



A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA: A PRÁTICA DOCENTE MEDIADA POR TECNOLOGIAS DIGITAIS

Kátia Viviane Ferreira Marques
PROFEDUCATEC/UNIMONTES
katia.marques@educacao.mg.gov.br

Dulce Pereira dos Santos
PROFEDUCATEC/UNIMONTES
dulce.santos@unimontes.br

Eixo: Tecnologia da Educação e Educação à Distância

Resumo Expandido

Resumo: Pesquisa qualitativa, com resultados ainda parciais, investiga a gamificação mediada por TDIC como estratégia de integração curricular no ensino de Sociologia da Educação Básica, inserindo-se no eixo Tecnologia da Educação. Analisa o desenvolvimento profissional docente e o engajamento discente, evidenciando relevância social ao propor alternativas metodológicas para o ensino público.

Palavras-chave: Gamificação; Tecnologias Digitais; Prática Docente.

Introdução

A formação docente no Brasil demanda a consolidação de uma convergência efetiva entre a fundamentação teórica acadêmica e as demandas instrumentais do cotidiano escolar. Essa integração apresenta complexidade diante da expansão das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) no cenário educacional contemporâneo. Observa-se que, embora os discentes estabeleçam interações sistemáticas com recursos digitais em suas práticas sociais, uma parcela considerável do corpo docente não dispõe de subsídios formativos suficientes para integrar tais dispositivos de maneira analítica e pedagogicamente compatível com o currículo vigente.

Frequentemente, a adoção tecnológica nas instituições de ensino ocorre de forma hierárquica, centrada na dimensão instrumental dos equipamentos. Nesse sentido, o presente estudo propõe investigar processos formativos que possibilitem aos professores a utilizar as TDIC como componentes integrantes do planejamento didático, como um elemento subsidiário da prática de integração curricular sistemática.

Justificativa e problema da pesquisa

O emprego de tecnologias ao ambiente educacional constitui uma exigência contemporânea frente aos fluxos informacionais da sociedade atual. A relevância desta investigação reside na identificação de metodologias capazes de mitigar o desengajamento escolar, com ênfase na gamificação como estratégia estruturada para promover a participação



discente e reorganizar as práticas de aprendizagem na disciplina de Sociologia. A pertinência do estudo nessa disciplina justifica-se por seu objetivo central: desenvolver nos estudantes a capacidade de articular a experiência individual às estruturas sociais (Mills, 1975). Compreender uma sociedade organizada em torno da informação digital demanda metodologias compatíveis com os padrões comunicacionais dos discentes.

Nesse contexto, o problema que orienta a investigação é: *quais são os desafios, os conhecimentos mobilizados e as transformações na prática de professores de Sociologia ao planejar e executar aulas gamificadas com tecnologias digitais na Educação Básica?* A pesquisa busca responder a essa questão por meio da transposição didática de conceitos teóricos para formatos interativos, orientada por um escopo metodológico estruturado.

Objetivos da pesquisa

O objetivo geral da investigação é analisar o desenvolvimento profissional de professores de sociologia da educação básica no que se refere ao planejamento, à aplicação e à avaliação de estratégias pedagógicas gamificadas mediadas por TDIC.

Os objetivos específicos: investigar os conhecimentos prévios e as concepções docentes acerca do uso de tecnologias na gamificação; identificar os desafios materiais, técnicos e pedagógicos observados na implementação dessas atividades no ensino público; e analisar como o uso de elementos de jogos (gamificação) altera as metodologias de ensino dos professores.

Referencial teórico que fundamenta a pesquisa

O estudo fundamenta-se na pedagogia da autonomia (Freire, 1996), contrapondo-se à transmissão unilateral de conteúdos. (Tardif, 2014) destaca que a profissão docente exige competências diversificadas ancoradas na prática, enquanto (Schön, 2000) propõe o modelo do "profissional reflexivo" para gerir as variáveis do ensino. Cognitivamente, apoia-se em (Vygotsky, 1984), para quem a aprendizagem é mediada por instrumentos e interação social, cabendo às tecnologias o papel de converter conhecimento potencial em real.

A gamificação, definida por (Kapp, 2012) como a aplicação intencional de elementos, mecânicas e dinâmicas típicas dos jogos, com o objetivo de solucionar problemas e ampliar o engajamento e a participação dos indivíduos, sendo sua integração curricular orientada pelo modelo TPACK (Mishra e Koehler, 2006), que articulam tecnologia, pedagogia e conteúdo.

