

O “GAME/JOGO/SOCIOLOGIA” COMO OBJETO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DA SOCIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO

Neila Renata Silva Pina¹

Resumo

O presente artigo tem como objetivo apresentar um game/jogo/Sociologia como Objeto de Aprendizagem. Nesse aspecto, foi apresentada a importância da hipermídia, multimídias em Educação, bem como a importância da Sociologia no Ensino médio. Foi mencionado que um entraves encontrado para êxito no processo de ensino-aprendizagem da disciplina está no desinteresse dos alunos pelo conteúdo, muitas vezes mal ministrado e/ou não assimilado pelos alunos. O game/jogo/Sociologia surge como um tipo de hipermídia que condiz com o linguajar contemporâneo dos estudantes do ensino médio e como um auxiliar na assimilação dos conteúdos ministrados na disciplina Sociologia no Ensino Médio, na medida em que une o lúdico como a intencionalidade de desenvolver a capacidade de compreensão dos conteúdos por parte dos estudantes. Na metodologia se especificou como seria formulado esse game/jogo/Sociologia e o funcionamento do game/jogo/Sociologia, com aspectos que vão desde a criação de um banco de dados (com perguntas de múltipla escolha relativas a conteúdos específicos da disciplina Sociologia no Ensino Médio) para criação de game à formulação técnica do software que envolve utilização de ferramentas da tecnologia da informação. Por fim através dos resultados alcançados pelos alunos no game/jogo/Sociologia, bem como da observação participante dos professores da disciplina, os benefícios da implantação desse objeto de aprendizagem pode ser averiguada e posteriormente mensurada.

Palavras-chave: Hipermídia e Multimídia, Sociologia no Ensino Médio, Game/jogo/Sociologia.

¹ Professora Formadora de Estágio Supervisionado no Curso de Ciências Sociais/Licenciatura – UAB/Unimontes Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes; Graduada em Ciências Sociais – Unimontes; Especialista em Educação a Distância – Unimontes; Especialista em Docência do Ensino Superior – Unimontes. E-mail: neilapina@oi.com.br

1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem como intuito apresentar um game/jogo/Sociologia como Objeto de Aprendizagem. Para tal, apresentou-se a importância da hipermídia, multimídias em Educação, além da importância da Sociologia no Ensino médio, mencionou-se que um entraves encontrados para êxito no processo de ensino-aprendizagem da disciplina está o desinteresse dos alunos pelo conteúdo, muitas vezes mal ministrado e/ou não assimilado pelos alunos.

Nesse sentido, o game/jogo/Sociologia surge como um tipo de hipermídia que condiz com o linguajar contemporâneo dos estudantes do ensino médio e como um auxiliar na assimilação dos conteúdos ministrados na disciplina Sociologia no Ensino Médio, na proporção em que une o lúdico como à intencionalidade de desenvolver a capacidade de compreensão dos conteúdos por parte dos estudantes.

No que se refere à metodologia, especificou-se como seria formulado esse game/jogo/Sociologia e o funcionamento do game/jogo/Sociologia, com aspectos que vão desde a criação de um banco de dados (com perguntas de múltipla escolha relativas a conteúdos específicos da disciplina Sociologia no Ensino Médio) para criação de game à formulação técnica do software que envolve utilização de ferramentas da tecnologia da informação.

Por fim através dos resultados alcançados pelos alunos no game/jogo/Sociologia, bem como da observação participante dos professores da disciplina, os benefícios da implantação desse objeto de aprendizagem pode ser averiguada e posteriormente mensurada.

A real motivação veio do contato com o público-alvo desse projeto que são os alunos do Ensino Médio em relação à disciplina de Sociologia. Tem em vista que, um dos maiores entraves encontrados pelos professores que ministram Sociologia para o Ensino Médio seja prender a atenção dos alunos e motivá-los no processo de ensino-aprendizagem. Em outras palavras o professor de Sociologia no Ensino Médio encontra dificuldades para ajudar os alunos das instituições de ensino a reconhecer a dissensão entre senso comum e conhecimento científico, a fim de tornar possível à compreensão/assimilação dos conceitos associando-os a realidade.

Nesse aspecto foi idealizado um game/jogo de múltiplas escolhas com os conteúdos ministrados, a fim de deter e a atenção dos alunos, uma vez que esse público é bastante afeito a jogos como forma de entretenimento.

