

ENSINANDO CIÊNCIA POLÍTICA NAS ESCOLAS COM RPG

Anna Maria Vieira (Graduanda do Curso de Ciências Sociais Licenciatura da Universidade Estadual de Londrina) Teodoro Cobbo Fernandes (Graduando do Curso de Ciências Sociais Licenciatura da Universidade Estadual de Londrina) Renata Schlumberger Schevisbiski (Orientadora)
Email: anna.maria.vieira@uel.br, renatass@uel.br e teodoro.cobbo.fernandes@uel.br

1. INTRODUÇÃO

Com o intuito de oferecer novas metodologias para o ensino de Ciência Política nas escolas do ensino básico, o projeto Ensipol têm debatido as potencialidades da gamificação na educação e desenvolvido um jogo de RPG (Role Playing Game) a fim de promover senso crítico nos estudantes. Fomentando trocas de experiências que durante o jogo irão promover o processo de aprendizagem ao passo que os estudantes participam de uma atividade que estimula a imaginação sociológica e politológica de forma descontraída

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Para a execução do jogo se faz necessária a utilização de alguns materiais de apoio que estão sendo cuidadosamente produzidos para os professores. Os materiais originalmente utilizados para a abordagem dessa temática são fichas de personagens, cards que trazem experiências dentro do universo do jogo em que se realizaram campanhas (terminologia de RPG) em que encenarão diálogos e experiências em que o jogador deverá tomar decisões, contra ou a favor a questões democráticas e ou governamentais.

Os materiais usados serão disponibilizados para o professor (mestre de sala) desses serão disponibilizados verbetes políticos e uma cartilha de regras e funcionamentos de um RPG, os materiais usados para a criação da cartilha e os verbetes têm como base os livros que usaremos como referencial teórico os apresentados abaixo em referências.

Também segue em desenvolvimento o Livro do Mestre, material necessário para guiar o mestre durante o jogo, onde se encontrarão a narrativa do jogo, os conceitos científicos e as referências bibliográficas que permitirão aos docentes que fizerem uso do RPG uma consulta prévia de conteúdos contidos no jogo a fim de relacionar com a grade de conteúdos do Ensino Básico.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Levando em conta o atual cenário de violência que tem tomado conta do país nos últimos anos, se materializando recentemente com frequência nos ambientes de ensino, o projeto compreende que a falta de interação e integração nas relações sociais no ambiente escolar permite que muitos estudantes sejam atraídos a fóruns virtuais na internet onde são manipulados por ideologias extremistas. A escolha do jogo de RPG visa, além do ensino, suprir essa carência de interação ao integrar os estudantes em um espaço de participação e debate a respeito de temas de extrema importância para uma convivência humanizada.

As discussões até o momento apontam a necessidade de uma metodologia de ensino que aborde debates horizontais entre professores e estudantes a fim de suscitar o respeito, a conciliação e a solidariedade, considerando suas individualidades e características identitárias. Busca-se durante o jogo levantar o debate sobre a democracia e seus momentos de crise, possíveis pelo conceito de pêndulo, traçando um link entre as obras de Przeworski e Avritzer..

4. CONCLUSÃO

Como resultado, entende-se o jogo como material pedagógico para tecer relações entre os jogadores ao mesmo tempo em que são apresentados a conceitos como o de democracia e autoritarismo, conscientizando-os nas tomadas de decisões políticas e éticas que se iniciarão no RPG.

5. REFERÊNCIAS

AVRITZER, L. O pêndulo da democracia. Todavia; 2019.

PRZEWORSKI, A. Crises da Democracia. Zahar; 2020.