

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA: EXPERIÊNCIA DO PIBID DE SOCIOLOGIA - UEPB

Poliane Moreira Ferreira ¹
Gabriela Gonçalves de Farias ²
Jussara Natália Moreira Bélens de Melo ³

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre metodologias ativas, especificamente a Gamificação, no contexto educacional, voltado para o ensino de Sociologia no Ensino Médio. A pesquisa foi realizada na escola EEEF Reitor Edvaldo do Ó, localizada na cidade de Campina Grande – PB, no âmbito das atividades do PIBID/CAPES do curso de Sociologia da Universidade Estadual da Paraíba, cota 2025/2027. A investigação leva em consideração as dificuldades enfrentadas na prática docente e a interação dos alunos em sala de aula. A justificativa do estudo está relacionada à importância da análise sociológica dos desafios encontrados ao ministrar essa disciplina, considerando a falta de estímulo por parte dos alunos e a necessidade de maior criatividade para aulas mais atrativas. Para tanto, foi necessário observar a interação dos discentes durante a aplicação da Gamificação e analisar em quais contextos essa dinâmica pode ser utilizada. Assim, foi realizado um jogo denominado “Passa ou Repassa Sociológico”, composto por perguntas e respostas. A metodologia da pesquisa foi qualitativa e quantitativa, com observação participante. Para alcançar os objetivos da pesquisa, foram utilizadas bibliografias como embasamento teórico, incluindo a discussão sobre os desafios do ensino de Sociologia de Alves e Lousada (2020), as principais contribuições da Gamificação em Ferreira (2024) e o impacto da Sociologia segundo Oliveira (2011). Os resultados indicaram que a atenção e o engajamento dos estudantes aumentam quando há um elemento de competitividade. Em relação ao conteúdo revisado durante o jogo, observou-se que os jovens conseguem analisar e compreender as questões propostas. Pode-se concluir que, em atividades práticas, os alunos progridem e se auxiliam mutuamente, o que facilita a aplicação dos temas ministrados e revisados em sala de aula. Isso também leva a opções de como enfrentar os obstáculos presentes no cotidiano escolar e na metodologia de ensino com as turmas.

Palavras-chave: Gamificação, Metodologia de Ensino, Didática, Metodologias Ativas, Educação.

¹ Graduanda do Curso de Sociologia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, polianem809@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Sociologia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, fariasgabriela015@gmail.com;

³ Professora do Departamento de Ciências Sociais-UEPB. Doutora em Educação pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB, E-mail: sarademelo68@gmail.com.



Após a gamificação foi feito uma avaliação do conteúdo, com questionamentos à equipe vencedora, e, posteriormente, os demais poderiam responder. Resulta-se dessa prática que, mesmo com uma participação parcial da turma, houve engajamento, motivação e construção coletiva do conhecimento, reforçando a importância de criar espaços em que os alunos possam ser protagonistas do processo de aprendizagem. Concluimos que, atividades como o Passa ou Repassa Sociológico não apenas avaliam o



conteúdo trabalhado, mas também fortalecem o diálogo, a colaboração e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais fundamentais para a formação crítica e cidadã.

METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho, que analisa a experiência do uso da gamificação na aula de Sociologia com alunos do Ensino Médio da escola pública Edvaldo do Ó, adotou-se a pesquisa qualitativa e quantitativa, com o objetivo de realizar uma análise geral da experiência pedagógica. Por isso, escolheu-se a observação participante como estratégia de mediação ativa e organizacional para a realização da pesquisa em campo.

Desse modo, o presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa aplicada de abordagem qualiquantitativa e participante, com foco na descrição e análise de uma experiência pedagógica realizada por meio da gamificação. Caracterizando as metodologias de pesquisa qualitativa e quantitativa Gil (2002, p. 134) aponta que “Nas pesquisas quantitativas, as categorias são freqüentemente estabelecidas a priori, o que simplifica sobremaneira o trabalho analítico. Já nas pesquisas qualitativas, o conjunto inicial de categorias em geral é reexaminado e modificado sucessivamente, com vista em obter ideais mais abrangentes e significativos”. Essas abordagens privilegiam a análise detalhada de situações complexas, considerando aspectos sociais, culturais e subjetivos, e, sobretudo, a descrição numérica de dados coletados.

