



## RELATO DE EXPERIÊNCIA

### QUIZ SOCIOLÓGICO COMO EXPERIÊNCIA DE GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

### SOCIOLOGICAL QUIZ AS A GAMIFICATION EXPERIENCE IN BASIC EDUCATION

**Kirla Korina Anderson Ferreira**

Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA).

 <https://orcid.org/0000-0002-4815-9948>

E-mail: [kirla.anderson@ifpa.edu.br](mailto:kirla.anderson@ifpa.edu.br)

#### Resumo

Este artigo relata a experiência de concepção, planejamento e realização de um quiz sociológico em turmas de ensino médio integrado ao curso técnico, na cidade de Belém, estado do Pará. Como procedimento metodológico, realizei pesquisa bibliográfica sobre ensino de sociologia e gamificação na educação, sendo esta entendida como uma forma de metodologia ativa que valoriza o protagonismo dos estudantes no processo educativo, que subsidiou o desenvolvimento de um jogo. O Quiz Sociológico ora apresentado é um game de perguntas e respostas, jogado em sala de aula, organizado em três fases, com os conteúdos da disciplina de sociologia. Ele tem regras, que interferem na pontuação do game e na pontuação da disciplina, bem como recompensas, que instigam o sentido de cooperação, participação, competitividade e raciocínio rápido entre os alunos. Embora o Quiz tenha sido jogado na aula de encerramento do bimestre, seu planejamento começou bem antes, considerando os objetivos de ensino e aprendizagem no ensino médio, o que chama atenção para se refletir sobre o lugar que o conteúdo de sociologia ocupa na formação dos estudantes.

**Palavras-chave:** Ensino de sociologia. Metodologias ativas. Juventude.

#### Abstract

This paper reports the experience of designing, planning, and implementing a sociological quiz activity in integrated high school technical courses in the city of Belém, state of Pará, Brazil. As a methodological procedure, a bibliographic review was conducted on the teaching of sociology and on gamification in education, understood here as a form of active methodology that values students' protagonism in the learning process and served as a foundation for the development of an educational game. The Sociological Quiz presented in this paper is a classroom-based question-and-answer game organized into three stages, covering the main contents of the sociology curriculum. The activity includes rules that affect both the game score and the students' academic grade, as well as rewards that foster cooperation, participation, competitiveness, and quick thinking among learners. Although the quiz was played during the final class of the academic term, its planning began well in advance, aligned with the learning goals of secondary education. This experience invites reflection on the role and significance of sociology within students' educational formation.

**Keywords:** Sociology teaching. Active methodologies. Youth.

## Introdução

Este texto descreve uma experiência de ensino de sociologia desenvolvida na cidade de Belém, estado do Pará, que consistiu no desenvolvimento e utilização de um jogo de perguntas e respostas com duas turmas do primeiro ano do ensino médio integrado ao curso técnico, no ano de 2024. O jogo recebeu o nome de Quiz Sociológico e foi realizado no formato de um game show de TV, tendo como tema central os conceitos da sociologia e o mundo do trabalho.

A organização curricular da referida disciplina no Campus Belém do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA), instituição em que trabalho, envolve o contexto de formação da sociologia na sociedade moderna, seus fundadores e principais conceitos e categorias, bem como as diversas formas de organização do trabalho e suas transformações na sociedade capitalista. Este conteúdo é ministrado tendo o livro didático de Silva *et al.* (2018) como a bibliografia básica disponível para os alunos.

No caso específico do Quiz, os tópicos que serviram de base para o game foram os referentes ao quarto bimestre: o conceito de trabalho na sociologia, sistemas de produção industrial (taylorismo, fordismo e toyotismo) e o trabalho no cenário das transformações da sociedade digital. Para melhor entendimento, o Quiz foi uma atividade de culminância de todo o conteúdo ministrado ao longo do bimestre, sendo uma forma lúdica e interativa de avaliação (Camargo; Daros, 2018).

