

02, 03 e 04
SETEMBRO
2025



Conhecimento em movimento



ISSN: 2526-3250

Jogos didáticos e Poder Legislativo: uma abordagem interdisciplinar nas Ciências Humanas e Sociais

Integrantes:

- Caroline Moscone Fronza (Autor)
- Roberta dos Reis Neuhold (Orientador)

Nível de Ensino: Ensino Superior

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Humanas

Resumo:

Este trabalho parte da proposta de proporcionar estratégias e recursos de ensino e aprendizagem, desenvolvendo um jogo como ferramenta de mediação didática. O jogo didático está atrelado a um curso massivo, online e gratuito sobre conceitos de ciência política e direito, formas e sistemas de governo, o que é e como funciona o poder legislativo brasileiro e os partidos políticos. Sua relevância reside em fornecer ao docente de Ciências Humanas e Sociais uma forma diversificada para auxiliar no ensino, com uma abordagem lúdica e colaborativa para o trabalho com conteúdos de Sociologia, Ciência Política, Filosofia Política, Direito, Administração Pública, Geopolítica e outros componentes curriculares afins, especialmente no ensino médio. A partir de uma revisão bibliográfica com foco em metodologias ativas e socializantes, produziu-se um protótipo de jogo para auxiliar na compreensão e reflexão sobre cerca de trinta conceitos de poder e política, tipos de estado e tipos de sistemas governamentais. Utilizando o material, o docente tem a opção de escolher uma dinâmica direta, na qual os estudantes respondem perguntas com base em cada conceito sorteado; ou uma abordagem envolvendo reflexões, conversas e esclarecimento de dúvidas, quando o conceito sorteado é ligado a um objetivo conversacional que docentes e discentes devem atingir. O jogo não possui vencedores, pois o intuito, ao terminar a cartela, é continuar discutindo ou respondendo às perguntas, podendo-se ganhar outra cartela ou ajudar os demais. Ele pode ser adaptado para diferentes conteúdos e componentes curriculares. Além disso, permite o desenvolvimento de outros recursos educativos com as mesmas bases conceituais, entre os quais dominós de palavras-chave e dinâmicas de perguntas e respostas, o que amplia as possibilidades de exploração dos conteúdos na formação integrada do ensino médio. O protótipo está finalizado e, em etapa futura, será pré-testado. De qualquer forma, espera-se que o seu uso ofereça a docentes e discentes novos recursos, incentivando reflexões sobre o aprendizado e promovendo formas renovadas de ensino e interação em sala de aula.

Referências:

BARBOSA, Franciele Brito; FIAMENGUE, Elis Cristina. Jogos didáticos para as aulas de Sociologia: um mapeamento das produções. Revista Educação, Cultura e Sociedade, v. 15, n. 1, p. 31–43, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.30681/ecs.v15i1.12654>. Acesso em: 20 de julho de 2025. NEUHOLD, Roberta dos Reis. Uma estratégia de “uso invertido” do livro didático nas aulas de Sociologia. In: Encontro Nacional sobre o Ensino de Sociologia na Educação Básica, 7., 2021, Belém. Anais [...]. Belém: ENASEB, 2021. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/enaseb/2021/TRABALHO_COMPLETO_EV148_MD1_SA115_ID885_30062021143543.pdf#zoom=92. Acesso em: 20 de julho de 2025. NEUHOLD, Roberta dos Reis; OLIVEIRA, Romero Assis de; ANDREOLI, Rafaela; BITENCOURT, Isadora Horst; SILVA, Victória. A organização de simulações das Nações Unidas por estudantes do ensino secundário: de desafios metodológicos a experiências emancipatórias. Revista Portuguesa de Investigação Educacional, n. 23, p. 1–24, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.34632/investigacaoeducacional.2022.11682>. Acesso em: 20 de julho de 2025.

Disponível em <https://moexp-2025.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anais/2025/Anais MoExp 2025.2606.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>