

Desenvolvimento de um objeto de aprendizagem para Sociologia no ensino médio

Murillo Weissheimer¹, Fernando Zanutto¹, Vanessa Petró¹, Vinícius Hartmann Ferreira^{1*}
*Orientador

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

A Sociologia dispõe de poucos recursos digitais para auxiliar no seu ensino na Educação Básica e parte-se do pressuposto que esses recursos podem auxiliar no desenvolvimento da compreensão dos conteúdos. Partindo disto, este projeto teve como objetivo desenvolver um objeto de aprendizagem com foco na diferenciação e aplicação de dois tipos de organização política: o neoliberalismo e o estado de bem-estar social. O processo adotado para a concepção do objeto de aprendizagem desenvolvido envolveu os participantes do projeto no levantamento bibliográfico sobre recursos desenvolvidos previamente e a identificação do conteúdo que seria abordado no recurso digital. A partir das definições sobre o conteúdo foi desenvolvido um objeto de aprendizagem em Java, no qual o jogador deve gerir um país fictício por 4 anos diante de eventos gerados aleatoriamente levando em conta indicadores como educação, emprego, saúde e segurança e indicadores que remetem ao apoio de sua gestão aos tipos de governo (neoliberal e estado de bem-estar social). O jogo também conta com o auxílio de conselheiros, que ajudam o usuário a tomar decisões, fazendo com o que jogador possa refinar seus conhecimentos sobre política, bem como identificar a influência de percepções pessoais no âmbito político. O projeto desenvolvido teve como resultados um objeto de aprendizagem digital, disponível de forma gratuita, e o envolvimento dos bolsistas na concepção e desenvolvimento de um software educacional. Com o intuito de verificar a influência que o recurso tem no engajamento dos estudantes com os temas da disciplina de Sociologia será realizado um experimento com o objeto durante uma aula, e os estudantes responderão a um questionário expressando suas opiniões a respeito do recurso.

Palavras-chave: Sociologia. Objeto de aprendizagem. Ensino médio.

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