A realização da atividade baseou-se na gamificação como metodologia ativa aplicada à educação, que se utiliza de elementos de jogos no processo de ensino e aprendizagem (Camargo; Daros, 2018). Santos (2021) e Muller *et al.* (2025) afirmam que a gamificação em sala de aula contribui para promover a participação, interesse e engajamento dos alunos.

Ademais, parti da consideração de que os jovens são participantes ativos da aprendizagem, e, por este motivo, as práticas educativas devem ser pensadas de modo a valorizar suas experiências e saberes, tratado por Nonato e Dayrell (2021) como pedagogia das juventudes. Esta perspectiva reafirma o lugar dos jovens como participantes engajados no processo de ensino e aprendizagem e não de meros espectadores, e se aproxima da premissa do ensino de sociologia de problematizar e desnaturalizar a realidade social próxima aos alunos (Moraes; Guimarães, 2010).

O texto está organizado em dois itens. No primeiro, busco contextualizar a concepção e planejamento do Quiz no cenário do ensino de sociologia em articulação ao uso de metodologias ativas, mais especificamente da gamificação. No segundo item, abordo a execução da atividade em

si, dando detalhes sobre as suas regras, fases, pontuação e participação dos alunos, sem perder de vista a reflexão sobre a importância da sociologia na formação dos estudantes da educação básica.

## **Ensino de Sociologia e gamificação**

O interesse em utilizar um jogo em sala de aula surgiu de um desejo pessoal de explorar outras formas de ensino para além da aula expositiva, sobretudo na educação básica. O formato de aula em que o professor é um transmissor de conteúdo passava-me a impressão de ser pouco produtivo, enfadonha e não incentivava a interação dos alunos com o conteúdo (e muito menos com o professor).

Sobre essa questão, corroboro com os apontamentos de Bodart (2024) a respeito do fato de que vamos desenvolvendo nossa prática docente de maneira muito próxima da experiência de aula que tivemos. As práticas de ensino que presenciei nas disciplinas pedagógicas em minha graduação não me passaram a confiança e nem indicações de onde buscar instrumentos para a condução de uma aula interessante e atrativa, como alternativa à aula expositiva.

Minha primeira experiência profissional como docente foi em um cursinho preparatório para o vestibular, em que a responsabilidade do professor era a de organizar o conteúdo e ministrá-lo conforme sua afinidade com o tema. Essa experiência se deu de forma concomitante à minha atuação como professora substituta da Universidade Federal do Pará. Nas duas oportunidades, prevaleceu na minha prática a aula expositiva dialogada.

Quando passei a dar aulas no Instituto Federal do Pará, senti a diferença quanto ao ritmo de trabalho, à maneira de trabalhar o conteúdo e à forma de interação com os alunos. Digo isso considerando o que li em importantes trabalhos sobre o ensino de sociologia, de que a disciplina não tem a mesma natureza teórica e metodológica, quando comparada à sua abordagem nos cursos de graduação (Moraes; Guimarães, 2010; Oliveira, 2011; Lahire, 2014).

Neste contexto, a Sociologia como disciplina no ensino médio reúne conceitos e categorias das Ciências Sociais (Sociologia, Antropologia e Ciência Política), tratados à luz da transposição didática. Segundo Bodart (2024), transposição didática significa a tradução dos conhecimentos científicos em saberes da sociologia escolar, o que requer a seleção de categorias e conceitos sociológicos, sua contextualização com a realidade dos estudantes e uso de linguagem acessível, bem como a definição de uma sequência dos conteúdos e de métodos de ensino condizentes.

Podemos dizer que essa dinâmica consiste em um processo de organização das atividades de ensino da sociologia escolar. Isso dialoga com a alfabetização sociológica e o letramento sociológico, categorias também elaboradas por Bodart (2024). Em linhas gerais, a alfabetização sociológica é o primeiro contato dos discentes com os conceitos da sociologia, em que começam a aprender, no caso do conteúdo do primeiro ano do ensino médio, os conceitos de fato social, classe social, ação social, luta de classes, divisão social do trabalho e desencantamento do mundo. O letramento sociológico se refere à aplicação desses conceitos na leitura crítica da realidade social.

