

POLISCIENTIA: EDUCANDO ADOLESCENTES PARA A DEMOCRACIA POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO

GIOVANA DA CUNHA ALMEIDA; ADRIANO HENRIQUES MACHADO; TALITA DE PAULA CYPRIANO DE SOUZA

IFSP – Campus Bragança Paulista ✉ adrianohis@ifsp.edu.br

RESUMO

O projeto tem como objetivo desenvolver uma plataforma para escolas, que inclui salas virtuais de aprendizado e um jogo educativo sobre cidadania e o funcionamento das instituições políticas brasileiras. O público-alvo são adolescentes de 12 a 17 anos. Pesquisas indicam que muitos desconhecem conceitos políticos, o que diminui o interesse por questões políticas. O projeto busca suprir essa lacuna, promovendo o conhecimento essencial para o exercício da cidadania. A abordagem escolhida é a gamificação, considerada eficaz na educação, e o conteúdo será cuidadosamente selecionado para formar cidadãos plenos e críticos.

INTRODUÇÃO

No livro “Cidadania no Brasil: o longo caminho”, José Murilo de Carvalho apresenta a maneira pela qual a democracia brasileira foi sendo desenvolvida e os desafios pelos quais os direitos sociais, civis e políticos foram se estabelecendo, no qual destaca a necessidade da educação política para que o indivíduo possa exercer sua cidadania, pois auxilia na compreensão de seus direitos e na cobrança das ações das autoridades. Para ele, a noção de direitos civis faz com que o cidadão tenha liberdade para pensar, agir e manifestar suas opiniões e escolhas sobre o que afeta sua vida e a comunidade que está à sua volta (Carvalho, 2013). Segundo a socióloga Maria Victoria Benevides são duas as principais dimensões sobre a educação para a democracia: “[...] a formação para os valores republicanos e democráticos e a formação para a tomada de decisões políticas em todos os níveis [...]” (Benevides, 1996), citando também três elementos indispensáveis para a EPD (Educação Para a Democracia), sendo eles: a formação intelectual e informação sobre as diferentes áreas de conhecimento e da capacidade de conhecer para melhor escolher; a educação moral a partir de uma didática de valores que não se aprendem apenas intelectualmente mas também pela consciência ética; e habituar, desde o ensino fundamental, a participação e o interesse pessoal.

METODOLOGIA

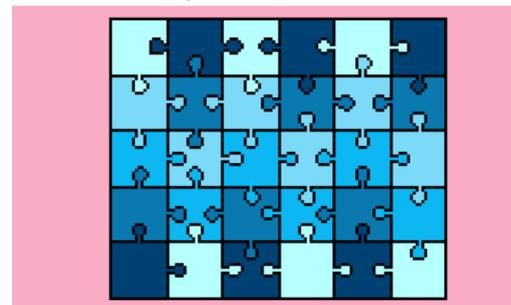
Utilizando conceitos de gamificação, foi elaborado um jogo que visa auxiliar o ensino de política nas escolas. Junto com uma plataforma de monitoramento dos professores para a aplicação do jogo em sala de aula. A partir de dicionários de política, foram selecionados 30 termos sobre política para a elaboração da fase 1 do jogo.

Tabela 1. Ordem dos conceitos do quebra-cabeça.

Democracia	Eleição	Mandato	Partido	Alienação	Conservadorismo
Ideologia	Anarquismo	Capitalismo	Socialismo	Comunismo	Liberalismo
Monarquia	Esquerda	Direita	Fascismo	Nazismo	Aristocracia
Ditadura	Censura	Repressão	Corrupção	Nepotismo	Demagogia
Estado	Parlamentarismo	Presidencialismo	Impeachment	República	Referendo

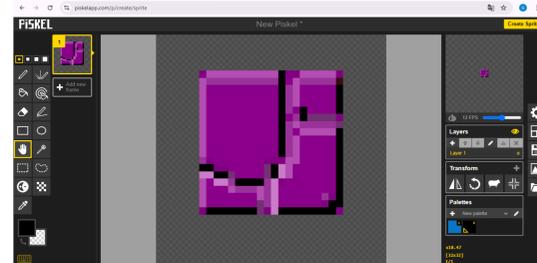
A Figura 1 mostra uma das telas da plataforma administrativa, as figuras 2 e 3 mostram uma parte do jogo e a Figura 4 mostra a criação de um dos elementos do jogo feito pela equipe. A maior parte dos jogos encontrados sobre a política do Brasil (que não eram muitos), abordavam o assunto de forma “cômica”, um exemplo disso sendo o “Políticos Memes Kombat” que usa de figuras políticas simulando um combate entre elas. Desta forma, é notório que não há uma abordagem com objetivo educativo nessas plataformas.

Figura 3. Quebra-cabeça da política já montado



Fonte: Autoria própria

Figura 4. Quebra-cabeça da política já montado



Fonte: Autoria própria

CONCLUSÕES

Foi possível observar que a abordagem dessa temática nas escolas é fundamental para se criar a cultura de uma sociedade participativa, que desenvolva e fortaleça os valores da cidadania e da democracia. Outra observação se refere à carência de plataformas que possibilitem o engajamento e provoquem o interesse dos estudantes no tema, além daquelas que mostram o tema como algo cômico e sem um caráter educativo e formativo. Espera-se que, com a utilização do PoliScientia nas escolas, os professores consigam aprofundar os conceitos e os debates sobre as questões relacionadas à política de uma forma interativa fazendo com que os alunos sejam estimulados a se interessar e debater por tais assuntos a fim de exercer seu papel como cidadão em nosso país.

REFERÊNCIAS

- CARVALHO, José Murilo De. Cidadania no Brasil: O longo caminho. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.
- BENEVIDES, Maria Victoria. Educação para a Democracia. Respeitar é preciso, 1996. Disponível em: <https://respeitarepreciso.org.br/wp-content/uploads/2016/11/Educacao-para-a-Democracia-Maria-Victoria-Benevides.pdf>. Acesso em: 25 fev. 2024.
- SANTOS, Wilk Oliveira Dos et al. Gamificação e Informática na Educação. Informática na Educação, 2021. Disponível em: <https://ieducacao.ceiebr.org/gamificacao/#Oliveira>. Acesso em: 10 mar. 2024.

Figura 1. Tela inicial e visão geral do professor



Fonte: Autoria própria

Figura 2. Tela inicial e visão geral do professor



Fonte: Autoria própria