É notório que na escola contemporânea se tornou premente a necessidade de reinventar para aprender a ensinar melhor, tendo em vista um público cada vez mais envolvido com aspectos audiovisuais, no caso do Brasil, onde a escola pública e gratuita precisa de muita qualidade esse desafio é ainda maior. Nesse aspecto, surge a proposta de utilização de recursos hipermídia, nesse caso jogo/game de computador, com fins didáticos como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da disciplina Sociologia no Ensino Médio.

Ao se pensar em estratégias didáticas pra um objeto de aprendizagem voltado para o público juvenil, houve a união do aspecto lúdico à consecução desse objeto de aprendizagem. Sendo assim, não foi uma mera utilização do lúdico pelo lúdico, mas um lúdico intencionalmente didático. Conforme considera Antunes (2008, p.38) ao distinguir propostas deliberadamente lúdicas das propostas lúdicas e pedagógicas em jogos:

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (entendida como) uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica, que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que ajude a construir conexões. (ANTUNES, 2008, p.38)

A hipermídia na educação é uma realidade, faz-se necessário que a escola se aproprie da linguagem desses diversos meios para poder concorrer pela ótica juvenil, de modo menos desigual. Isso não significa o abandono completo dos recursos didáticos já estabelecidos, muito menos a transformação de professores em “show men”, nem que escola (conhecido reduto da ciência e da arte) coloque em segundo plano seu compromisso com rigor científico. Todavia, é importante que a escola contemporânea aprenda a utilizar a hipermídia que, por sua vez, está cada vez mais presente na vida de seus alunos, independente da classe social e, ignorar esse fato é um desperdício do potencial pedagógico contido nesse tipo de linguagem.

Autores como Cloutier (1975, apud CARVALHO, 1999), argumentam que além dos inúmeros estímulos proporcionados pela linguagem audiovisual, ela consegue recriar o real e conduzir o usuário a lugares, até então, não imaginados. A vantagem de que a

multimídia favorece o desenvolvimento de modelos mentais mais dinâmicos que vão se completando pela percepção de representações múltiplas são também apontados pelo autor.

2. Hipermissão, Multimídia e Educação

Tendo em vista processo cultural e tecnológico em expansão, pode-se afirmar que o processo de informação assumiu dimensões globais. Essa nova arrumação social tem resquícios das transformações iniciadas na sociedade pós-industrial. Somadas a intensidade das mudanças provocadas pelas novas tecnologias e disseminação da cultura da informática que, por sua vez, convida-nos a refletir, identificar e fazer uso inteligente de um novo arquétipo de aprendizagem através de recursos da tecnologia da informática

O surgimento de um novo paradigma que alcança e modifica a comunicação, os modos de aprendizagem, as relações humanas e as organizacionais se deve grande disseminação da informática, em segmentos importantes da sociedade, revoluciona formas tradicionais de equilíbrio.

Por muitos séculos a tecnologia da escrita foi o livro impresso que dominou os coletivos sociais instituindo a forma linear e seqüencial de leitura e aprendizado. E o século XX foi marcado pelas inovações que propiciaram à criação de diversos inventos, teorias, descobertas revolucionárias, recursos tecnológicos, dentre eles, o computador.

O computador permitiu a concepção de uma inovação tecnológica da escrita: o Hipertexto. Termo esse que, em 1960, era definido como “escrita não-seqüencial que permite ao leitor escolher múltiplos caminhos e acessar informações em cadeia através da tela do computador em tempo real” (SNYDER apud PEREIRA, 2000:69).

Diante desse contexto, não é mister muita astúcia para averiguar as extensão alcançadas pela informática e as transformações ocasionadas por ela, nos mais diversos ambientes. É notório que a informática conquistou espaço extraordinário e inigualável na sociedade como um todo. A ponto de sua ausência ou sua presença ser determinante de progresso ou subdesenvolvimento:

“Isto porque nenhuma revolução apresentou um poder de impacto social similar aquele que o desenvolvimento e a difusão maciça de computadores promovem. Não existe praticamente um dia sem que setores de governo, entidades científico-culturais, órgãos de imprensa, etc. não organizem ou promovam encontros destinados à discussão de temas ligados à informatização da sociedade, o que

cada vez mais solicita a atenção de todos para a urgência de se assegurar uma participação ativa em tal processo”. (BRANDÃO, 1998: 45)

