

## **Um objeto de aprendizagem para o ensino de Sociologia no ensino médio: compreendendo o posicionamento político**

Fernando Zanutto<sup>1</sup>, Murillo Weissheimer<sup>1</sup>, Vinícius Hartmann Ferreira<sup>1\*</sup>  
\*Orientador

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) –  
*Campus Feliz*. Feliz, RS, Brasil.

A capacidade de abstração é fundamental para a aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Sociologia no ensino médio. Porém, neste nível de ensino muitos estudantes ainda não desenvolveram plenamente esta capacidade, o que acarreta em dificuldade para compreender e aplicar os conceitos estudados. Os objetos de aprendizagem digitais são alternativas para auxiliar estudantes nesta situação, pois permitem a visualização de conceitos e dão suporte ao processo de abstração. Partindo disto, este projeto propôs e desenvolveu um objeto de aprendizagem para Sociologia com foco na compreensão em tipos de posicionamento políticos. Neste recurso o estudante é colocado no papel de presidente de uma nação fictícia durante quatro anos e deve tomar decisões diante de eventos aleatórios. Cada decisão tomada deve levar em consideração o impacto medido por meio de índices de educação, saúde, segurança e economia, além de um indicador que aponta qual é a orientação político-ideológica do atual governante. Um dos recursos propostos dentro do objeto de aprendizagem chama-se “Conselheiros”, e simula um parlamento. Os políticos conselheiros foram construídos para simular as possíveis escolhas entre as diferentes ideologias de bem estar social e neoliberalismo. Ao jogar é possível pedir para que cada político expresse sua opinião sobre as políticas e ações fictícias criadas para o país. Os oito políticos conselheiros foram divididos em quatro partidos fictícios, dois deles estabelecendo uma posição neutra em relação às políticas de bem estar social e neoliberalismo, enquanto os outros dois tem uma posição mais clara quanto qual ideologia apoia. O resultado de suas decisões dependem de sua base ideológica, partido a que pertencem, áreas para qual dão maior importância (educação, saúde, segurança pública, gasto público), além de percepções pessoais, como grupos da sociedade que se identificam (semelhante a bancadas existentes no parlamento). O projeto resultou em um objeto de aprendizagem que está disponível de forma gratuita no site do grupo de pesquisa. Com o intuito de avaliar a influência do recurso no engajamento dos estudantes a respeito do tema tratado na disciplina, será realizado um experimento com os estudantes de turmas que possuem em sua grade curricular o conteúdo envolvido no objeto de aprendizagem. Neste experimento os estudantes farão uso do recurso e o avaliarão por meio de um questionário. A partir deste experimento será possível identificar aspectos que devem corrigidos pela equipe de desenvolvimento e perceber de que forma o recurso pode ser utilizado no processo de ensino e de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Sociologia. Objeto de Aprendizagem. Ensino. Tecnologia.

Trabalho executado com recursos do Edital 007/2015, Programa PIBIC/EM/IFRS/CNPq, da Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação.

An. Semin. Iniciaç. Cient. Tecnol., Bento Gonçalves, RS, v. 5, nov. 2016.