que o educador tem que concorrer com tecnologias que atraem muito mais a atenção dos alunos. Sendo assim, os professores tendem a encontrar dificuldades no desenvolvimento de jogos educativos, que tratem do tema abordado, e que atraiam o interesse e motivem os alunos a aprendizagem. Desta forma, este trabalho tem como foco principal, a apresentação do jogo *Ludo para o Ensino Médio* para disciplina de Sociologia, que motive as potencialidades, a sociabilidade e a aprendizagem dos alunos de uma maneira prática. O principal objetivo do jogo *Ludo* é buscar estimular e favorecer a aprendizagem da

1

Acadêmica do 8º semestre do curso de graduação Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal da Fronteira Sul - RS - *Campus Erechim*. Bolsista voluntária de extensão sob edital nº 804/UFFS/2014. Bolsista PIBID Subprojeto Ciências Sociais, sob edital nº 06/PROGRAD/2016 orientado pelo professor Bernardo Caprara. E-mail gabrielebertolassi@hotmail.com.

² Acadêmico do 9º semestre do curso de graduação Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal da Fronteira Sul - RS - *Campus Erechim*. E-mail Lisandro.martins.rs@gmail.com

³ Acadêmica do 1º semestre do curso de graduação Licenciatura em Filosofia da Universidade Federal da Fronteira Sul - RS - *Campus Erechim*. Graduada em Licenciatura em História pela Universidade Federal da Fronteira Sul - RS - *Campus Erechim*. E-mail ane.tomazelli@gmail.com

⁴ Clóvis Schmitt Souza, Mestre, Professor do Curso de Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal da Fronteira Sul – RS - *Campus Erechim*, E-mail clovis_sm@yahoo.com.br

⁵ Formato: Comunicação oral e apresentação de slides.

Sociologia no Ensino Médio. Partindo deste pressuposto, o jogo teve origem na disciplina de Metodologia de Ensino nas Ciências Sociais ofertada no curso de Ciências Sociais na 6ª fase no ano de 2016, onde foi solicitado aos estudantes a elaboração de um jogo com o intuito de demonstrar que é possível trabalhar os conteúdos da disciplina de sociologia de uma maneira prática e que instigue os discentes a analisarem as temáticas da área. O ludo sociológico é um jogo do tipo tabuleiro em banner composto por: 02 dados; 06 peças azuis; 06 peças vermelhas; 06 peças amarelas; 06 peças verdes; 01 peça branca; 100 cards com perguntas de Sociologia (as perguntas foram extraídas do ENEM, de vestibular, e de livro de Sociologia); 01 gabarito com as resposta das questões; 04 manuais com as regras; 01 caixa com tampa, para armazenar as peças do jogo e para jogar os dados; 01 caixa para armazenar o jogo completo com as peças, os cards com as questões, as regras e gabarito; 01 CD com as regras, questões, modelo de tabuleiro e gabarito, com arquivo em PDF. Atualmente o jogo está em fase de experimentação e aperfeiçoamento, foi aplicado nas atividades da disciplina e em exercícios didáticos junto a Escola Estadual de Ensino Médio Érico Veríssimo nas ações promovidas pelo PIBID de Ciências Sociais. A partir das experiências de aplicação da ferramenta de ensino tem-se verificado que os estudantes enriquecem seu conhecimento, bem como também tem apresentando evidências de uma maior assimilação da teoria trabalhada na disciplina.

Palavras- chave: Jogo. Sociologia. Ensino Médio.