Além disso, a pesquisa apresenta caráter participante, pois as pesquisadoras atuaram diretamente na prática educativa, mediando e observando as atividades, o que permitiu uma compreensão aprofundada do processo de ensino-aprendizagem (LAKATOS; MARCONI, 2017, p. 55-57). Portanto, a combinação da pesquisa qualitativa, quantitativa e participante possibilita não apenas descrever a experiência da gamificação, mas também analisar seus efeitos sobre a aprendizagem e o engajamento dos alunos. Essa integração entre observação, intervenção e análise crítica permite compreender os efeitos da gamificação sobre a motivação, o engajamento e a compreensão dos conteúdos pelos alunos, contribuindo para aprimorar metodologias pedagógicas e fortalecer a relação entre teoria e prática educacional.

A intervenção ocorreu na turma do 3º ano do Ensino Médio da EEEF Reitor Edvaldo do Ó, localizada em Campina Grande – PB, durante o período do Programa PIBID/CAPES, Cota 2025/2027. Esta pesquisa contou com a participação de 20 alunos



As atividades foram planejadas com base nos conceitos da modernidade líquida, promovendo debates e reflexões sobre os aspectos contemporâneos da sociedade apresentados por Bauman. A gamificação em educação permite que os alunos se envolvam de forma mais ativa no processo de aprendizagem, favorecendo tanto o desenvolvimento cognitivo quanto socioemocional.

Nesse sentido, a dinâmica utilizada em sala de aula criou características próprias dos jogos, tais como divisão em grupos, sistema de pontuação, tempo de resposta e disputa saudável, o que proporcionou um ambiente participativo e motivador. As 15 questões elaboradas funcionaram como “desafios” que exigiram dos estudantes não apenas memorização, mas também reflexão e debate sobre os conceitos da Modernidade Líquida, de Zygmunt Bauman. Foram utilizadas fichas com perguntas sobre o assunto previamente estudado pelos alunos em sala de aula, que foram divididos em Grupo A e Grupo B, onde primeiro grupo obteve a maior pontuação, consagrando o vencedor da atividade.

Assim, o “Passa ou Repassa Sociológico” concretiza a gamificação ao transformar a revisão de conteúdo em uma experiência interativa, colaborativa e competitiva, promovendo maior engajamento, fortalecimento do trabalho em equipe e aprofundamento



crítico. A gamificação em contextos educacionais amplia a participação ativa dos alunos, ao mesmo tempo em que integra diversão e aprendizagem significativa.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino de Sociologia é marcado por um longo período de não obrigatoriedade - uma matéria quase esquecida -, mas ainda sim, na Lei de Diretrizes e Base da Educação (LDB, 1996) a Sociologia escolar tinha potencialidade para promover cidadãos críticos. Somente a partir da Lei nº 11.684/2008, que alterou o artigo 36 da LDB, a Sociologia (assim como a Filosofia) passou a ser componente curricular obrigatório em todas as séries do Ensino Médio. Esse marco representou uma conquista importante para as Ciências Humanas, já que reforçou a necessidade de desenvolver nos jovens a capacidade de análise crítica, a compreensão das dinâmicas sociais e a formação cidadã.

No entanto, ao longo dos anos, houve avanços e retrocessos. Reformas posteriores, como a Lei nº 13.415/2017 (que instituiu o Novo Ensino Médio), flexibilizaram os itinerários formativos e reduziram a carga horária destinada às Ciências Humanas, impactando diretamente o espaço da Sociologia. Ainda assim, a LDB continua assegurando que a formação escolar deva contemplar o desenvolvimento da autonomia intelectual, do pensamento crítico e da compreensão da realidade social, objetivos diretamente relacionados ao ensino de Sociologia.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em 2017 (Ensino Fundamental) e 2018 (Ensino Médio), complementa a LDB ao detalhar as competências e habilidades que devem ser asseguradas a todos os estudantes do país. No Ensino Médio, a BNCC não organiza mais o currículo por disciplinas fixas, mas por áreas do conhecimento. A Sociologia integra a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, junto com História, Geografia e Filosofia. Assim, ainda que a Sociologia não apareça como disciplina isolada na BNCC, seus conteúdos e práticas são fundamentais para desenvolver a formação crítica, ética e cidadã. A articulação entre LDB e BNCC mostra que o ensino de Sociologia, mesmo diante de disputas curriculares, continua sendo essencial para a compreensão da realidade brasileira e para a consolidação da democracia.

