

## **Objeto de Aprendizagem para o ensino de Sociologia no ensino médio**

Felipe Veronezi Peters<sup>1</sup>, Vanessa Petró<sup>1</sup>, Vinicius 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*

O ensino de Sociologia no ensino médio enfrenta muitos desafios, dentre eles a falta de material didático adequado. Sendo uma área de conhecimento que exige a capacidade de abstração dos estudantes, recursos que auxiliem neste processo podem contribuir para que eles obtenham melhor desempenho na disciplina. Iniciativas de desenvolvimento de recursos didáticos digitais para o ensino de Sociologia no ensino médio na forma de Objetos de Aprendizagem apresentam bons resultados. Porém, ainda existem poucos que sejam interativos e que vão além de sugestões de leitura ou de links para vídeos. Assim, a proposta deste projeto foi a de desenvolver um recurso digital e interativo com foco na mecânica de um jogo. Como resultado do projeto foi produzido um jogo, que adota regras similares a um jogo da memória, para a plataforma Web utilizando as tecnologias PHP, HTML, Javascript e CSS. O jogo desenvolvido trata sobre conteúdos estudados no 1º ano do ensino médio e apresenta para o jogador conceitos e definições que precisam ser relacionados. Aliado à mecânica do jogo foi desenvolvido um sistema de log e de ranking. O primeiro permite registrar todas as ações dos jogadores, fazendo assim com que seja possível analisar quais são os principais erros cometidos durante a interação. O ranking é exibido após a conclusão do jogo e indica quais foram os estudantes que conseguiram finalizar o jogo com o menor número de jogadas, servindo assim como um mecanismo de comparação e conseqüentemente de autorregulação da aprendizagem. O jogo desenvolvido está disponível de forma gratuita e a partir da interação dos alunos com o jogo pretende-se analisar quantitativamente os logs para identificar conceitos nos quais enfrentam maiores dificuldades de compreensão. Como contribuição do projeto, além da produção do recurso digital, está a participação do estudante bolsista em todas as etapas, sendo ele um agente ativo no processo de construção do recurso.

**Palavras-chave:** Ensino. Sociologia. Objetos de aprendizagem.