

**A CRIAÇÃO DE JOGOS PARA O ENSINO DE CIÊNCIA POLÍTICA:
SIMULANDO A CRISE DA DEMOCRACIA BRASILEIRA ATRAVÉS DO RPG**

Renata Schlumberger Schevisbiski

E-mail para contato: renatass@uel.br

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

Resumo

O ensino de Ciência Política (CP) nas escolas pode ser potencializado através do uso de estratégias e recursos didáticos mediante a simulação de processos políticos inerentes à realidade e que fazem parte da agenda de pesquisas e análises da CP. Os jogos são simulações que permitem compreender o que afeta a ação dos atores políticos, sob diversos aspectos: suas estratégias, trajetórias, ideologias e constrangimentos político-institucionais, bem como os efeitos de suas ações sobre outros atores, o sistema e o regime político. A criação de um jogo, nos moldes do *Role-Playng Game* (RPG), mais conhecido como RPG ou Jogo de Interpretação de Personagens ou Papéis, permite a problematização de um tema como a crise dos regimes democráticos contemporâneos. Neste trabalho, vamos apresentar o constructo teórico e os elementos didático-pedagógicos que oferecem embasamento para a criação de um RPG sobre a crise da democracia brasileira. O objetivo é inserir no jogo situações-problema, de tal forma que sejam apresentadas pelo Narrador ou Mestre do jogo aos personagens. Sendo assim, conceitos, teorias e análises oriundos da CP servirão de base para *cards* e materiais disponibilizados no jogo e em oficinas preparatórias para a sua aplicação. Trata-se, portanto, de um processo de transposição didática de conceitos, teorias e pesquisas recentes, bem como estratégias que possibilitem o pensamento crítico e argumentativo por parte dos estudantes na Educação Básica, uma vez que o objetivo do jogo é desencadear maior participação, engajamento e ampliação de conhecimentos sobre política junto aos estudantes.

Palavras-chave: Ciência Política; Democracia; Jogos.