



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

### **ENSINAR E APRENDER SOBRE A POLÍTICA DO BRASIL: usos de metodologias ativas para o ensino de Sociologia no Ensino Médio**

**Rafael D'Avila Barros<sup>1</sup>**

#### **Resumo**

O presente relato de experiência docente<sup>2</sup> tem por objetivo apresentar os procedimentos metodológicos e didático-pedagógicos utilizados durante as aulas de Sociologia para o desenvolvimento de aprendizagens em torno da temática “Política e Democracia no Brasil”. Esta temática é desenvolvida a partir do projeto de aprendizagem baseado em fenômenos, intitulado “O que você aprendeu sobre a política do Brasil?”, desenvolvido com estudantes das turmas de 2ª série do Ensino Médio entre os anos de 2019 e 2022, em uma instituição de educação privada da Rede La Salle, no município de Canoas, no Rio Grande do Sul. Foram utilizadas diferentes estratégias de metodologias ativas, tais como produção de acróstico, análise de vídeos, sala de aula invertida, desenvolvimento de uma *live* no YouTube e gamificação. A realização de todas as etapas do projeto possibilita aos estudantes as experiências de autonomia e protagonismo para a organização de seus estudos e assim, a verificação da construção de suas aprendizagens. O projeto já foi realizado em formato presencial, híbrido e totalmente remoto (em decorrência da crise sanitária de COVID-19), fatos que evidenciam a possibilidade de ser replicado em diferentes contextos sociais e educacionais.

**Palavras-chaves:** Ensino de Sociologia. Ensino Médio. Metodologias Ativas. Projetos de Aprendizagem. Gamificação.

---

<sup>1</sup> Mestrando em Sociologia pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGS-UFRGS). Professor do Colégio La Salle Canoas/RS (Rede La Salle) e do Colégio Estadual Marechal Rondon (Rede Estadual de Educação/RS). E-mail: [rdavilabarros@gmail.com](mailto:rdavilabarros@gmail.com)

<sup>2</sup> O presente relato de experiência trata-se de uma versão modificada do trabalho “O que você aprendeu sobre a Política do Brasil”, apresentado no evento *Experience Day La Salle 2023*, promovido pela Rede La Salle de Educação.

## **TEACHING AND LEARNING ABOUT BRAZILIAN POLITICS: uses of active methodologies for Sociology education in High School**

### **Abstract**

This teaching experience report aims to present the methodological and didactic-pedagogical procedures used during Sociology classes to foster learning related to the theme “Politics and Democracy in Brazil”. This theme is explored through a phenomenon-based learning project titled "What have you learned about Brazil's politics?" conducted with 2nd-year High School students from 2019 to 2022, at a private educational institution within the La Salle Network in Canoas, Rio Grande do Sul. Various active teaching methodologies were employed, including acrostic production, video analysis, flipped classroom, YouTube live streaming, and gamification. The project, conducted in face-to-face, hybrid, and fully remote formats (due to the COVID-19 health crisis), allowed students to experience autonomy and protagonism in organizing their studies, enabling assessment of their learning progress. The project's adaptability across diverse social and educational contexts is evident from its implementation in different formats.

**Keywords:** Teaching Sociology. High School. Active Methodologies. Learning Projects. Gamification.

### **INTRODUÇÃO**

O projeto “O que você aprendeu sobre a política do Brasil?” surgiu a partir de um conjunto de aulas desenvolvidas no componente curricular de Sociologia, nas turmas de 2ª série do Ensino Médio, durante os anos de 2019 e 2022. A organização dessas aulas ocorreu devido à necessidade de aproximar os conceitos e as teorias sociológicas dos processos de construção de sentidos e significados para os jovens estudantes que, na época, estavam na faixa etária dos 15 aos 17 anos. Esta necessidade foi percebida a partir de situações e discursos diversos realizados por eles durante o ano letivo que, evocavam sentidos variados em torno dos debates políticos que estavam ocorrendo naqueles anos: havia jovens que afirmavam ser muito politizados e alinhados a determinadas ideologias políticas, bem como havia jovens que se identificavam como alheios às política.