Neste sentido, com o auxílio de um grupo de alunos, esboçamos uma primeira versão do que seria depois o Quiz Sociológico. A execução da ideia foi bem simples: selecionamos algumas questões de vestibular, tanto objetivas quanto subjetivas sobre o conteúdo visto em sala, acrescentamos uma questão de palavras cruzadas e passamos a resolver este exercício em voz alta, com a participação de todos. Nesta época, uma das alunas criou um dado, mais ou menos com o tamanho de uma bola de futebol, com papelão e EVA, que tinha as expressões *jogue novamente*, *passa a vez*, *ganhou um ponto*, *perdeu um ponto* (sendo os dois últimos repetidos em dois lados do dado). A atividade foi bem recebida pelas turmas.

Essa estratégia de conversar informalmente com os alunos sobre como aprendem melhor me auxiliou a repensar e reorganizar os métodos de ensino na disciplina de sociologia. Um tempo depois, compreendi com Nonato e Dayrell (2021) que isso pode ser lido como pedagogia das juventudes, que consiste em um conjunto de práticas educativas que reconhecem os jovens como protagonistas do processo de aprendizagem.

Visto de outra forma, o jogo de perguntas e respostas que começamos a desenvolver se tratava de metodologias ativas. Camargo e Daros (2018) afirmam que essas correspondem a métodos de ensino e aprendizagem que colocam os estudantes no centro deste processo, e podem ser pensadas como um recurso ao modelo de aula expositiva.

No contexto das metodologias ativas, Santos (2021) destaca que a gamificação utiliza elementos de jogos no ensino e aprendizado, tornando-os lúdicos e interativos. Isso fortalece a perspectiva de dar protagonismo aos estudantes (Nonato; Dayrell, 2021). Além disso, considero que a utilização de metodologias ativas no ensino de sociologia funciona como um exercício sobre como se trabalhar em grupo, bem como de entrosamento e atenção à disciplina.

No que se refere ao conteúdo sociológico que deu corpo ao Quiz em 2024, foquei no tema Sociologia e Mundo do Trabalho. Para isso, abordei a produção sociológica de Karl Marx, Max

Weber e Émile Durkheim sobre o trabalho no capitalismo, debatendo também os sistemas de produção industrial do início do século XX<sup>1</sup>.

Além disso, fizemos uma sessão de debate do filme *Tempos Modernos* (1936), dirigido por Charles Chaplin, para compreender suas críticas sobre a vida urbana e as relações de trabalho no início do século XX. De modo geral, os discentes chamaram atenção para como o capitalismo está sempre disposto a transformar o tempo e as pessoas em objeto para obtenção de lucro. A partir deste filme, foi possível estabelecer conexões em perspectiva comparada com taylorismo, fordismo e toyotismo e com as formas de trabalho na sociedade contemporânea.

Conforme mencionado, a versão realizada em 2024 é resultado de várias experiências anteriores, cujo aperfeiçoamento (se é que posso chamar assim) contou com a colaboração dos alunos, que sugeriram dividi-lo em etapas, incluir algumas regras e utilizá-lo como forma de avaliação, o que será abordado com mais detalhes na sessão seguinte.

## **Planejamento e realização do Quiz Sociológico**

Na versão de 2024, o Quiz Sociológico foi utilizado como a principal forma de avaliação com duas turmas de primeiro ano do ensino médio integrado. Sua organização começou antes da data prevista para a realização, ainda no planejamento da sequência didática, quando estruturei os conteúdos ao longo das aulas do bimestre (descritas no item anterior), bem como as referências obrigatórias para os alunos e as formas de avaliação.

Ao longo do bimestre, os alunos foram se mostrando cansados com a quantidade de trabalhos para entregar em outras disciplinas, bem como com o volume de conteúdo a ser estudado e a dificuldade de conciliar tais demandas com a vida pessoal e lazer. A esse respeito, vale dizer que, em uma turma de primeiro ano de curso técnico, os discentes cursam uma média de 16 disciplinas, entre as de formação geral (ensino médio) e as da formação técnica, em horários de aula que duram os dois turnos, com horários de entrada e saída de 7h às 12h20, pela manhã, e de 13h às 18h20 à tarde, o que implica em constantes queixas de esgotamento por parte dos estudantes.