As informações seqüenciais e lineares cedem, gradativamente, lugar aos sistemas hipermídia: uma coleção de arquivos interconectados em uma rede. No que se refere às relações sociais e as relações de aprendizado nunca mais serão as mesmas. Essa nova forma de apreensão de informação e inclusão de instrumentos informáticos em nossas atividades cotidianas desfaz, em certos aspectos, com o velho exemplar do currículo e do ensino tradicionais, no qual o professor transmite os conhecimentos e o aluno, passivamente, o recebe e o reproduz. Os avanços e liberdade proporcionados pela informática e suas possibilidades consagram novas formas de cognição e de administração das informações por inúmeros caminhos não lineares. Sendo assim, surgem novas posições em relação ao processo ensino-aprendizagem e os atores sociais da educação.

É imprescindível que ambientes de aprendizagem abertos e motivadores através da multimídia contribuam para promover a competências nos estudantes de “aprender a aprender”. Logo, não basta idealizar inovações tecnológicas educacionais sem antes repensar os ambientes de aprendizagem e a capacitação dos profissionais da educação e não apenas a aplicação da técnica pela técnica.

Todo processo de adequação às tecnologias hipermídia deve está acompanhado de uma proposta pedagógica ciente das exigências de uma educação que valorize a criatividade, a proatividade, ou seja, uma educação transformadora, com ênfase na pesquisa e na formação de estudante cidadão, consciente de si, da sua história, da sociedade em qual está inserido.

A hipermídia e multimídia deve ser ferramenta para desenvolver capacidade nos alunos, de maneira que, os conteúdos ministrados na escola, sejam significativos socialmente e capazes de instituir transformações individuais e coletivas. Além disso, deve ser usada para promover a democratização do ensino no Brasil, além de fomentar a constituição de cidadãos participativos para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

3. Histórico Curricular da Sociologia na Educação no Brasil

Nise Jinkings, em “Ensino de Sociologia: Particularidades e desafios contemporâneos” esclarece o motivo da inclusão da Sociologia na educação no período do final do século XIX no Brasil.

Foi visando contribuir para o desmonte das idéias que davam sustentação à ordem patrimonialista e escravocrata, que a sociologia chegou aos cursos voltados à formação de educadores do ensino básico, no final do século XIX, sob a influência das idéias positivistas de Auguste Comte. Naquele contexto, os estudos sociológicos associaram a Sociologia à moral e buscaram formar uma nova mentalidade, mais voltada para as “ciências positivas”. (JINKINGS, 2007, p.117)

Com o desígnio de realizar uma análise sobre o transcorrer da história da presença da disciplina Sociologia, em escolas de ensino médio no Brasil, a autora Ileizi Silva escreve: “A Sociologia no Ensino Médio: Os Desafios Institucionais e Epistemológicos para a Consolidação da Disciplina”, (SILVA, 2005).

Partindo do ensino de Sociologia como parte dos sistemas simbólicos. O artigo discute a Sociologia no ensino médio em relação a suas idas e vindas no processo histórico brasileiro. Sendo interessante ressaltar o diagnóstico da Sociologia através da análise de tipos de currículos que fizeram parte da história da educação Brasileira.

Nesse sentido, o primeiro o currículo seria “clássico científico”, existente até 1971, pautado na formação das elites brasileiras, constituindo um sistema dual, com uma vertente para a elite e outra vertente para compor mão-de-obra com classes trabalhadoras.

O segundo seria o “currículo tecnicista”, originado nos governos militares no qual os conhecimentos eram congregados em área de aproveitamento imediata, onde se rejeitam as teorias e profundezas da disciplina substituindo-os por elementos de aplicabilidade prática para o cotidiano.

Os estudantes não precisam aprender os fundamentos da Física, a dinâmica, a quântica, mas somente algumas formulas que seriam utilizadas na elaboração de alguma tarefa básica da contabilidade, da construção civil, etc. (SILVA, 2005, p.9).

Nesse currículo o professor seria apenas de técnico que passa as o conhecimento, nunca um intelectual. Foi nesse currículo que a Sociologia e Filosofia foram substituídas pela matéria denominada “A Educação Moral e Cívica”.

