

A CIÊNCIA POLÍTICA NO UNIVERSO DOS JOGOS

Anna Maria Vieira, Renata S. Schevisbiski

E-mail para contato: anna.maria.vieira@live.uel.br

Trabalho vinculado ao Projeto de Pesquisa em Ensino nº 702/2022

Resumo

O tema abordado é relevante para renovar o ensino de Ciências Sociais no Ensino Médio, usando jogos para despertar o interesse. Os jogos têm como foco principal agradar seu público-alvo com enredos e gráficos que prendam o jogador a tal universo, porém conseguimos ter uma perspectiva além da diversão se focarmos nas Lores (histórias que compõem o enredo do jogo). Neste trabalho, apresentaremos jogos nos quais estão presentes diversos conceitos das Ciências Sociais, especialmente políticos, como *World of Warcraft da Blizzard*, um cenário fictício, com personagens e raças fantasiosas, com as histórias e conteúdos relativos à área de Ciência Política, o que é conveniente já que este projeto é justamente a criação de um RPG com a temática política. O jogo aborda uma guerra entre duas facções: a “Horda” e a “Aliança”, cada qual regida por seus aliados das raças fantasiosas e sua forma de governar seus aliados. Enquanto a Aliança tem seu reinado voltado a monarquia e o poder é repassado por elos de sangue, a Horda, por sua vez, usa de democracia para escolher seus governantes que são denominados como chefe guerreiro. Na história do jogo, portanto, identificamos muitos exemplos de fatos sociais, guerras civis e golpes de poder envolvendo os personagens do universo. Conclui-se que é de fundamental importância fazer recortes e ter uma percepção além do senso comum para refletir a relevância de outros títulos de jogos que podem ser inseridos no ambiente das Ciências Sociais, perfeito para poder lecioná-la na Educação Básica.

Palavras-chave: Ciência Política; Jogos; RPG.