Quando Silva e Dias (2022) trataram das percepções dos estudantes do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) sobre o cotidiano escolar, verificaram que eles também se sentiam sobrecarregados e cansados. O excesso de tarefas e cobranças tem provocado processos de

---

<sup>1</sup> Cabe dizer que boa parte dos alunos se mostrou bastante curiosa sobre as interpretações de Karl Marx a respeito da contradição entre trabalho e capital e sobre o socialismo. Pude perceber que tal interesse decorre da atual polarização entre esquerda e direita, que tem tomado conta do debate político, principalmente nas redes sociais.

adoecimento entre os estudantes. Tais processos comprometem a saúde mental (mas não apenas) e se relacionam, na maioria das vezes, com aspectos ligados à organização escolar, como a falta de comunicação entre o corpo técnico e docente com os alunos.

Sendo assim, considerando tudo o que vem sendo dito até aqui, trabalhar o conteúdo de uma maneira que seja leve, prazerosa e lúdica não deixa de ser um alento ao cotidiano vivido pelos estudantes dos Institutos Federais. A esse respeito, vale lembrar das colocações de Nonato e Dayrell (2021) que salientam a adoção de uma abordagem pedagógica mais humana, que contribua para o desenvolvimento de autonomia e reflexão por parte dos discentes. Para isso, é preciso entender suas demandas e suas percepções de mundo.

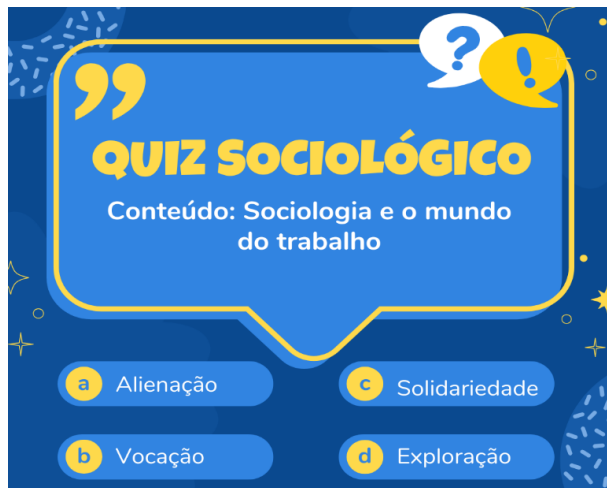
Camargo e Daros (2018) argumentam que as metodologias ativas representam inovação na educação, pois dão um novo sentido ao processo de ensino, conferindo uma nova importância no aprendizado. Para isso, importa pensar que estamos diante de um processo que envolve o planejamento da aula, a escolha dos conteúdos, a definição dos objetivos da aprendizagem, os métodos que serão utilizados e os sujeitos envolvidos na ação.

Ao refletir sobre a utilização de gamificação na sociologia, Santos (2021) ressalta que o bom desempenho dos alunos está ligado à intenção e planejamento, reforçando a importância desses elementos em nossa prática docente (Nonato; Dayrell, 2021; Camargo; Daros, 2018).

Vale ressaltar que a organização do Quiz também envolveu uma preocupação quanto ao planejamento das questões. Ao mesmo tempo em que elas deveriam ser diretas e não deixassem margem para ambiguidades, elas deveriam estar de acordo com a profundidade conceitual da disciplina, assim como salientaram Muller *et al.* (2025) em relação ao quiz sociológico digital que elaboraram.

No dia da realização do Quiz, os alunos foram divididos em dois grandes grupos. Antes de iniciarmos o jogo, a turma teve 15 minutos para revisar o conteúdo e traçar uma estratégia que permitisse que todos os componentes da equipe tivessem a oportunidade de participar. O slide inicial do game pode ser visto na Figura 1.

