

GAMIFICAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS: ABORDAGEM NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO ENSINO MÉDIO

Cristine Santos Chagas ¹

INTRODUÇÃO

Entre os desafios cotidianos do ambiente da sala de aula do ensino médio, está a falta de estímulo por parte dos discentes. Esta podendo ser ocasionado pela complexidade de uma disciplina ou conteúdo específico, cenário recorrente em disciplinas na área das humanidades, resultando num baixo rendimento escolar (Silva, 2015). Além disso, popularizaram-se novas metodologias de ensino, que possuem como objetivo tornar o processo de aprendizagem dinâmico, rompendo com o modelo tradicional da sala de aula (Leão, 1999), dentre essas novas metodologias, há a gamificação.

Metodologia que surge com a proposta de tornar a aprendizagem divertida, de forma multidisciplinar, aprimorando as habilidades dos alunos (Fardo, 2013). Dessa forma, o presente estudo visou elaborar um projeto de *quiz sociológico*, para alunos do ensino médio, de modo que pudesse contribuir para a aprendizagem de conteúdos didáticos pertencente as ciências sociais de maneira lúdica.

METODOLOGIA

Primeiramente foi elaborado um levantamento dos conteúdos que costumam estar presente no vestibular da Universidade Estadual do Ceará e no Exame Nacional do Ensino Médio, em seguida realizou-se o desenvolvimento de um banco contendo 60 questões de múltipla escolha, que servissem como revisão de assuntos comuns a ciências sociais.

No segundo momento, o banco de questões foi dividido em três níveis de dificuldade, e organizados na forma de um jogo de perguntas. Na aplicação do *quiz sociológico*, o narrador ficava responsável por explicar o jogo, realizar a divisão de perguntas e por fim premiar os participantes da dinâmica.

DESENVOLVIMENTO

¹ Graduanda do Curso de Ciências Sociais da Universidade Estadual do Ceará - UECE, cristine.chagas@aluno.uece.br;

Para uma experiência inicial, o *quiz sociológico* foi realizado em uma Feira das Profissões, de modo que pudesse ser observado a adesão por parte dos alunos do terceiro ano do ensino médio. A escolha desse público deu-se principalmente por estarem se preparando para o vestibular, logo, a dinâmica tinha como proposta uma revisão de conteúdos comuns aos vestibulares. Atraídos inicialmente pelos brindes a serem oferecidos pelo acerto das questões, rapidamente os alunos encontravam-se imersos na dinâmica, e por vezes até professores de outras áreas do conhecimento.

A adesão por parte dos discentes ocasionou reações interessantes, muitos dos que passaram pela dinâmica surpreendiam-se com o próprio conhecimento, ou relembavam de alguma aula específica entre as disciplinas das ciências humanas. Já entre os docentes, houve um maior interesse acerca da criação e desenvolvimento do método utilizado. A experiência foi repetida em outro evento, e obteve o mesmo êxito que a primeira, com adesão por grande parte do corpo escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É perceptível que o ensino das ciências sociais, aplicado de forma dinâmica no cotidiano dos alunos de ensino médio, estimula o processo do ensino-aprendizagem desse ramo da ciência. De modo que os alunos possam observar o conteúdo teórico e compreender sua aplicação no cotidiano, mas elaborado de maneira lúdica. Enriquecendo a troca entre alunos e professores, além de possibilitar a multidisciplinaridade dos conteúdos abordados, e das habilidades que precisam ser desenvolvidas pelos discentes.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino, Sociologia.

REFERÊNCIAS

FARDO, M. L., 2013. “A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem”. *Novas Tecnologias na Educação*. CINTED-UFRGS. V.11, nº 1, julho, 2013

LEÃO, Denise Maria Maciel. Paradigmas contemporâneos de educação: escola tradicional e escola construtivista. **Cadernos de pesquisa**, n. 107, p. 187-206, 1999.

SILVA, Anderson P. et al. Gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado. **SBC–Proceedings of SBGames**. ISSN, p. 2179-2259, 2015.