[...] a maior parte dos professores que ensinam Sociologia nas Escolas não têm formação específica para tal, quando possuindo graduação em pedagogia, ou filosofia, teologia, dentre outras que possuem abordagens aproximadas e cujas Unidades de Ensino autorizam o ensino de disciplinas aproximadas. (ALVES E LOUSADA p. 7-8)



Os autores mostram que a consequência disso, embora seja possível ensinar a disciplina, o professor pode enfrentar desafios, como dificuldade em aprofundar conceitos sociológicos, relacionar teorias complexas ou contextualizar temas com precisão histórica e social. Em outras palavras, há uma lacuna entre a formação do docente e a complexidade do conteúdo que ele precisa transmitir aos estudantes. Isso significa que, embora possuam conhecimento acadêmico em áreas correlatas, podem não ter estudado profundamente os conceitos, teorias e métodos sociológicos que fundamentam a disciplina. Isso pode limitar a capacidade de aprofundamento crítico, de contextualizar os temas historicamente ou de relacionar teorias sociológicas com a realidade social atual.

Oliveira (2011) destaca que o ensino de uma disciplina escolar não se dá apenas pela transmissão de conteúdos, mas envolve um conjunto de relações sociais, políticas e culturais que se refletem e se estruturam por meio do currículo escolar. O currículo, portanto, não é neutro; ele é um espaço de disputa e afirmação de valores, saberes e práticas que podem reforçar ou contestar estruturas de poder existentes na sociedade. Ao refletir sobre essas relações de poder, o autor propõe uma análise crítica do ensino de Sociologia, considerando não apenas os conteúdos abordados, mas também os contextos e as dinâmicas que influenciam a formação dos estudantes e a atuação dos professores.

O ensino de Sociologia, enfrenta um grande desafio para se distanciar das salas de aulas hierarquizadas - onde os alunos apenas absorvem o conteúdo - e, ao mesmo tempo, busca despertar a criticidade e a capacidade reflexiva dos estudantes diante da realidade social em que estão inseridos. Nesse contexto, as metodologias ativas aparecem como instrumentos potentes para tornar o aprendizado mais dinâmico, participativo e significativo, sendo essencial para a dinâmica da aula, a fim de estabelecer um ambiente de múltiplas vozes e propício para um ensino crítico e libertador.

O sociólogo Anthony Giddens (2005) defende o uso de metodologias que vão além da simples transmissão de conteúdos. O ensino deve ser interativo e reflexivo, incentivando os alunos a questionar e analisar as estruturas sociais que influenciam suas vidas. Em nossa interpretação as metodologias ativas promovem a participação dos estudantes, permitindo-lhes construir conhecimento de forma crítica e contextualizada.

As metodologias ativas baseiam-se na ideia de que aprender é mais eficaz quando o aluno interage, experimenta e resolve problemas reais. Estratégias como debates, estudos de caso, aprendizagem baseada em problemas (PBL), projetos investigativos e



O uso das metodologias ativas desenvolve no aluno a autonomia para a aquisição do conhecimento, mas não significa eliminar as aulas expositivas, pois ainda sim, o professor é responsável pelo processo da produção do conhecimento dos alunos, o papel dele nesse momento, é crucial na mediação da conversa, mas também realizar conexões de sentido sociológico, retomando os conceitos e citando dados científicos, para que aquele debate inicial com o alunos, não caia em um esvaziamento teórico, que seja possível um equilíbrio entre a espontaneidade e a rigorosidade.