Aproximadamente em 1983, com os “currículos científicos”, ocorre o resgate do professor enquanto intelectual, com a politização do discurso pedagógico, o ambiente escolar ressurgiu como transmissor de cultura sofisticada, contudo isso apenas como

preleção. Logo, Estados como Pará, Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo, Paraná, Santa Catarina e Rio grande do Sul introduziram no currículo o ensino da disciplina de Sociologia no ensino médio.

Nos “currículos das competências”, ocorre a redenção ao conhecimento justaposto à realidade imediata, como consequência houve o empobrecimento dos conteúdos das disciplinas abordadas.

Nesse currículo Sociologia e Filosofia não adentrariam como disciplinas sólidas, aparecendo no que se chamou de “parte diversificada”, por sua comumente aplicada por profissionais de diversas áreas, conforme a LDB de 1996 que profere que o aluno deve ter conhecimento de Sociologia e Filosofia, sem nenhuma especificação profissional mencionada.

O problema da compreensão dos currículos por noções, competências, temas e módulos é que pode se resvalar para generalidades sem identidades disciplinares claras, não levando o aluno a se apropriar dos instrumentais e dos fundamentos das ciências (SILVA, 2005, p.16)

SILVA preconiza a necessidade de se instituir Sociologia e Filosofia como disciplinas fixas do ensino médio, ministradas por profissionais formados com licenciaturas específicas para tais áreas, bem como alterações contínuas acerca da metodologia de ensino para assimilação do conteúdo.

A lei nº. 1641/2003, de junho de 2008, aprovou que tornou obrigatório, em âmbito federal, o ensino de Sociologia e Filosofia em instituições de ensino de nível médio.

4. A Importância da Sociologia no Ensino Médio

Ainda existem indagações sobre qual a importância da sociologia para o ensino médio. Mesmo após as idas e vindas transcorridas por décadas a fim de que a Sociologia se firmasse enquanto matéria convalida, fixa e obrigatória em todo o Estado brasileiro (lei de 2008). Autoras como Pereira aludem a Sociologia como uma ciência que possibilita o entendimento das variadas relações existentes entre indivíduo e a sociedade de modo a estabelecer elucidações diretas em análises da sociedade a partir de suas estruturas.

[...] a Sociologia é que estabelece uma explicação mais direta do que acontece com cada um de nós e a organização as sociedade mais ampla – família, gênero, religião, violência, trabalho, saúde, poder social, político e econômico. (PEREIRA, 2007, p.148).

De acordo com Pereira a reflexão sociológica exerceria a função central para reconhecer as forças sociais que transformariam o dia-a-dia, e múltiplos conceitos brotados no cerne das ciências sociais já fariam parte de tal cotidiano, já que nos mostra conceitos de classes sociais, Estado, soberania, política, marginalidade, exclusão social, dentre outros.

O autor Sarandy (2007) menciona considerações significantes sobre a importância da Sociologia visando o acentuar do senso crítico no aluno, acentuar o que seria excessivamente típico do jovem, o questionamento.

[...] a Sociologia tem a contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico, ao lado de outras disciplinas, pois promove o contato do aluno com sua realidade e, podemos acrescentar, bem com o confronto com realidades distantes e culturalmente diferentes. É justamente nesse movimento de distanciamento do olhar sobre nossa própria realidade e de aproximação sobre realidades outras que desenvolvemos uma compreensão de outro nível de crítica. (SARANDY, 2007, p.1).

E Sarandy (2007) segue sua defesa no aspecto da concepção de ensino de Sociologia como desenvolvimento humano, como meio a negativa ao individualismo pelo esclarecimento da necessidade da coletividade.

[...] o conhecimento sociológico certamente beneficiará nosso educando na medida em que lhe permitirá uma análise mais acurada da realidade que o cerca e na qual está inserido. Mais que isto, a sociologia constitui contribuição decisiva para a formação da pessoa humana, já que nega o individualismo e demonstra claramente nossa dependência em relação ao todo, isto é, à sociedade na qual estamos inseridos. (SARANDY, 2007, p.2)

As Ciências Sociais, diferentes das demais ciências nas quais os objetos de estudo são bem claros e específicos, são mais desconhecidas do senso comum. Sua função não é manifesta, ou seja, nem sempre se vê os fenômenos de interesse dessas ciências e nem se atenta para a utilidade de seus resultados.