O percurso inclui diagnóstico das concepções sobre tecnologia, elaboração de atividades gamificadas para materializar teorias sociológicas e observação direta das interações entre alunos, professor e tecnologia.

Procedimentos metodológicos

A pesquisa possui natureza qualitativa, configurando-se como um estudo de caráter descritivo e exploratório. Essa opção metodológica justifica-se pela intenção de compreender as dinâmicas escolares e analisar a viabilidade de intervenções pedagógicas mediadas por tecnologias no contexto educacional. Os participantes da pesquisa são professores de Sociologia de uma escola pública do município de Francisco Sá, os quais são observados em seus respectivos ambientes de trabalho durante os processos de planejamento, implementação e avaliação de novas abordagens didáticas desenvolvidas em suas práticas pedagógicas.



O percurso investigativo ocorre de forma integrada, iniciando-se com o diagnóstico das concepções docentes sobre os recursos informáticos. Posteriormente, realiza-se a estruturação e o design de atividades que empregam a gamificação para materializar teorias sociológicas em exercícios interativos. Todo o processo é documentado por meio de diários de campo e registros de observação sistemática. Os dados resultantes são classificados e analisados pela técnica de análise de conteúdo, visando identificar as alterações ocorridas na atuação docente e a eficácia das mediações propostas sob a ótica da integração tecnológica.

Análise dos dados e resultados finais da pesquisa

Os resultados preliminares indicam evidências da relevância e da potencial eficácia de práticas pedagógicas gamificadas no ensino de Sociologia. A proposta "Gamificando a Sociologia" prevê a transposição didática das perspectivas teóricas de Durkheim, Marx e Weber para atividades estruturadas em regras de jogos e formulários interativos. Os principais desafios identificados residem na adequação de conteúdos teóricos densos ao formato lúdico sem comprometimento do rigor científico, bem como na compatibilidade com o tempo didático e as limitações de infraestrutura escolar.

A fase de design evidencia a centralidade do modelo TPACK na articulação entre conteúdo sociológico e tecnologia desde o planejamento. Projeta-se que a adequação do formato às práticas digitais dos estudantes favoreça a inteligibilidade de conceitos abstratos, tornando-os identificáveis como fenômenos sociais observáveis e analisáveis. Nesse processo, o professor assume a função de mediador reflexivo, superando a execução mecânica de tarefas. Estima-se, por fim, que as estratégias propostas potencializem a análise crítica das estruturas sociais de forma participativa e contextualizada.

Relação do objeto de estudo com a pesquisa em Educação e eixo temático do COPEd

O presente trabalho insere-se no eixo de Tecnologia da Educação e Educação a Distância ao propor a utilização da gamificação, mediada por tecnologias digitais, como estratégia pedagógica para o ensino de Sociologia.

Considerações finais

Os resultados, preliminares, evidenciam que a implementação de estratégias gamificadas mediadas por tecnologias no ensino de Sociologia exige dos docentes a mobilização integrada de conhecimentos pedagógicos, técnicos e disciplinares. O processo formativo demonstrou que concepções prévias instrumentais sobre tecnologia são ressignificadas mediante o planejamento reflexivo, impulsionando o desenvolvimento profissional docente.

Identificaram-se como principais desafios as limitações de infraestrutura e a transposição didática de conteúdos teóricos para formatos lúdicos sem perda do rigor científico.

Conclui-se que a gamificação, quando integrada curricularmente, configura-se como instrumento legítimo de mediação pedagógica, promovendo aprendizagem ativa e participação efetiva dos estudantes.

Referências

**XVII CONGRESSO
NACIONAL DE
PESQUISA EM
EDUCAÇÃO
COPED/2026**
09 A 11 DE JUNHO



**EDUCAÇÃO E A CONSTRUÇÃO
DE UM NOVO MUNDO:
UTOPIAS HEIBERLIANAS**



FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MILLS, C. W. **A imaginação sociológica.** 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

MISHRA, P.; KOEHLER, M. J. **Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge.** Teachers College Record, New York, v. 108, n. 6, p. 1017-1054, jun. 2006.

SCHÖN, D. A. **Educando o profissional reflexivo.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional.** 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.