Neste cenário de inquietudes dos estudantes em relação à temática, foi percebida a importância de desenhar um modelo de aulas sobre “Política e Democracia no Brasil” que não repetisse um padrão tradicional de apresentação, memorização e reprodução de conteúdos, mas que gerasse engajamento dos estudantes e que os motivasse a perceber a aplicabilidade prática das propostas de aprendizagens no cotidiano da sociedade.

A escolha por desenvolver um projeto pedagógico com a temática de “Política e Democracia no Brasil” também está alinhada a um conjunto de pesquisadores que apontam

uma transição nas formas de construção do conhecimento moderno (Santos, 2002). Ao invés de identificar elementos do senso comum hegemônico e refutá-lo com evidências científicas racionalmente generalizadas, emerge a necessidade de acolher as dualidades - ou multiplicidades - de conhecimentos e em zonas de contato que possibilitem a acolhida o senso comum, a sua complexificação e por fim uma transformação para um senso comum cosmopolita (Caprara, 2015).

A realização do projeto ocorreu durante quatro aulas de um período com tempo de 50 minutos. Este condicionante temporal é uma limitação encontrada por diferentes professores de Sociologia na Educação Básica. Como apontam Pereira e Caes (2019), desde o retorno da Sociologia como componente curricular obrigatório nesta etapa de ensino, via Lei 11.648/08, não houve um posicionamento oficial das instâncias governamentais a respeito da quantidade de horas-aula para o ensino de Sociologia. Pereira e Caes (2019) constataam que há diferentes distribuições de horas-aula para este componente curricular: entre um a dois períodos semanais nos diferentes Estados da Federação.

Devido ao tempo reduzido, foi necessário construir objetivos claros para a realização do projeto. Acerca disso, ressaltamos que seu objetivo geral foi: Compreender a organização política do Brasil, bem como os seus processos eleitorais e a distribuição de cargos políticos a fim de conscientizar os estudantes a respeito da importância da vivência de atitudes cidadãs e éticas. Para tanto, houve a organização dos objetivos específicos: Conhecer o significado sociológico do termo “política”; Analisar situações reais de garantia e/ou prejuízo na efetivação dos direitos civis, políticos e socioeconômicos; Identificar e conceituar os diferentes cargos políticos brasileiro, bem como as suas características e funcionalidades; Realizar uma experiência imersiva e interativa de saída pedagógica em um ambiente virtual; Construir a percepção de si como um sujeito político nos mais variados contextos e realidades sociais vividos na sociedade contemporânea.

O projeto torna-se importante por atuar de forma ativa e propositiva neste cenário mas, também, por ter sido realizado com a preocupação de construir e consolidar aprendizagens que alinham temas, teorias e conceitos que caracterizam os processos e as estruturas políticas do Brasil. Essa premissa retoma os indicativos das Orientações Curriculares para o Ensino Médio para o ensino de Sociologia (Moraes, 2020). Como propõe Ianni (2011), o projeto buscou

[...] trabalhar com o senso comum e, ao mesmo tempo, desenvolver uma visão crítica desse senso comum. Depara-se com uma visão que parece “científica”, oficial, sacramentada, mas na verdade é uma visão equívoca dos fatos sociais. [...]

O trabalho do professor vai implicar sempre e necessariamente uma crítica, submetendo a ela todo o conhecimento prévio de que o aluno dispõe; inclusive as interpretações consideradas sacramentais. (IANNI, 2011, p. 329).

A proposta de desenvolver o projeto também se alinha à busca pela construção de um “alfabetismo sociológico”, defendido por Parmigiani Dombrowski (2013). Os autores compreendem que o ensino de Sociologia no Ensino Médio visa contribuir com a alfabetização científica dos estudantes para que eles possam questionar as suas próprias realidades de modo a perceber que não são dadas naturalmente, eternas e imutáveis (Parmigiani; Dombrowkis, 2013).