Ao longo do tempo, a Sociologia tem sido vítima de diminuições deturpadoras. Já se imaginou que seu objeto de estudo era, exclusivamente, a pobreza. Também se enxergou nela um elemento revolucionário intrínseco: a Sociologia se preocuparia, somente pela tomada do poder. Já se achou que seu papel era apenas criticar o capitalismo ou a das “patologias sociais”. Por exageros é que a Sociologia foi depreciada e inclusive proibida/interditada.

4.1 O objeto de estudo

Toda ciência busca abranger um conjunto determinado de fenômenos. Com o intuito de: identificar regularidades e, dessa maneira, desenvolver a previsibilidade dos eventos. A isso se pode adicionar outro artefato: a descoberta de um proveito para a previsão.

A Sociologia investiga o funcionamento da sociedade, frutos das interações sociais, de como os indivíduos e os grupos sociais se relacionam, seu interesse é compreender como se constrói o pensamento e como se realiza a ação social. A sociologia lida com uma gama enorme de fenômenos. A identificação desses fenômenos já é um exercício do fazer da disciplina. Exemplos de fenômenos: religiosidade, trocas econômicas, globalização, poder do Estado, transgressão, organização do Estado, avanço tecnológico, corrupção.

Como uma disciplina científica, a sociologia faz uso de uma metodologia a fim de desvendar a verdade dos fenômenos que investiga. Em certos momentos, é preciso quantificar dados, descobrir conexões entre eles, a fim de se identificar tendências e regularidades. Como qualquer ciência, ela se orienta pelos fatos. Como ciência, ela contribui para a emancipação do indivíduo ao ajudá-lo a pensar sob a orientação dos fatos. A Sociologia se incumbem de dar ordem a uma percepção caótica dos fenômenos sociais, por meio de seu papel de desnaturalização dos fenômenos sociais. Sendo assim, ela ajuda a liberar o homem de ações cegas sobre a realidade social. A Sociologia se ocupa a orientação dos fatos. Assim, ela ajuda pensar com mais rigor.

Dentre outras coisas a Sociologia possibilita o senso crítico em relação à sociedade e a autocrítica; - Instiga o jovem a questionar informações, pois desperta a curiosidade; - Mostra o que é espaço público e o que é privado; Possibilita a compreensão de como funcionam os grupos e a dinâmica de inclusão e exclusão; Ensina a respeitar o diferente, a aceitar culturas e realidades distintas; Afasta o estudante do senso comum, capacitando-o a formar ideias de qualidade sobre o mundo e sobre a própria vida. Como propõe Kelly Mota:

Justificar a Sociologia em virtude da formação para a crítica e para a cidadania pressupõe preparar os jovens para um depois; eles precisam

aprender certos conteúdos para um dia exercer essas condições (2003, p. 99).

Contudo, o desinteresse dos alunos do Ensino Médio em relação às aulas de Sociologia tem sido tema recorrente. E como estratégia de contenção e amenização desse problema é que surge esse projeto que, dentre os objetivos claros e próprios da disciplina Sociologia, propõe através do uso de hipermídias o game/jogo/Sociologia como Objeto de Aprendizagem para auxiliar no processo de Ensino aprendizagem da disciplina mencionada.

Logo, elucida-se melhor o objetivo que é utilizar o “game/jogo/Sociologia” como objeto de aprendizagem a como auxiliar no processo de ensino aprendizagem da disciplina de Sociologia no Ensino Médio. Tendo como objetivos específicos: tomar a disciplina mais atrativa aos olhos dos alunos do Ensino Médio; facilitar a assimilação do conteúdo ministrado na disciplina Sociologia; estabelecer conexões da disciplina Sociologia com a realidade do aluno do Ensino Médio. Promover a interação dos recursos hipermídia com a educação/escola do Ensino Médio. Metas que poderão ser alcançadas após implantação do game/jogo/Sociologia

4.2 Prática Social Final

Somente quando o aluno for capaz de aluno expressar através de ações ou intenções que o conteúdo vivenciado, problematizado, teorizado e sintetizado mentalmente, pode-se dizer que o estudante é capaz de transformar a sua existência, isso configura o que se chama prática social. Gasparin (2005, p. 146) vai esclarecer:

...desenvolver ações reais e efetivas não significa somente realizar atividades que envolvam um fazer predominantemente material, como plantar uma árvore, fechar uma torneira, assistir a um filme etc. Uma ação concreta, a partir do momento em que o educando atingiu o nível do concreto pensado, é também todo o processo mental que possibilita análise e compreensão mais amplas e críticas da realidade, determinando uma nova maneira de pensar, de entender e julgar os fatos, as idéias. É uma nova ação mental. (GASPARIN, 2005, p. 146)

O uso do game/jogo/Sociologia propõe, por meio de hipermídia, multimídia, uma verdadeira proposta histórico-crítica para este novo momento, no qual a velocidade de informações impera, e colabora para que o estudante, através de sua transformação dessa inovação didática intervém e transforme sua realidade social.

5. METODOLOGIA

Após a aula expositiva com conteúdo da disciplina Sociologia que, por sua vez estariam relacionados às séries específicas, o aluno se dirigiria a um laboratório de informática no qual teria acesso ao software do jogo descrito abaixo.

5.1 Funcionamento do jogo

O participante deverá responder uma seqüência de 10 perguntas, indo das fáceis às difíceis.

Cada pergunta terá quatro alternativas para o participante escolher.

Caso o participante acerte a 1ª pergunta, terá direito a responder a 2ª pergunta, e assim por diante.

Durante sua resposta, o participante, se julgar necessário, poderá escolher uma ajuda, que são: “Cartas”

Ao escolher esta ajuda, o participante sorteará uma entre quatro cartas.

Se sortear o “A”, uma alternativa será eliminada;

Se sortear o “2”, duas alternativas serão eliminadas;

Se sortear o “3”, três alternativas serão eliminadas;

Se sortear o “K”, nenhuma alternativa será eliminada.

Se mesmo com a ajuda das “cartas” o aluno não tiver certeza da resposta, caso julgue prudente, poderá parar em qualquer uma das perguntas, recebendo a pontuação que lhe couber. Ao escolher esta opção, o aluno sai do jogo e não participa mais.

Caso o participante erre a resposta, receberá a pontuação que lhe couber e sairá do jogo, não participando mais dele.

Obs.: mesmo que o participante não tenha usado suas “ajudas” até a última pergunta, as mesmas não poderão ser usadas na pergunta final.

Professores especialistas (Cientistas Sociais) criariam um banco de questões que, por sua vez estariam divididos em grau de dificuldade. Seria criado um feedback das questões que os alunos, porventura errassem. A o aluno seria ofertado uma nova chance de responder ao game/jogo/Sociologia de acordo com critérios estabelecidos pelo professor titular da disciplina (fato que independe da funcionalidade do jogo em si).

O design e distribuição das informações ficarão a critério de especialistas em informática que, por sua vez estariam atentos as pretensões do jogo que é o êxito no ensino-aprendizagem dos alunos envolvidos.

Obviamente a Excelência do game/jogo/Sociologia como objeto de aprendizagem eficaz poderá ser detectado através dos resultados alcançados pelos alunos após utilizarem o software e tiverem seus resultados nos “game” analisados.

4.2 Ferramentas

Os softwares para produzir esta aplicação são: Webedit, Gifcom, Mapedit, Corel e PSP, Aolpress, Netscape e outros acessíveis no Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas da Unimontes (CCET).

a distribuição destas necessidades sistemáticas para esta aplicação será feita alternativamente (conforme a acessibilidade ao laboratório do Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas da Unimontes):

Laboratório - 30 unidades	
processador	pentium 166
sistema operante	rede novel netware/win/netscape
dispositivo interno	mouse/teclado
monitor	14", res. 800x600, 65.000 cores
cd-rom	sim
quadro de áudio	não
ram	16 mb
espaço em disco	-

Tabela 1: Componentes do processo metodológico para uso do game/jogo/Sociologia

6. CRONOGRAMA FÍSICO FINANCEIRO

Segue abaixo o cronograma físico financeiro para financiamento e manutenção mês a mês do game/jogo/Sociologia, bem como a planilha de investimentos envolvidos no software:

Atividades/ Mês	1º mês	2º mês	3º mês	4º mês	5º mês	6º mês	7º mês	8º mês	9º mês	10º mês	11º mês	12º mês
1	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00
2	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00
3	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00
4	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00

5	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00
6	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00
7	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00
8	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00
9	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00	200,00

Tabela 2: Custo mensais para manutenção do game/jogo/Sociologia.

