



FEMIC JOVEM

[SAMUEL DOS SANTOS FERREIRA]

[LUCAS GABRIEL ANDRADE MAGALHÃES]

[Laís de Oliveira Nascimento]

[E. E. Visconde de Arantes]

Andrelândia, MG/Brasil

HOMO LUDENS E HOMO POLITICUS: o uso de jogos como ferramentas didáticas para o ensino de política no Ensino Médio



Ilustração: Iside Perdigão.
Porta colonial símbolo do poder dos
Coronéis no interior de Minas Gerais.



lais.oliveira@educacao.mg.gov.br

Apresentação



- Esta pesquisa é uma continuação do trabalho desenvolvido pelo NUPEEVA (Núcleo de Pesquisas em Ciências Sociais da E. E. Visconde de Arantes) desde outubro de 2021. O produto final deste atual projeto será a criação de jogos, tanto digitais quanto analógicos para a promoção da Educação Política dos estudantes de nossa escola.
- O conteúdo principal dos jogos a serem desenvolvidos será a *gameificação* da história política local do município de Andrelândia - cidade dominada em seu passado pelo mandonismo de alguns fazendeiros abastados, líderes das facções “Caranguejos” e “Veados”.

Objetivos



Objetivo geral

- Produzir diversos jogos, tanto analógicos quanto digitais, tendo por objetivo ensinar política aos alunos do Ensino Médio em Tempo Integral (EMTI) da E. E. Visconde de Arantes de forma atraente e significativa.

Objetivos específicos

- Promover a Educação Política dos jovens
- Criar alternativas pedagógicas à Educação Tradicional, chamada por Paulo Freire de Educação Bancária
- Fomentar pensamento crítico entre os jovens
- Transformar o ensino de política mais atraente e próximo da realidade dos jovens
- Gameficar a tradicional história política do município de Andrelândia

Metodologia



- CLUBES DE LEITURA
- APLICAÇÃO DE QUESTIONÁRIO ONLINE
- OFICINAS DE CRIAÇÃO DE JOGOS

Metodologia



Nosso primeiro Clube de Leitura:
HOOKS, Bell. *Ensinando pensamento crítico: sabedoria e prática*. São Paulo: Elefante, 2020

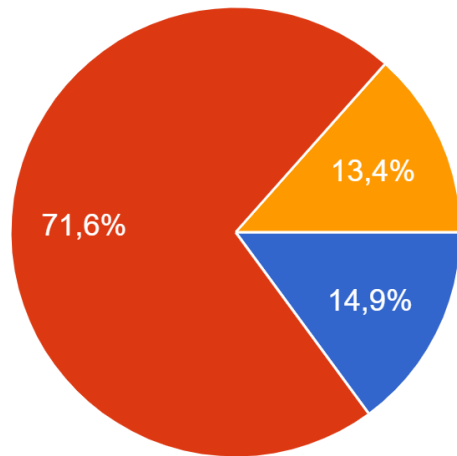
Metodologia



Questionário *online*

7 - Qual tipo de jogo você mais joga?

134 respostas



- Jogo analógico (carta ou tabuleiro)
- Jogo digital (celular, console ou computador pessoal)
- Não joga nenhum desses tipos de jogos