A articulação entre ensino de Sociologia e metodologias ativas promove múltiplos benefícios, como a aproximação entre teoria e prática, estímulo à reflexão crítica e à intervenção social, além da construção de um ambiente de aprendizagem colaborativo e participativo, pois permite que os estudantes percebam a relevância do conteúdo em seu cotidiano e fortalece a capacidade de intervenção crítica e consciente na sociedade.

Entre várias estratégias, destaca-se a gamificação, entendida como o uso de elementos dos jogos (competição, cooperação, regras, desafios e recompensas) em contextos educacionais, ela se torna um processo mais lúdico e motivados, mas ainda sim, mantém o foco na aprendizagem. Jogos de perguntas e respostas, quizzes interativos, simulações sociais e atividades em grupo que envolvam pontuação e desafios são exemplos de práticas que podem facilitar a apropriação de conceitos como cidadania, cultura, desigualdade, poder e identidade. Para Ferreira (2024 p. 9);

Uma das principais contribuições da gamificação é o estímulo ao engajamento dos alunos. Através de elementos como desafios, recompensas e competições amigáveis, os estudantes são incentivados a participar ativamente das atividades de aprendizagem, o que pode aumentar a motivação e o interesse em explorar conceitos sociológicos de maneira lúdica e envolvente.

Essas práticas permitem que os alunos compreendam conteúdos como cultura, desigualdade, cidadania, identidade e poder de forma mais lúdica e interativa, favorecendo a aprendizagem significativa. Além disso, a gamificação contribui para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como cooperação, responsabilidade



e respeito à diversidade. Ao adotar essas estratégias, o ensino de Sociologia vai além da memorização de conceitos, tornando-se um espaço de reflexão, diálogo e experimentação. Mais do que inovar pelo lúdico, trata-se de reafirmar a função social da disciplina: formar estudantes capazes de compreender a realidade em que vivem e intervir nela de forma consciente, crítica e transformadora.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando chegamos a conclusão de que estariam presentes 20 estudantes, fizemos a divisão das equipes, considerando as fileiras das carteiras, destinando como grupo A e B. Duas alunas ficaram para tocar a mesa na equipe A (equipe vencedora) e apenas um aluno na equipe B. Cada equipe levaria à mesa das respostas duas pessoas, os demais ficariam como apoio para ajudar nas respostas, já que a turma foi dividida ao meio.

Foi possível notar uma maior presença feminina na turma, aspecto que se refletiu também na atividade de gamificação, eram 6 meninas e 2 meninos no Grupo A, onde estava sendo representado por duas garotas, além das outras colegas, que fizeram a animação durante o Passa ou Repassa Sociológico. Já no Grupo B, era notório a quantidade maior de meninos, eram 6 garotos e 6 garotas, onde um dos alunos foi o representante e demonstrou ser um grupo mais silencioso, um pouco mais contido. Essa diferença de postura entre os grupos evidencia não apenas a predominância feminina no envolvimento da atividade, mas também distintos modos de participação e interação dos alunos diante da proposta.

A equipe vencedora fez 135 pontos contra 45 de seus adversários. As categorias de pontuação eram 15 quando a resposta fosse dada na primeira vez perguntada, (considerando as categorias: responde, passa ou repassa), 9 quando respondidas no “passa”, e 5 para aquelas respondidas no “repassa”. Como foram feitas 15 perguntas, seriam destinadas 14, e a 15ª seria a pergunta que serviria para desempate. O grupo A respondeu corretamente 10 questões, então a pergunta do desempate não foi necessária. Diante do jogo foi possível observar que alguns alunos de fato haviam estudado e apreendido o conteúdo trabalhado anteriormente pela professora responsável pela turma. A assiduidade e responsabilidade dos alunos foi presente no momento.

