

# **SOCIOLUDO DIGITAL: UMA PROPOSTA DE JOGO DIGITAL COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA UTILIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

*Beatriz Vianna Pereira Mendes Leite, Júlia Martins de Oliveira, Gabriela Almeida Belisário, Flávio Soares da Silva Júnior, Fernando Moraes de Oliveira, Ricardo Cesar Rocha da Costa*

ricardo.costa@ifrj.edu.br

O SocioLudo Digital é um serious game desenvolvido para fortalecer o engajamento de estudantes do ensino médio na aprendizagem de Sociologia. Criado por alunos do curso técnico de Informática do IFRJ – Campus Arraial do Cabo, o projeto foi concebido na plataforma Unity® e utiliza o SQLite® como sistema gerenciador de banco de dados. A iniciativa faz parte do Edital Integrado de Extensão, Pesquisa e Inovação nº 07/2024, e resulta de uma parceria com o Laboratório de Ensino de Sociologia Florestan Fernandes (LabES/UFRJ). A metodologia adota princípios de pesquisa aplicada e metodologias ativas, integrando programação, design e educação. Durante o desenvolvimento, foram realizadas etapas de definição de conteúdo sociológico, estrutura narrativa, mecânica do jogo e testes internos. Os resultados preliminares apontam elevado engajamento discente e a eficácia da gamificação no estímulo à aprendizagem ativa. Além disso, o uso de SQLite® garantiu a confiabilidade na coleta de dados e o funcionamento em contextos de baixa conectividade, tornando o protótipo acessível a escolas públicas. O projeto evidencia o potencial dos jogos digitais como ferramentas pedagógicas inovadoras e inclusivas, contribuindo para a formação técnica e cidadã dos estudantes, com perspectiva de expansão e colaboração com docentes de escolas públicas.

Palavras-chave: jogo digital; gamificação; sociologia; ensino; metodologia ativa.

Área do conhecimento: Ciências Exatas e Tecnológicas

Financiamento: Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ) – Campus Arraial do Cabo.