Fonte: NUPEEVA 2025

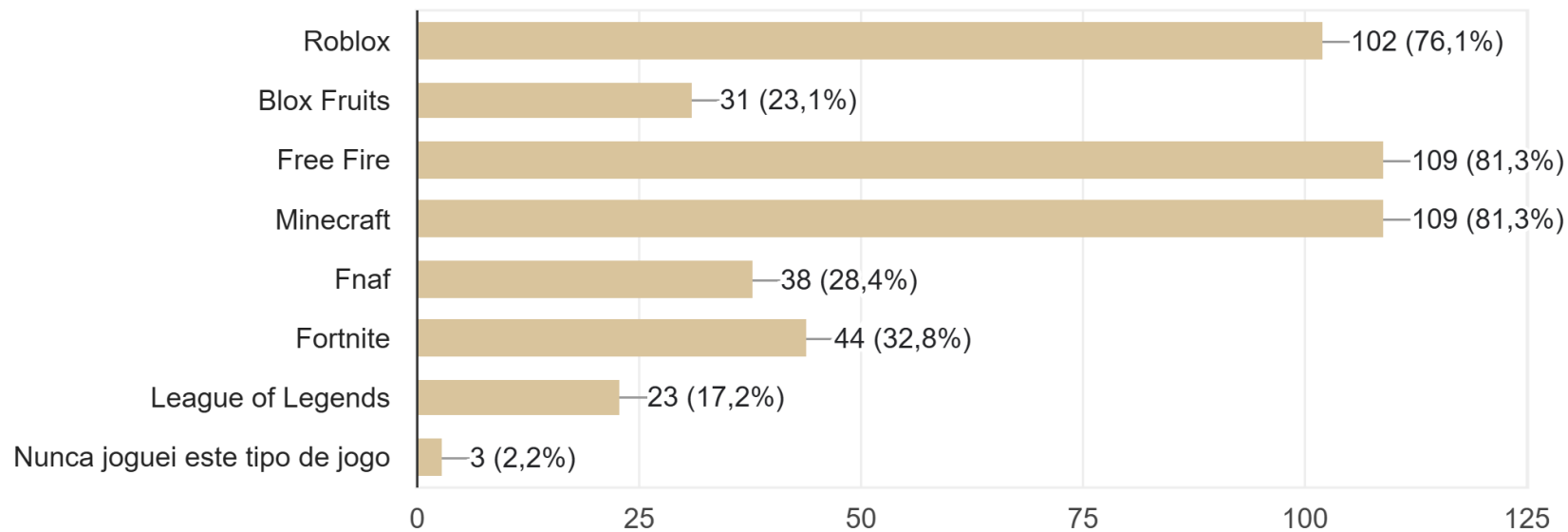
Metodologia



Questionário *online*

19 - Dos jogos digitais e de PC abaixo qual você já jogou? Marque mais de uma opção.