Apesar da falta de motivação, dentro do jogo, por parte de alguns alunos, ao finalizar e entramos em discussão sobre o assunto, parte debateram mesmo que de forma rápida relacionado a modernidade líquida com as relações sociais na atualidade. Dessa



Finalmente, por ser necessário e até desafiador, o uso de metodologias de ensino diferenciados em sala de aula chega como uma mudança, sai do modo tradicional e faz com que o aluno seja fonte de conhecimento, ele é parte integrante do desenvolvimento da aula e da sua própria aprendizagem. Os estudantes aprendem sobre a realidade e sua complexidade a partir de um jogo, que, apesar de criar com certa competitividade, mostra que de fato estão aprendendo e evoluindo criticamente.

A experiência relatada permitiu compreender o potencial da gamificação como estratégia pedagógica inovadora no ensino de Sociologia, sobretudo ao favorecer a participação ativa dos estudantes e estimular a reflexão crítica acerca de conteúdos estudados, como a Modernidade Líquida de Zygmunt Bauman. A intervenção desenvolvida no âmbito do PIBID/CAPES demonstrou que, ao transformar o processo de revisão em uma atividade lúdica e interativa, é possível ampliar o engajamento, fortalecer a colaboração entre os alunos e dar maior protagonismo às vozes estudantis em sala de aula. Outro aspecto relevante foi a expressiva participação das alunas, que se destacaram não apenas numericamente, mas também pelo envolvimento nas dinâmicas, revelando diferentes formas de liderança e animação nas discussões. Por isso, agradecemos a Universidade Estadual da Paraíba, ao PIBID de Sociologia da UEPB pela oportunidade de estar na escola e poder realizar este trabalho e a CAPES pelo apoio ao Programa PIBID e a formação docente.

Do ponto de vista empírico, o estudo reforça a pertinência da aplicação da gamificação em contextos escolares, contribuindo para a formação de práticas pedagógicas mais dinâmicas e conectadas às realidades dos alunos. Além disso, ressalta-se a importância da realização de novas investigações que analisem distintas formas de aplicação de metodologias ativas no contexto escolar, considerando aspectos como engajamento, rendimento acadêmico e possíveis efeitos duradouros no processo de ensino-aprendizagem.



Por fim, este trabalho evidencia que o diálogo entre teoria e prática, mediado pela gamificação, pode enriquecer significativamente a experiência escolar. Ao propor uma alternativa metodológica criativa e crítica, abre-se espaço para o fortalecimento de práticas pedagógicas mais inclusivas, capazes de promover não apenas a compreensão de conteúdos, mas também a valorização da participação e da diversidade em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luis Carlos Ribeiro; LOUSADA, Ésio Leite. Ensino de Sociologia no Ensino Médio Brasileiro: Desafios e Possibilidades. Composição: **Revista de Ciências Sociais da UFMS**, v. 1, n. 22, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufms.br/index.php/compcs/article/view/5628>>. Acesso em: 6 set. 2025.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BRASIL. **Lei nº 11.684, de 11 de junho de 2008**. Altera o art. 36 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir Filosofia e Sociologia como disciplinas obrigatórias nos currículos do ensino médio. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 12 jun. 2008.

BRASIL. **Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. Altera as Leis nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e nº 11.494, de 20 de junho de 2007; a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943; e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 17 fev. 2017.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Básica**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em: 7 set. 2025.

FERREIRA, Gilmara de Melo. **O uso de metodologias ativas no ensino de sociologia na educação básica**: desenvolvendo competências crítico-sociais na sociedade digital contemporânea. In: ALMEIDA, Allyson Pereira de; SILVA, Iolanda Barbosa da (orgs.). Educação, linguagens e ciências humanas: contribuições para a formação docente. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2024. P.145- 155. <File:///C:/Users/Gilmara/Documents/EDUCACAO-LINGUAGENS-E-CIENCIAS-HUMANAS_EBOOK.pdf>

GIDDENS, Anthony. **Sociologia**. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. – 4. Ed. – São Paulo: Atlas, 2002.



LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MORÁN, José. 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.). Ponta Grossa: -PROEX/UEPG, 2015, p.15-33.

OLIVEIRA, Amurabi. **Ensino de Sociologia no Brasil: entre prescrição e prática**. 2011. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

