

SOCIOLUDO: A PRODUÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO DE TABULEIRO PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Ricardo Cesar Rocha da Costa^{1*}, Fernando Moraes de Oliveira¹, Júlia Martins de Oliveira¹, Beatriz Vianna Pereira Mendes Leite¹, Flávio Soares da Silva Júnior¹, Gabriela Almeida Belisário¹.

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - Campus Arraial do Cabo

E-mail do autor principal: ricardo.costa@ifrj.edu.br

Grupo Temático: Eixo IV - Educação

Resumo: A produção do jogo didático de tabuleiro SocioLudo fez parte do Projeto de Extensão Produção de Jogos Didáticos para a Sociologia no Ensino Médio, aprovado em Edital Integrado do IFRJ em 2023, mas que prosseguiu sendo desenvolvido desde então. O projeto teve como um de seus objetivos a viabilização institucional da produção de Jogos Didáticos para a disciplina citada, em parceria com o Laboratório de Ensino de Sociologia Florestan Fernandes (LabES), da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Sob o ponto de vista teórico, o projeto defende a compreensão dos jogos didáticos como uma atividade inovadora e mobilizadora na formação dos estudantes de ensino médio. Ao mesmo tempo, se coloca na perspectiva de fortalecimento do papel exercido pela sociologia na educação pública, no contexto das últimas contrarreformas, como uma forma de enfrentamento e resistência à aprovação e implantação do chamado “Novo Ensino Médio” – NEM, a partir do Governo Temer, em 2017. Além de contribuir para a formação acadêmica e extensionista dos estudantes do campus, o projeto pretende estabelecer e construir parcerias político-pedagógicas com docentes de escolas públicas, para que o material didático produzido possa ser utilizado nas comunidades periféricas onde se localizam as diversas redes de ensino. O SocioLudo foi o primeiro produto do projeto de extensão, sendo finalizado no final de 2024 e aperfeiçoado ao longo de 2025: trata-se de uma adaptação do Ludo, um jogo tradicional de tabuleiro, como uma ferramenta didática para a apreensão de conceitos e categorias básicas da disciplina, assim como a compreensão de fenômenos das Ciências Sociais que compõem os conteúdos curriculares das escolas. A parceria com o LabES/UFRJ proporcionou o contato com estudantes do curso de Design Industrial dessa universidade, responsáveis pela elaboração de um projeto gráfico inovador para a viabilização desse jogo didático como seu produto final.

Palavras-chave: ensino de sociologia, material didático, jogos pedagógicos