134 respostas

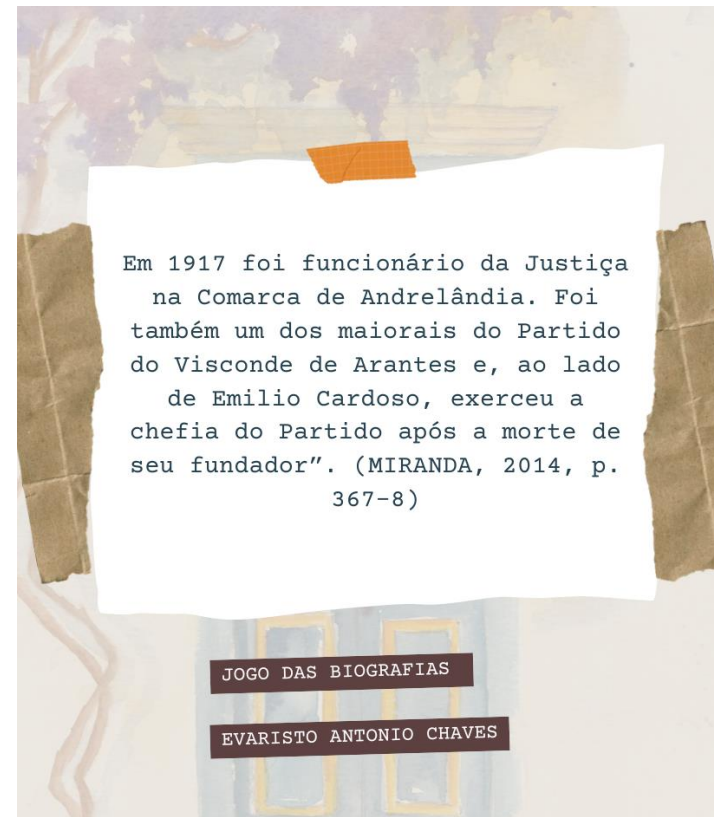
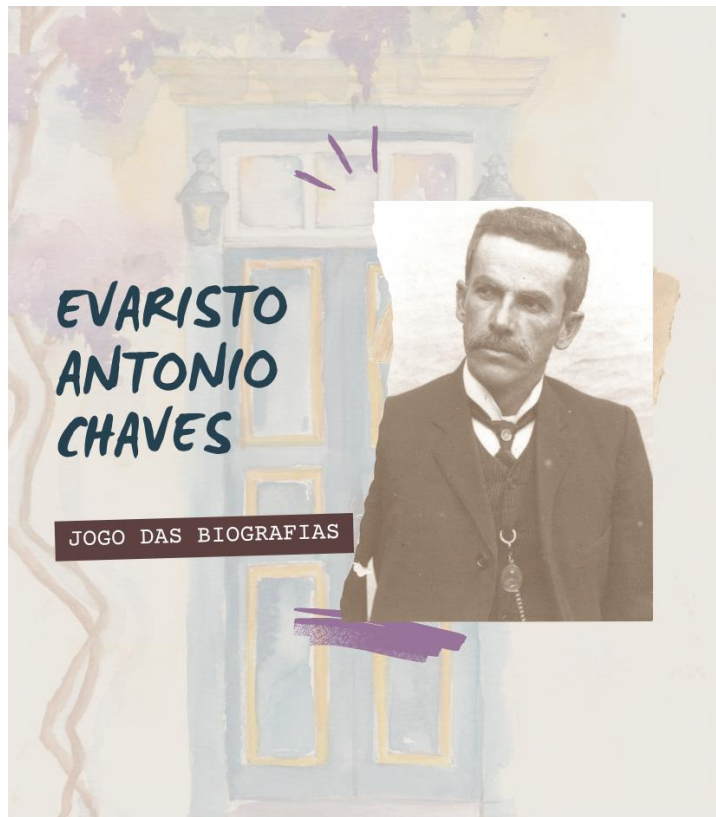


Fonte: NUPEEVA 2025

Resultados alcançados



Jogos analógicos: Jogo das Biografias



Resultados alcançados



Jogos analógicos: Caiu, perdeu das eleições

CAIU, PERDEU DAS ELEIÇÕES!

Cite três práticas fraudulentas nas eleições durante a Primeira República.

22

EQUIPE NUPEEVA

CAIU, PERDEU DAS ELEIÇÕES!

R.: Voto de cabresto, troca de votos, manipulação das atas e voto por procuração.