### **Figura 1 – Apresentação do Quiz Sociológico**

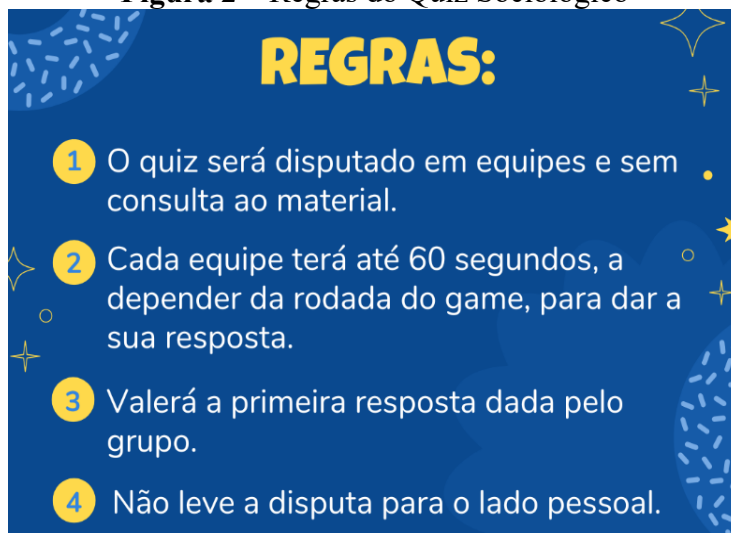


Fonte: Elaboração própria.

Passado o tempo para revisão de conteúdo e de organização da estratégia, iniciamos de fato o game, com a apresentação de suas regras (conforme Figura 2). Neste momento, expliquei que o Quiz seria jogado em três etapas, o que seria considerado para contabilizar os pontos e mostrei a premiação do grupo vencedor (duas caixas de chocolate).

Cada resposta correta da equipe somou 1 ponto no game, que correspondeu, por sua vez, a uma determinada pontuação para a nota na disciplina. Como o Quiz foi realizado como avaliação no lugar da prova escrita, foi atribuído um total de 5,0 pontos. Os demais 5,0 pontos foram distribuídos em trabalhos anteriores.

Figura 2 – Regras do Quiz Sociológico



Fonte: Elaboração própria.

Neste momento, as equipes encontravam-se eufóricas para iniciar a disputa, contando vantagens e trocando provocações. Falar que o jogo possuía regras e como estas funcionavam, acabou retomando os conteúdos do bimestre passado, como a importância das regras sociais, tendo sido lembrado por eles as características do fato social, segundo Durkheim (1987). A coercitividade do fato social é lembrada por eles, no que se refere às punições àqueles que não cumprirem as regras. A regra número 4, de não levar a disputa para o lado pessoal, é uma questão que vira polêmica, pois, segundo eles, é quase impossível não levar para o lado pessoal.

A execução do Quiz levou um dia de aula, considerando dois tempos de 50 minutos, organizado em três fases, conforme mencionado, pelas quais as equipes passam simultaneamente, como pode ser visto no quadro a seguir:

**Quadro 1: Jogando o Quiz Sociológico**

<b>Fase</b>	<b>Formato</b>	<b>Descrição</b>
<b>01</b>	Perguntas objetivas com comandos não muito longos	Cada equipe tem até 60 segundos para discutir entre si e dar a resposta. Em caso de erro, ninguém pontua.
<b>02</b>	Perguntas subjetivas	Cada equipe continua tendo até 60 segundos para definir e dar a sua resposta. Em caso de não responderem dentro do tempo ou de erro, a equipe adversária é quem pontua.
<b>03</b>	Perguntas de Verdadeiro ou Falso	Nesta fase, escolhe-se um integrante de cada equipe para responder uma sentença. Sentados um de frente para o outro, os oponentes seguram em uma das mãos um prato descartável com um pouco de chantilly culinário. Quem bater na mesa primeiro, responde e estando correto, pode acertar o rosto do colega com chantilly <sup>2</sup> .