Também faz-se importante destacar que o projeto foi realizado nos formatos de ensino presencial e de ensino remoto emergencial, em decorrência da crise sanitária de COVID-19, nos anos de 2020 e 2021. Devido a todos estes elementos, é possível afirmar que o projeto pode ser replicado em diversos outros contextos e realidades educacionais para além daquela original.

## 1 **CONSTRUINDO O PROJETO**

O projeto “O que você aprendeu sobre a política do Brasil?” foi construído a partir da pedagogia de “projetos de aprendizagem baseados em fenômenos”, que, conforme Chagas (2021), possibilita o desenvolvimento de aprendizagens significativas tendo um fenômeno como elemento central das práticas curriculares. Portanto, o fenômeno central escolhido foi a organização política do Brasil, a partir da proposição dos seguintes conteúdos conceituais da Matriz Curricular para as Competências da Rede La Salle (2017):

- C1.A Cidadania Política e o direito à construção permanente das identidades.
- C3.O Sistema político e a manutenção das desigualdades econômicas
- C4.Papel e função do Estado.

O desenvolvimento destes conceituais esteve alinhado às seguintes habilidades da Matriz (Rede La Salle, 2017):

- H7. Compreender o conceito de cidadania.
- H10. Compreender a dimensão do conceito de democracia nas sociedades atuais.
- H11. Ponderar sobre formas de viabilizar o exercício da cidadania plena, no contexto do Estado de Direito.

- H17. Relacionar sistemas políticos e formas de participação política e social.
- H18. Ponderar sobre o papel do Estado e das formas de expressão das lutas sociais tendo em vista seu histórico de pilar de poder da ordem social vigente.

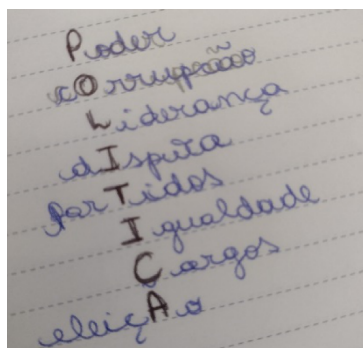
A partir destes imperativos curriculares, o projeto foi organizado em cinco etapas: (a) atividades de sensibilização por meio de um acróstico; (b) visualização e análise de um curta metragem e trechos de filmes; (c) apresentação de conteúdos e utilização de metodologias ativas; (d) realização de uma saída pedagógica virtual, e (e) realização de um processo de gamificação. Cada uma destas etapas foram desenvolvidas em aulas diferentes, sendo que cada aula de Sociologia corresponde apenas ao tempo de 50 minutos. Todas estas etapas foram experienciadas pelos estudantes das turmas de 2ª série do Ensino Médio, do currículo em extinção, entre os anos de 2019 a 2022. Para o bom desenvolvimento das aprendizagens dos estudantes, foi-se delimitado os conceitos sociológicos: Cidadania, Tipos de Direitos, Formas de Governo, Tipos de Democracia, Teoria da Separação dos Três Poderes, Poderes Políticos do Brasil e Eleições.

## 2

### EXECUTANDO O PROJETO

A primeira etapa do projeto consistiu na realização de uma sensibilização inicial, por meio da qual os estudantes foram orientados a construir um poema no formato de acróstico, tendo a palavra “POLÍTICA”, como eixo estruturante do texto. Esta palavra foi escrita em formato vertical e, para cada uma de suas letras, os estudantes deveriam escrever outras palavras relacionadas a ela, de forma individual.

**Figura 1** –Acróstico da palavra “Política”.



**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Após o tempo estipulado, os estudantes foram motivados a partilhar as suas escritas, na medida em que as palavras iam sendo registradas no quadro da sala com o intuito de se obter um apanhado geral de saberes prévios dos estudantes a respeito do tema. Com estes dados, houve um processo de classificação das palavras em três categorias: Palavras Boas, Palavras que Dependem do Contexto e Palavras Ruins. A classificação revelou a percepção inicial do grupo de estudantes com o tema proposto, e assim, foi possível desafiá-los a investigar as origens destas compreensões, bem como aprofundar e complexificar os seus conhecimentos.