PLANILHA DE INVESTIMENTOS

ITEM	QTDE	VALOR MANUTENÇÃO (1 ano)	VALOR CRIAÇÃO (Tecnólogo/Projetista de Informática e Professores/Banco de Dados)
1. Jogo com material didático corresponde ao 1º ano do Ensino Médio- Sociologia	1	2.400,00	2.000,00
2. Jogo com material didático corresponde ao 2º ano do Ensino Médio- Sociologia	1	2.400,00	2.000,00
3. Jogo com material didático corresponde ao 3º ano do Ensino Médio- Sociologia	1	2.400,00	2.000,00
TOTAL			13.200,00

Tabela 3: Cálculo de custos do game/jogo/Sociologia

6. CONCLUSÃO

Ao final de artigo, conclui-se que a disciplina Sociologia é constitui em exemplo campo para interação: hipermídia e Educação, uma vez que se objeto de estudo e diverso, amplo e fecundo. Por meio do game/jogo/Sociologia os professores e alunos poderiam detectar de modo direto as deficiências no entendimento do conteúdo ministrado, bem como verificar possibilidades criativas de assimilação do conhecimento.

As hipermídias e multimídias, como elementos presentes no cotidiano dos estudantes, não poder ser ignorada pelo seu principal veículo de acesso ao conhecimento no ensino médio que é a sala de aula. Logo, o uso de objetos de aprendizagem como game/jogo/Sociologia são imprescindíveis para amenizar os problemas como o desinteresse pela disciplina, tão comuns na atualidade. Obviamente, o engajamento e capacitação do professor (por meio de manuais – no caso específico do

game/jogo/Sociologia), faz-se necessária para todos os recursos desse objeto de aprendizagem sejam aproveitados.

Nesse aspecto, faz-se necessária uma abordagem interdisciplinar de psicólogos, educadores (os professores, treinadores, e investigadores), cientistas de computador, cientistas sociais, profissionais de multimídia, e projetistas de conteúdo para desenvolver programas de multimídia modo para vários níveis de aprendizagem e áreas de conteúdo, a fim de alcançar êxito na interação hipermídia e educação.

Uma vez que esses programas modelo podem servir, além de um componente complementar no processo de ensino-aprendizagem, como marcos para pesquisa adicional e desenvolvimento subsequente. Haja vista que, em se tratando de educação, não seria uma idéia boa deixar tudo exclusivamente para o mercado. Em outras palavras, a melhor forma de utilização da Hipermídia na Educação deve partir de iniciativas oriundas de pessoas envolvidas no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 15. edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BRANDÃO, E. J. R. Informática e Educação: uma difícil aliança. Passo Fundo: EDIUPF, 1995.

CARVALHO, A. A. A. C. Os Hipermídia em contexto Educativo. Tese de doutorado em Educação. Universidade do Minho. Braga, Portugal: Lusografe, 1999.

GASPARIN, João Luiz. Uma didática para a pedagogia histórico – crítica. 3 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005, p.146.

JINKINGS, Nise. Ensino de sociologia: Particularidades e Desafios Contemporâneos Mediações, Londrina, PR, v.12, n.1, p.113-130, jan/jun. 2007.

MOTA, Kelly Cristine Corrêa da Silva, (2003). Os lugares da sociologia na formação escolar de jovens do ensino médio: formação ou exclusão da cidadania e da crítica? Dissertação de mestrado em Educação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2003, p.99.

SARANDY, Flávio Marcos Silva. Reflexões acerca do sentido da Sociologia no Ensino Médio: desenvolver a perspectiva sociológica: objetivo fundamental da disciplina no Ensino Médio. <http://www.espacoacademico.com.br>, acessado em 02/02/2007.

SILVA, Ileizi Fiorelli. A Sociologia no Ensino Médio: Os Desafios Institucionais e Epistemológicos para a Consolidação da Disciplina. XII Congresso Brasileiro de Sociologia – SBS, Belo Horizonte, MG, 2005.

SNYDER, I apud PEREIRA, M. H. (2000). Hipertexto – o labirinto eletrônico. Tese de doutorado – Faculdade de Educação - UNICAMP.