

SOCIOLUDO DIGITAL: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCACIONAL DIGITAL PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

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

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) – Campus Arraial do Cabo
– Arraial do Cabo – RJ – Brazil

E-mail do autor principal: fernando.oliveira@ifrj.edu.br

Grupo Temático: Eixo VII: Tecnologia e Produção

Resumo: O presente trabalho apresenta o projeto de extensão “SocioLudo Digital”, desenvolvido no Instituto Federal do Rio de Janeiro – Campus Arraial do Cabo, com o objetivo de fortalecer o ensino de Sociologia na Educação Básica por meio de metodologias ativas e recursos tecnológicos. A ação extensionista foi realizada com estudantes do Ensino Médio integrado e envolveu a concepção e desenvolvimento de um jogo educacional digital baseado em conteúdos sociológicos. O público-alvo incluiu estudantes da rede pública e participantes de atividades acadêmicas e extensionistas, como semanas institucionais e eventos educacionais. As ações desenvolvidas abrangeram a elaboração de um banco de 345 questões organizadas por temas da Sociologia, a construção de versões analógicas do jogo para aplicação em sala de aula e, posteriormente, o desenvolvimento da versão digital utilizando a engine Unity integrada a banco de dados SQLite. Como indicadores de extensão, destacam-se o engajamento dos estudantes nas atividades propostas, a participação em eventos acadêmicos e a integração entre ensino, pesquisa e extensão no processo de construção do recurso didático. Os resultados apontam para a ampliação do interesse dos estudantes pelos conteúdos sociológicos, além do fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras no contexto da educação pública. Conclui-se que o projeto atingiu seu objetivo ao promover a integração entre tecnologia, ludicidade e ensino, contribuindo para a formação crítica dos estudantes e para a valorização da Sociologia no currículo escolar. Como desdobramento, pretende-se ampliar o banco de questões e disponibilizar o jogo em ambiente online para acesso público.

Palavras-chave: Metodologias ativas, gamificação, ensino de Sociologia