A segunda etapa do projeto foi desenvolvida com a exibição do documentário “Hiato” (2007), da produtora Gume Filmes<sup>3</sup>. A produção apresenta uma experiência social inusitada no ano 2000: um grupo de moradores de um bairro periférico do Rio de Janeiro realizou um passeio de lazer em um shopping da zona sul da cidade. O documentário reúne cenas deste evento e entrevistas com alguns moradores, jornalistas e pesquisadores do fato. Após a exibição do filme, foram apresentadas três perguntas para os estudantes refletirem e dialogarem de forma coletiva:

- Quais informações você destacou a respeito do enredo do documentário?
- O que impedia os frequentadores do shopping de aceitar o grupo de moradores da favela naquele espaço?
- Os moradores da favela eram reconhecidos como cidadãos pelos demais? Por quê?

Os conteúdos das falas dos estudantes revelaram diferentes significados e compreensões sobre a realidade: desde relatos que buscavam um processo de empatia até questionamentos sobre os reais interesses da presença dos moradores do bairro periférico em um ambiente majoritariamente frequentado por pessoas de outras camadas sociais. Entretanto, foi identificada a falta de uma compreensão objetiva em torno do conceito de “cidadania”, na medida em que foram apresentados elementos alinhados ao senso comum, tais como: relações de deveres sociais, cumprimento de direitos de atitudes éticas, entre outros.

As falas dos estudantes foram tensionadas e complexificadas de modo a explorar a necessidade de um estudo aprofundado de conceitos e teorias sociológicas implicadas na análise do fato narrado no documentário.

O estudo de conceitos e teorias sociológicas diz respeito à terceira etapa do projeto que foi desenvolvida com a mediação da plataforma Padlet. Os estudantes receberam a orientação de realizar uma estratégia de metodologia ativa chamada de “sala de aula

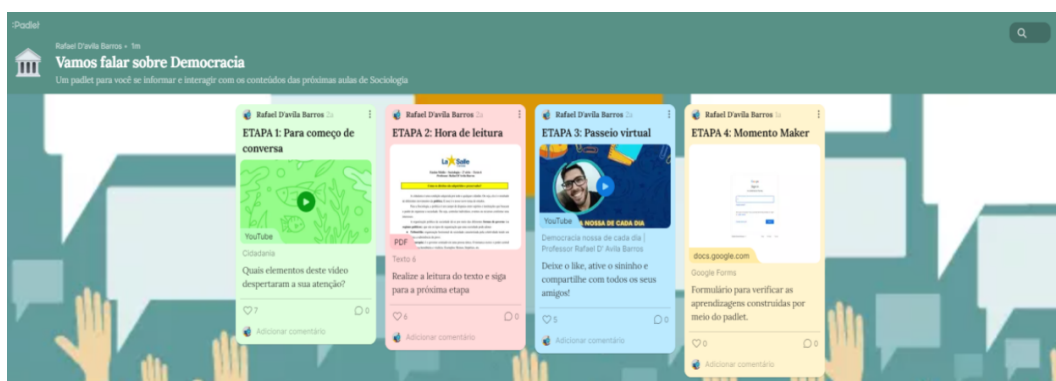
---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://youtu.be/UHJmUPeDYdg?si=Z2POkPuxHiFJgynQ>. Acesso em: 03 jan., 2024.

invertida”, pois “os alunos em suas casas estudam conceitos por meio de leituras, videoaulas, games, arquivos de áudio ou outros recursos interativos” (Chagas, 2021). Na plataforma Padlet, foi-se construído um ambiente de aprendizagem autônoma chamado “Vamos falar sobre Democracia”<sup>4</sup>, que guiava os estudantes em estações de aprendizagens:

- Etapa 1 “Para começo de conversa”: visualização de uma animação que apresentava conceitos sociológicos;
- Etapa 2 “Hora da leitura”: texto com detalhamento de conceitos e teorias sociológicas;
- Etapa 3 “Passeio virtual”: vídeo com a realização de uma saída pedagógica virtual;
- Etapa 4 “Momento Maker”: estratégia de gamificação para consolidação e revisão de aprendizagens.

