

**CIÊNCIA POLÍTICA DE FORMA LÚDICA: ENSINANDO CONCEITOS
DEMOCRÁTICOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Janaína Camila da Mota, Renata Schlumberger Schevisbiski

Área Temática: Educação

E-mail para contato: janaina.camila@uel.br

Trabalho vinculado ao Projeto de Pesquisa em Ensino nº 00702/2024

Resumo

O projeto ENSIPOL – O Ensino de Política: temas, conceitos, autores e teorias – desenvolveu um Role-Playing Game (RPG) voltado para a Educação Básica, com o objetivo de ensinar Ciência Política de maneira lúdica e didática. O jogo busca discutir conceitos políticos, destacando a importância do sistema democrático na conquista de direitos. Nele, os alunos interpretam personagens em um mundo fictício, dividido entre humanos e não-humanos, governado por um regime autoritário que suprime direitos civis, políticos e sociais. Foram criados materiais didáticos complementares, como glossários e sugestões de atividades, para capacitar os estudantes a compreender aspectos do poder, as consequências de regimes autoritários e a importância de defender os direitos democráticos. Os materiais e orientações para professores foram com base em uma revisão sistemática da literatura, visando a aplicação do jogo em sala de aula e dinâmicas avaliativas. Além disso, serão apresentados os resultados da apresentação do jogo em duas edições do evento “Paraná Faz Ciência” (2023 e 2024) no qual avaliou-se a recepção de crianças e adolescentes aos temas e questões explorados no RPG. Essa experiência não só confirmou a eficácia do RPG como ferramenta educativa, mas também evidenciou a relevância de introduzir a Ciência Política de forma envolvente e acessível, cultivando uma geração mais crítica e ativa na defesa da democracia e dos direitos humanos. Portanto, pretende-se discutir como o projeto foi apresentado às crianças, suas percepções, o que destacar para elas, a jogabilidade e como integrar conceitos de Ciência Política de forma lúdica no jogo.

Palavras-chave: Jogos; Educação política; Ciência Política.