



# II MOSTRA UFFS

## SOCIEDADES, OPIOIDES E CAPIVARAS: UM JOGO INTERATIVO DE SOCIOLOGIA.

MATOS, A. E.<sup>1</sup>; DIAS, R.<sup>2</sup>; MONTEIRO, F. M.<sup>3</sup>

O projeto de extensão Sociedades, Opioides e Capivaras: um jogo interativo de sociologia, foi desenvolvido a partir das experiências de ensino realizadas na Disciplina de Laboratório e Prática de Ensino I – Metodologia do Ensino de Ciências Sociais do Curso de Ciências Sociais Licenciatura, com o intuito de elaborar uma ferramenta didática que pudesse auxiliar e potencializar o ensino de sociologia na educação básica. Este projeto, além de ter como objetivo o apoio acadêmico, busca propiciar uma nova experiência de aprendizagem para os estudantes, tal como, para os professoras/es, sendo um instrumento de ensino de sociologia que tem como principal objetivo simular múltiplas dimensões da vida social por meio de um jogo que conta histórias interativas e dinâmicas. Esta ferramenta de ensino busca auxiliar a problematizar categorias sociológicas importantes, tais como: estrutura de classes sociais, estratificação social, poder, gênero, raça, capitais sociais e econômicos, entre outros. O jogador assume o papel de diversos personagens e de acordo com suas características sociais, culturais, políticas e econômicas, precisa fazer escolhas que influenciarão sua posição no mundo social. Por meio de uma abordagem exploratória buscamos analisar pesquisas sobre o ensino de Sociologia, mapeando as diferentes temáticas estudadas, e discutindo seus principais resultados, como no caso das experiências didáticas que sugerem alternativas para a prática docente e de novas linguagens aplicadas ao ensino. Com isso, até o momento foram realizadas oficinas para os discentes da UFFS do *campus* Laranjeiras do Sul, bem como, a apresentação do jogo na IV feira de Ciências da Cantu, recebendo a premiação de 3º lugar na categoria ensino superior do evento. Com a premiação foi elaborado o projeto com o objetivo de estender-se para a comunidade e facilitar o ensino e a aprendizagem das categorias sociológicas, que se mostrou eficaz



ciências básicas para o  
desenvolvimento  
sustentável

<sup>1</sup> Ana Eduarda de Matos. Bolsista. Ciências Sociais Bacharelado.

<sup>2</sup> Rebecca Ramos Dias. Bolsista. Ciências Sociais Licenciatura.

<sup>3</sup> Felipe Mattos Monteiro. Coordenador de projeto.





# II MOSTRA UFFS

frente ao novo ensino médio, que como uma literatura especializada vem demonstrando, gera grandes custos no processo de ensino das disciplinas de humanidades. Considerando o processo complexo da execução do jogo, a participação dos alunos mostrou-se ser indispensável, pois para além de uma ferramenta de ensino, tal experiência tem um papel importante em atrair de forma lúdica a atenção dos/as estudantes à sociologia, mas sobretudo, sem desconsiderar a importância da vida cotidiana, pois as “narrativas da vida” criadas no jogo são essenciais para transmitir e reinterpretar o conhecimento. Por fim, o compartilhamento desta ferramenta de ensino para os estudantes e professores, pode contribuir para discutir e questionar categorias sociológicas, e retomando conteúdos previstos no plano de ensino da disciplina, e desse modo, dando a oportunidade de compartilhar questões e interagir com o objeto proposto.

**Palavras-chave:** Sociologia, Jogos, Educação, Tecnologia.

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas

**Origem:** Extensão.

**Instituição Financiadora:** Fundação Araucária.



ciências básicas para o  
desenvolvimento  
sustentável