**Figura 2** –Padlet “Vamos falar sobre Democracia”.



**Fonte:** Elaborado pelo autor.

O acesso e o consumo dos materiais disponibilizados no Padlet foi realizado pelos estudantes durante uma semana para que, na aula seguinte, fosse realizado um momento de revisão e consolidação das aprendizagens por meio de uma apresentação dialogada de conteúdos com o professor. Os recursos disponibilizados apresentavam explicações sociológicas dos seguintes conteúdos e teorias: Cidadania, Tipos de Direitos, Formas de Governo, Tipos de Democracia, Teoria da Separação dos Três Poderes, Poderes Políticos do Brasil e Eleições.

Por fim, foram desenvolvidas as duas últimas etapas do projeto em uma única aula. A realização de uma saída pedagógica virtual foi construída em 2020, devido à crise sanitária de COVID-19, que impossibilitou a realização de atividades de aprendizagens coletivas. Com o

<sup>4</sup>Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/rafaeldavilabarros/vamos-falar-sobre-democracia-b9mch7lapakm552>. Acesso em: 03 jan., 2024.

uso das ferramentas Google Maps e Google Earth, o professor e a equipe de Tecnologia Educacional do Colégio gravaram uma navegação imersiva nas sedes dos poderes políticos (Executivo, Legislativo e Judiciário) do município de Canoas, do Estado do Rio Grande do Sul, em Porto Alegre, e da República Federativa do Brasil, em Brasília. A experiência foi gravada e disponibilizada na plataforma YouTube com o título “Democracia nossa de cada dia”<sup>5</sup>.

Após a exibição do vídeo, os estudantes realizaram o processo de gamificação intitulado “Game dos Poderes: O que você aprendeu sobre a política do Brasil?”<sup>6</sup>.

**Figura 3** –Game construído no Google Formulário “Game dos Poderes: O que você aprendeu sobre a política do Brasil?”



The image shows a screenshot of a Google Form. At the top, there is a teal header with three white icons: a house, a modern building, and a classical statue. Below the header, the title of the form is "Game dos Poderes: O que você aprendeu sobre a política do Brasil?". Underneath the title, there is a short description: "Este formulário é um estudo dirigido sobre os conteúdos desenvolvidos nas aulas de Sociologia a partir de recursos de metodologias ativas." The form creator's email is listed as "rafaeldavila.barros@prof.soulasalle.com.br" with an "Alternar conta" link and a cloud icon. A red asterisk indicates a required question. The first question is "E-mail \*" with a text input field labeled "Seu e-mail". The second question is "Qual é o seu nome de jogador? \*" with a text input field labeled "Sua resposta".

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

<sup>5</sup>Disponível em: <https://youtu.be/sJLhL8hM0nI?si=CPsthIfBQc7CuQ7d>. Acesso em: 03 jan., 2024.

<sup>6</sup>Disponível em: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScBv72O2vMclxiAFM0RjgcptpFeDIyQiM3xmuW1-xp\\_uTx6Zg/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScBv72O2vMclxiAFM0RjgcptpFeDIyQiM3xmuW1-xp_uTx6Zg/viewform). Acesso em: 03 jan., 2024.



Por meio da plataforma Google Formulário, foi elaborado um roteiro com a mecânica de um jogo de videogame onde os estudantes necessitam resolver desafios graduados em níveis com perguntas relacionadas aos conceitos e teorias estudadas ao longo de todas as aulas de Sociologia envolvidas com o projeto.

### 3 **AVALIANDO O PROJETO**

O projeto “O que você aprendeu sobre a política do Brasil?” foi avaliado de forma contínua durante as aulas de Sociologia, por meio do engajamento dos estudantes na realização das tarefas propostas e no acúmulo qualitativo de seus conhecimentos a respeito dos temas, conceitos e das teorias estudadas. Aliada a esta avaliação da construção das aprendizagens, os estudantes receberam a possibilidade de também avaliar as etapas do projeto em um dos desafios do *game* realizado na última etapa do projeto. Este espaço de avaliação no *game* foi configurado como uma “tarefa opcional”, por isso foi possível coletar 125 respostas dos estudantes que vivenciaram o projeto.

