

## **Bingo Conceitual sobre o Poder Legislativo brasileiro: estratégias de ensino em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Caroline Moscone Fronza<sup>1</sup>, Roberta dos Reis Neuhold<sup>1\*</sup>  
Orientador(a)\*

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Osório. Osório, RS

Docentes das áreas das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas têm como um dos desafios no ensino desenvolver práticas pedagógicas que promovam reflexões significativas entre estudantes do ensino médio, especialmente considerando o tempo reduzido em sala de aula e turmas de realidades diversas. A criação de materiais didáticos autorais é uma alternativa relevante, mas muitas vezes inviável diante das múltiplas demandas docentes. Neste contexto, a oferta de instrumentos, como jogos didáticos, que sejam de fácil uso podem ajudar docentes e discentes a terem novas experiências com os componentes curriculares. Este trabalho se propõe justamente a desenvolver um jogo didático como estratégia de ensino-aprendizagem lúdica e colaborativa, atrelado a um curso massivo, online e gratuito sobre o Poder Legislativo brasileiro. A partir de revisão bibliográfica e estudo de metodologias ativas e socializantes, produziu-se um protótipo de jogo com o objetivo de auxiliar na compreensão e reflexão dos discentes em relação aos conceitos trabalhados. Intitulado “Introdução ao Poder Legislativo Brasileiro: Estrutura e Partidos Políticos”, o curso se organiza em três módulos: Noções da separação dos poderes; Poder Legislativo no Brasil e Partidos políticos brasileiros. Atrelado ao curso, foi projetado um jogo, voltado prioritariamente para estudantes do ensino médio, mas acessível a outros públicos. Consiste em um protótipo do tipo bingo que reúne 30 conceitos abordados no primeiro módulo do curso. O jogo é composto por 20 cartelas e por um guia direcionado aos professores, neste há orientações de quais são as regras e como jogar em duas modalidades: uma dinâmica rápida de perguntas e respostas e outra baseada em objetivos conversacionais, mais aprofundada. Para incentivar a colaboração entre alunos, o jogo não possui vencedores, pois o intuito é estimular o debate contínuo. O jogo pode ser adaptado para diferentes conteúdos e componentes curriculares, além de permitir o desenvolvimento de outros recursos educativos com as mesmas bases conceituais, como dominós e dinâmicas com ou sem auxílio de tabuleiros. O protótipo está finalizado e, em etapa futura, será pré-testado e após disponibilizado para o uso de professores. Dessa forma, espera-se que o seu uso ofereça a docentes e discentes novos recursos, incentivando reflexões sobre o aprendizado e promovendo formas diversificadas de ensino e interação em sala de aula.

Palavras-chave: Ciências Humanas e Sociais Aplicadas; Jogos Didáticos; Poder Legislativo.