**Fonte:** Elaboração própria.

A fase 3 do Quiz, com a torta na cara, surgiu a partir de sugestão dos estudantes, para que, segundo eles, o jogo ficasse mais animado e competitivo (Nonato; Dayrell, 2021). É também a etapa com o maior número de perguntas, do tanto que eles se envolvem, em que entra uma regra mais específica quanto à “tortada”, de que não podem sujar de chantilly os cabelos, ouvidos, nariz e roupa do colega.

Na disputa da torta na cara, as equipes devem ir indicando quem participará de cada rodada de perguntas. Os grupos têm até 60 segundos para definir o integrante que participará da rodada,

<sup>2</sup> Essa rodada é inspirada na brincadeira torta na cara, que se popularizou no Programa Passa ou Repassa nos anos 1990.

sendo permitido, desta vez, que um mesmo participante responda a várias perguntas. Caso nenhum candidato se apresente no tempo estabelecido, a pontuação passa para a equipe adversária por WO<sup>3</sup>.

Ainda na fase da torta na cara, incorporei algumas outras sugestões ao Quiz Sociológico. Uma delas foi o uso do VAR, que no futebol corresponde ao árbitro de vídeo. Em nosso game, dois alunos (um de cada equipe) ficam responsáveis por gravar a cena de quem bate a mão na cadeira primeiro, para fins de consulta em casos que tenham gerado dúvida. Como o quiz é voltado para os discentes, considero válido incorporar sugestões dadas por eles, para que se sintam instigados a participar, tendo em vista que se trata de uma estratégia de gamificação em sala de aula com e para jovens (Dayrell, 2007; Santos, 2021; Nonato; Dayrell, 2021).

Em relação à regra dada no início do Quiz sobre não levar a disputa para o lado pessoal, é aqui que as rivalidades são colocadas à prova, quando se desafiam. Em uma das turmas, presenciei que uma das alunas estava sendo constantemente chamada a participar de uma das rodadas, quando, ainda relutante, soltou o desafio: “Bora, Marcos<sup>4</sup>... Quero ir nessa rodada se for contigo!”. A realização desse tipo de atividade em sala de aula, que articula trabalho em equipe, cooperação e disputas, revela também como os jovens vivenciam amizades e rivalidades e a dimensão simbólica que isso tem na juventude.

Pelo que observo entre meus alunos, posso dizer que os modos de ser jovem na sociedade contemporânea são marcados por intensidades. Eles geram grandes expectativas sobre a formação das equipes e sobre a estratégia escolhida para a disputa, como também vivenciam no jogo embates de outros contextos, como quem é mais inteligente, quem tira a nota maior, com quais amigos podem contar, por exemplo. Isso evidencia as dimensões culturais, sociais, políticas, para além da biológica, sobre o que é ser jovem, segundo Dayrell (2007). Neste contexto, a escola ocupa lugar de destaque, pois continua sendo central na socialização dos jovens, uma vez que aprendem a construir identidades, valores, expectativas, comportamentos.

Ao final do Quiz, o grupo vencedor é aquele que somou mais pontos no jogo e leva o prêmio. Para o outro grupo, entrego um pacote de balinhas. Em uma das turmas, até o chantilly foi pedido como prêmio.

Para atribuição da nota, utilizei os acertos das duas primeiras fases, já que na terceira, a da torta na cara, as respostas são aleatórias e dependem de sorte. É válido destacar que a utilização da gamificação em sala de aula proporcionou um momento de aprendizado de forma lúdica nas aulas

---

<sup>3</sup> Abreviação da gíria esportiva em inglês *walkover*, que significa vitória fácil, que ocorre quando um jogador não comparece a uma disputa.

<sup>4</sup> Nome fictício.

de sociologia, assim como a utilização de novos formatos de avaliação. Nessa hora, os alunos que são calados o ano inteiro se oferecem para me ajudar na dinâmica, se apresentam para gravar o VAR, ajudam os colegas a limpar o chantilly do rosto, em um total envolvimento das turmas na atividade proposta (Nonato; Dayrell, 2021).