Sobre o nível de dificuldade das perguntas no *game*, foi obtida a seguinte configuração de respostas, apresentada a seguir.

**Quadro 1** – Nível de dificuldade das perguntas do *game*

Nível	Número de respostas
Muito Baixo	9
Baixo	32
Intermediário	53
Alto	21
Muito Alto	10

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

A percepção da dificuldade das perguntas no *game* mostrou que os estudantes desenvolveram um engajamento nas etapas anteriores do projeto, que contribuiu com a etapa de auto verificação das suas aprendizagens.

Os estudantes também puderam avaliar a relevância do projeto e do *game* para as suas aprendizagens em torno dos conceitos, temas e teorias sociológicas propostas.

**Quadro 2 – Nível de relevância do projeto e do game para a construção de aprendizagens sociológicas**

Nível	Número de respostas
Muito Baixo	4
Baixo	2
Intermediário	8
Alto	30
Muito Alto	81

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

O alto índice de percepção da relevância do projeto e do game para a construção de aprendizagens sociológicas revela a construção de sentido dada pelos estudantes para uma proposta didático-pedagógica diferenciada no contexto escolar.

As percepções e avaliações dos estudantes sobre o projeto mobilizam a recuperação do conceito de “alfabetismo sociológico” de Parmigiani e Dombrowski (2013), apresentado anteriormente. A realização de um instrumento interativo e gamificado para a verificação de aprendizagens mobilizou nos estudantes a necessidade de questionar as formas tradicionais de avaliação e por meio de uma proposta lúdica, evidenciar as suas aprendizagens. A importância na diversificação de estratégias para o ensino de Sociologia no Ensino Médio já foi evidenciada por Schevisbiski e Santos (2019), ao analisarem os trabalhos apresentados no Grupo de Trabalho “Os conhecimentos de política na disciplina de sociologia no Ensino Médio: conteúdos, metodologias e recursos didáticos”, da 5ª edição do Encontro Nacional de Ensino de Sociologia na Educação Básica (ENESEB). Em consonância com Schevisbiski e Santos (2019), alguns estudantes também registraram relatos dissertativos sobre o projeto e sobre o *game*:

“Muito legal e divertido”; “errei 6 vezes, mas foi divertido, mas fiquei indignado”; “muito bala, #amei #viraliza #fetropinha”; “gostei bastante porque é bem fácil e fixar os conteúdo, já que volta a questão quando erra”; “precisava estudar mais, mas foi bem legal”; “Eu amo muito quando você cria novas atividades, sor:) Esse jogo ficou uma gracinha!”; “prof esse game tava muito incrível viu!!! amei de mais sor, sou muito feliz sabendo que agora sou um cidadão especialista junior na política brasileira”; “Facilitou para sabermos o nível de aprendizagem obtido durante trimestre”; “eu adorei, achei muito divertido na hora de aprender e fixou bastante coisa”; “Jogo com uma dinâmica simples, porém muito boa, organização muito bem feita, sistema de acertos e erros interessante”; “Muito legal percebi o quanto não diferenciamos os poderes e seus papéis no dia a dia. A importância de identificar o papel e as responsabilidades de cada órgão”; “este game me ajudou muito a revisar os conteúdos de uma maneira criativa e diferente, despertando o interesse dos alunos no aprendizado”; “Gostei muito, divertido e desafiador!”; “Nao gostei de reiniciar tudo a cada erro, mas o jogo foi muito bom e imersivo”. (Relatos arquivados pelo autor).

Estes relatos apresentam a importância de atividades lúdicas no processo de aprendizagem escolar. Kern, Caprara e Barros (2023) desenvolveram uma análise sobre a “mediação didática lúdica” em aulas de Sociologia no Ensino Fundamental que, pode ser também desenvolvida com estudantes do Ensino Médio.

Uma mediação didática lúdica é um convite para re-pensarmos formas de construir os saberes sociológicos na escola, de forma a valorizarmos diferentes linguagens para além da palavra escrita. Isso deriva para o incentivo à troca de experiências, à imersão em vivências, na fluidez e diversão presente no processo de ensino e aprendizagem. (KERN; CAPRARA; BARROS, 2023, p.11).

A realização do projeto “O que você aprendeu sobre a política do Brasil?” contempla elementos que corroboram a potência do campo de pesquisa do Ensino de Sociologia na perspectiva proposta por Amurabi Oliveira (2023). No artigo “O campo do ensino de Sociologia no Brasil: uma análise de seu processo de autonomização”, o autor propõe a existência de um campo de pesquisa interseccional entre a Sociologia e o Ensino que, ao alinhar os saberes da Sociologia com a Didática e as Metodologias de ensino, possibilita envolver e congrega professores da Educação Básica na qualificação da presença na Sociologia no ambiente escolar.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O projeto “O que você aprendeu sobre a política do Brasil?” visou o engajamento ativo e qualificado dos estudantes do Ensino Médio em torno de suas aprendizagens, mas também desafiou a reflexão constante em torno de seus saberes prévios. Por meio da avaliação contínua e dos relatos dos estudantes, foi possível perceber que o projeto atingiu os seus objetivos planejados de uma forma lúdica e motivadora.

O estudo da temática “Política e Estado”, nas aulas de Sociologia, carrega estigmas sociais que duvidam da relevância e da potência acadêmico-científica de seus conceitos e teorias relacionadas. Diante disso, urge a necessidade de elaborar e propiciar aulas de Sociologia que possam acolher, contextualizar e complexificar os saberes prévios dos estudantes que, por vezes, revelam o senso comum acrítico e pouco reflexivo (Caprara, 2015).

A utilização de práticas pedagógicas de metodologias ativas propiciou o desenvolvimento de aulas dinâmicas e lúdicas que, permeadas por uma proposta de gamificação engajaram os estudantes de uma forma diferenciada. Os relatos dos estudantes, obtidos de forma espontânea e opcional, evidenciam o engajamento atento e curioso em busca

da realização correta das tarefas. Isso pode revelar a importância de fortalecer o campo do Ensino de Sociologia como proposto por Oliveira (2023): um espaço que envolve os diferentes sujeitos que estudam, analisam, propõem mas também constroem práticas didático-pedagógicas para a presença qualificada da Sociologia na Educação Básica.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAPRARA, Bernardo Mattes. As sociologias na escola: por uma razão cosmopolita. *Anais do XVII Congresso Brasileiro de Sociologia*. Porto Alegre: Anais do 17o Congresso Brasileiro de Sociologia, 2015. Disponível em: <<http://automacaodeeventos.com.br/sociologia/sis/inscricao/resumos/0001/R1212-1.PDF>>. Acesso em: 23/09/2023 23:07.

CHAGAS, Wagner dos Santos. *Metodologias para o ensino das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas*. Canoas: Universidade La Salle, 1ª ed, 2021, Atualização: 2022.

HIATO. Direção de Vladimir Seixas. Roteiro: Vladimir Seixas; Maria Socorro e Silva. 2007. (20 min.), son., color. Disponível em: <https://youtu.be/UHJmUPeDYdg?si=Z2POkPuxHiFJgynQ>. Acesso em: 28 set. 2023.

IANNI, Octávio. O Ensino das Ciências Sociais no 1º e 2º graus. *Cadernos Cedes*, [S.L.], v. 31, n. 85, p. 327-339, dez. 2011. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0101-32622011000300002>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/yWjZXPgthbGKMBsMewWCfzH/>. Acesso em: 1 out. 2023.

KERN, Eduarda Bonora; CAPRARA, Bernardo Mattes; BARROS, Rafael D'Avila. Construindo mediação didática no ensino fundamental: uma análise de atividades de sociologia de 6º a 9º ano. *Anais do VIII Encontro Nacional de Ensino de Sociologia na Educação Básica...* Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/92520>>. Acesso em: 30 mar., 2024.