Em que pese tudo o que foi discutido até aqui, pensar o Quiz Sociológico como estratégia de gamificação traz, ainda, a reflexão sobre a importância do ensino de sociologia e da manutenção de sua carga horária na educação básica. Sobre este assunto, Oliveira (2024) afirma que o ensino de sociologia e filosofia é crucial para a formação crítica dos alunos.

A este respeito, a autora destaca que o currículo de sociologia abarca os objetivos da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU) sobre desenvolvimento sustentável, bem como está presente no conteúdo das provas do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e de vestibulares. Essas premissas denotam o papel que a disciplina desempenha na formação dos estudantes.

Neste sentido, a utilização de gamificação nas aulas de sociologia no ensino médio apresenta-se como um importante recurso de transposição didática, que coloca o discente no centro do processo de aprendizagem. Os conceitos e categorias da disciplina passam a ser utilizados como ferramentas para a resolução de um jogo de perguntas e respostas, em que também se exercita o trabalho em grupo, cooperação e raciocínio rápido, em consonância aos contornos simbólicos da juventude.

## **Considerações finais**

Este texto tratou da elaboração, execução e reflexão sobre a utilização de um quiz nas aulas de sociologia no ensino médio integrado ao curso técnico em Belém/PA. Inspirou-se na gamificação no contexto das metodologias ativas, ao colocar os jovens como protagonistas do processo de ensino e aprendizagem.

O Quiz Sociológico contou com três fases, com pontuação própria, e consistiu no recurso principal de avaliação do quarto bimestre. Na experiência aqui descrita, as perguntas e respostas da primeira e segunda fases foram expostas de modo bem simples no Microsoft PowerPoint. A ideia é que, nas próximas versões, o Quiz seja realizado totalmente no modelo de perguntas e respostas da plataforma Canva para dinamizar ainda mais e deixar o game com um design mais atraente.

Devo dizer que o dia de aula do Quiz é um dia mais leve, em que, apesar do clima de competição que quer pairar no ar, a descontração prevalece. Entre os benefícios de utilização da

gamificação como estratégia de ensino e de avaliação, posso destacar sua capacidade de envolvimento dos alunos com os conteúdos e em despertar um espírito de comprometimento entre eles, uma vez que é uma disputa em equipe. É uma abordagem didática que funciona bem com todas as turmas de ensino médio e conteúdos programáticos.

Como experiência de gamificação na educação básica, o Quiz Sociológico se mostrou uma importante estratégia de aprendizagem e avaliação, pois fez com que os estudantes mobilizassem os tópicos abordados no decorrer da disciplina na resolução das questões. Além disso, retomaram os conceitos elaborados pelos autores Karl Marx, Émile Durkheim e Max Weber para contestar as respostas do grupo adversário, promovendo um minidebate a cada rodada da fase 3. Esta experiência evidenciou o exercício da alfabetização sociológica e do letramento sociológico em sala de aula (Bodart, 2024).

Recebi *feedbacks* positivos das turmas, como “passe mais vezes atividades assim, professora”. Para além de tudo isso, acredito que é possível construir memórias afetivas nas aulas de sociologia, o que torna o processo de ensino e aprendizagem algo significativo, tanto em termos dos novos conteúdos que são aprendidos, como nas experiências positivas que ficarão, e que, juntos, contribuem para a formação crítica dos estudantes.

## **Agradecimentos**

Agradeço à equipe do Laboratório de Tradução (LABTEC) do Núcleo de Pesquisa em Educação e Cibercultura do IFPA, pela revisão do resumo e elaboração do abstract. O LABTEC é um projeto de extensão, que trabalha com tradução, versão, revisão e transcrição de textos em língua portuguesa para línguas estrangeiras.

## **Referências Bibliográficas**

BODART, Cristiano das Neves. *O que aprender para ensinar sociologia*. Maceió: Editora Café com Sociologia, 2024.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. *A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo*. Porto Alegre: Penso, 2018.

DAYRELL, Juarez. A escola faz as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. *Revista Educação e Sociedade*, v. 28, n. 100, p. 1105-1128, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/RTJFy53z5LHTJjFSzq5rCPH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 23 fev. 2023.