MORAES, Amaury Cesar. ORIENTAÇÕES CURRICULARES PARA O ENSINO MÉDIO (OCM): o ensino de sociologia e as.. In: BRUNETTA, Antonio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; CIGALES, Marcelo Pinheiro (org.). *Dicionário do Ensino de Sociologia*. Maceió: Editora Café Com Sociologia, 2020. p. 269-264.

OLIVEIRA, Amurabi. O campo do ensino de Sociologia no Brasil: uma análise de seu processo de autonomização. *Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais*. CABECS, v.7, n. 1, p.78-101, 2023. Disponível em: [https://www.academia.edu/112152829/O\\_Campo\\_do\\_ensino\\_de\\_sociologia\\_no\\_Brasil\\_uma\\_an%C3%A1lise\\_de\\_seu\\_processo\\_de\\_autonomiza%C3%A7%C3%A3o?source=swp\\_share](https://www.academia.edu/112152829/O_Campo_do_ensino_de_sociologia_no_Brasil_uma_an%C3%A1lise_de_seu_processo_de_autonomiza%C3%A7%C3%A3o?source=swp_share). Acesso em: 27 dez. 2023.

PARMIGIANI, J.; DOMBROWSKI, O. O Alfabetismo Sociológico: uma contribuição para o debate sobre o ensino de sociologia. *Tempo da Ciência*, [S. l.], v. 20, n. 40, p. 193-210, 2000. DOI: 10.48075/rtc.v20i40.10054. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/tempodaciencia/article/view/10054>. Acesso em: 20set. 2023.

Ensinar e aprender sobre a política do Brasil: usos de metodologias ativas para o ensino de Sociologia ... | Rafael D'Avila Barros.

PEREIRA, Alysson Cipriano; CAES, Valdinei. A SOCIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO: a diferença da carga horária semanal no Paraná e no Mato Grosso. In: BODART, Cristiano das Neves; SAMPAIO-SILVA, Roniel (org.). *O Ensino de Sociologia no Brasil*. Maceió: Editora Café Com Sociologia, 2019. Cap. 2. p. 39-58. (Série Ensino de Sociologia, v. 2). Disponível em: [https://www.academia.edu/42760165/A\\_Sociologia\\_no\\_Ensino\\_M%C3%A9dio\\_a\\_diferen%C3%A7a\\_da\\_carga\\_hor%C3%A1ria\\_semanal\\_no\\_Paran%C3%A1\\_e\\_no\\_Mato\\_Grosso](https://www.academia.edu/42760165/A_Sociologia_no_Ensino_M%C3%A9dio_a_diferen%C3%A7a_da_carga_hor%C3%A1ria_semanal_no_Paran%C3%A1_e_no_Mato_Grosso). Acesso em: 30 mar. 2024.

REDE LA SALLE. *Matriz Curricular para as Competências: Ensino Médio*. 2017.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, [S.L.], n. 63, p. 237-280, 1 out. 2002. OpenEdition. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4000/rccs.1285>. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/10810/1/Para%20uma%20sociologia%20das%20aus%e3%aancias.pdf>. Acesso em: 10 set. 2023.

SCHEVISBISKI, Renata Schlumberger; SANTOS, André Rocha. Ensino de Política no Ensino Médio? Conteúdos, metodologias e recursos didáticos na disciplina de sociologia. In: CARUSO, Haydée; SANTOS, Mário Bispo dos (org.). *RUMOS DA SOCIOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: eneseb2017, reformas, resistências e experiências de ensino*. Porto Alegre: Cirkula, 2019. p. 199-208. Disponível em: <https://cafecomsociologia.com/wp-content/uploads/2019/08/LIVROE-ENESEB2019.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2024.

**Recebido em:** 22 jan. de 2024.

**Aceito em:** 20 março. de 2024.

#### **COMO REFERENCIAR ESTE TEXTO:**

BARROS, Rafael D'Avila. Ensinar e aprender sobre a política do Brasil: usos de metodologias ativas para o ensino de Sociologia no Ensino Médio. *Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais*. CABECS, v.7, n. 2, p.15-27, 2023.