DURKHEIM, Émile. *As regras do método sociológico*. 13ª Edição. São Paulo: Nacional, 1987.

LAHIRE, Bernard. Viver e interpretar o mundo social: para que serve o ensino de sociologia? *Revista de Ciências Sociais*, v. 45, n. 1, p. 45-61, 2014. Disponível em: [https://wp.ufpel.edu.br/pibidfilosofiasociologia/files/2020/10/Lahire\\_Pra-que-serve-o-ensino-da-Sociologia\\_rcs\\_v45n1a2-1.pdf](https://wp.ufpel.edu.br/pibidfilosofiasociologia/files/2020/10/Lahire_Pra-que-serve-o-ensino-da-Sociologia_rcs_v45n1a2-1.pdf) . Acesso em: 15 dez. 2023.

MULLER, Fernanda Bento; BORGES, Ana Lucia; FERNANDES, Rafaela Ferreira; CHAVES, Gislaíne Costa; ALVES, Manuela Piva; SCHWARZ, Vera Lúcia dos Santos. Metodologias ativas no ensino de sociologia: o quiz sociológico. In: *XI Congresso de Ensino de Graduação, 2025*, Pelotas/RS. Anais da IX Semana Integrada de Inovação, Ensino, Pesquisa e Extensão, 2025. P. 01-04. Disponível em: [G5\\_02205.pdf](G5_02205.pdf). Acesso em: 06.04.2026.

MORAES, Amaury Cesar; GUIMARÃES, Elisabeth da Fonseca. Metodologia de Ensino de Ciências Sociais: relendo as OCEM-Sociologia. In: MORAES, Amaury Cesar (Coord.). *Sociologia: ensino médio*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010. P. 45-62. (Coleção Explorando o Ensino; V. 15).

NONATO, Symaira Poliana; DAYRELL, Juarez Tarcísio. *Por uma Pedagogia das Juventudes: educação e a pesquisa como princípio educativo*. Belo Horizonte: Fino Traço Editora, 2021. Disponível em: <https://observatoriodajuventude.ufmg.br/wp-content/uploads/2022/10/Por-uma-Pedagogia-das-Juventudes-educacao-e-a-pesquisa-como-principio-educativo-1.pdf> . Acesso em 29 jul. 2022.

OLIVEIRA, Amurabi. Ensino de Sociologia: desafios epistemológicos para o Ensino Médio. *Revista Espaço Acadêmico*, n. 119, p. 115-121, 2011. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/11758/6865> . Acesso em 15 dez. 2025.

OLIVEIRA, Rafaela Reis Azevedo. A importância do ensino de Filosofia e Sociologia na educação básica. *Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais. CABECS*, v.8, n. 1, p. 6-10, 2024. Disponível em: <https://cabecs.com.br/index.php/cabecs/article/view/517/375> . Acesso em 03 dez. 2025.

SANTOS, Charles. A gamificação e o ensino de sociologia: elementos para uma reflexão. *Revista Espaço Acadêmico*, n. 229, 2021. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/54898/751375152342> . Acesso em 01 dez. 2025.

SILVA, Afrânio; LOUREIRO, Bruno; MIRANDA, Cassia; FERREIRA, Fátima; FERREIRA, Lier Pires; SERRANO, Marcela; COSTA, Marcelo; NOGUEIRA, Martha; OLIVEIRA, Otair Fernandes; MENEZES, Paula; CORRÊA, Raphael; PAIN, Rodrigo; LIMA, Rogério; BUKOWITZ,

Tatiana; ESTEVES, Thiago; PIRES, Vinicius Mayo. *Sociologia em movimento*. São Paulo: Moderna, 2018.

SILVA, Marcel Freire da; DIAS, Vagno Emygdio Machado. Educação integrada e adoecimento estudantil na Educação Profissional e Tecnológica. *Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica*, [S. l.], v. 2, n. 22, p. e11670, 2022. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/11670>. Acesso em 08 ago. 2023.