22

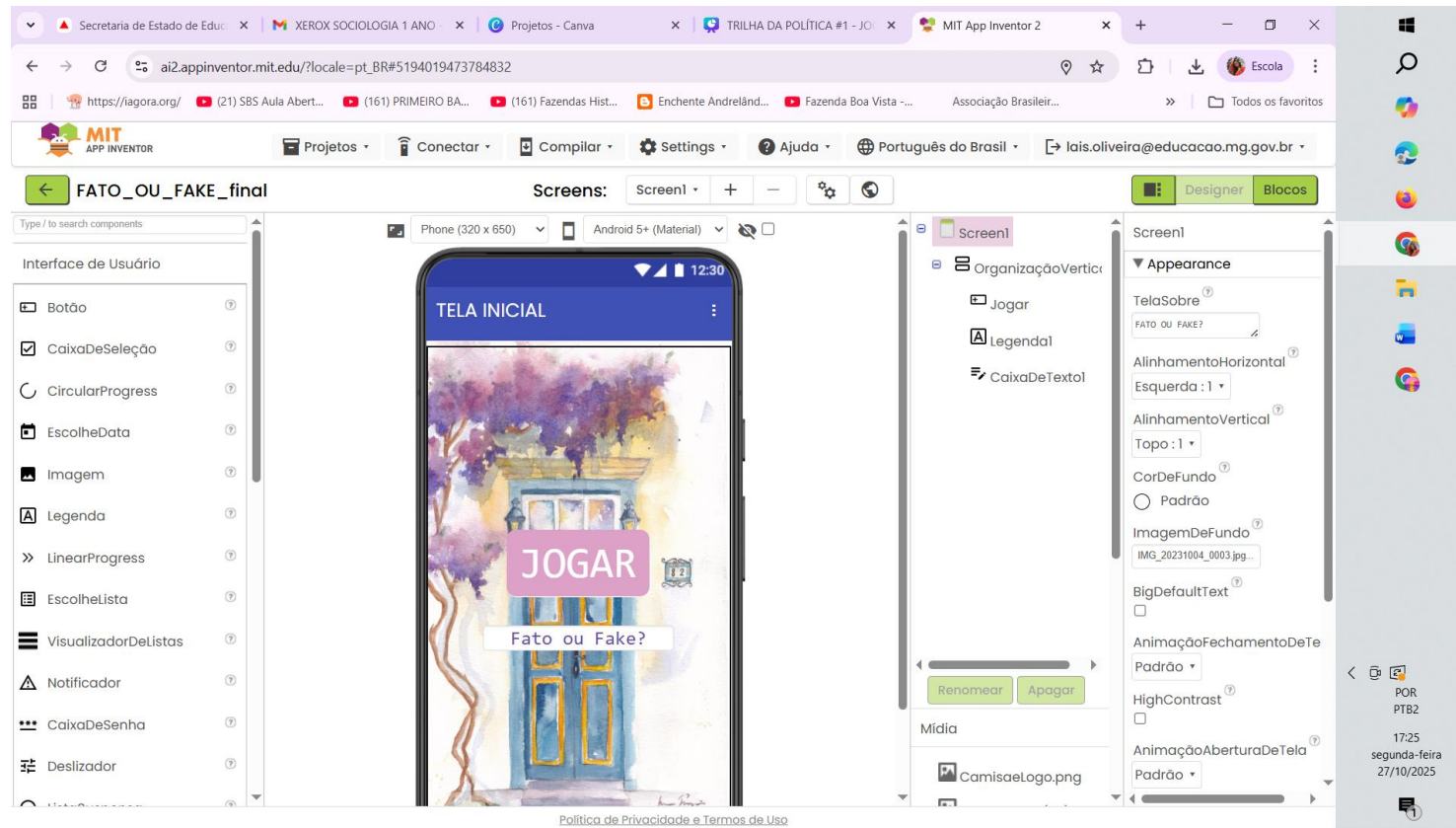
EQUIPE NUPEEVA

Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



- Os jogos desenvolvidos pelo NUPEEVA podem ser usados por outros professores de outras disciplinas como material pedagógico e também podem inspirar professores de outras áreas a fazer uso da *gameficação* em suas aulas.
- Este trabalho surgiu da necessidade de se iniciar os estudantes na pesquisa científica de uma forma menos maçante e mais próxima da sua realidade social.

Criatividade e inovação



Fonte: versão teste do jogo **Fato ou fake?** elaborada no MIT – APP INVENTOR – “um ambiente de programação intuitivo e visual que permite que todos – até mesmo crianças – criem aplicativos totalmente funcionais para celulares Android, iPhones e tablets Android/iOS”. Disponível em: <https://appinventor.mit.edu/about-us>. Acesso em: 11 de agosto de 2025.

Considerações finais



- Quanto mais claras e fáceis de decorar as regras de um jogo, mais prazeroso é jogá-lo.
- A *gameificação* é uma excelente ferramenta para transformar o aprendizado num momento lúdico e significativo.

Agradecemos aos familiares de todos os estudantes envolvidos, pois vocês nos apoiaram em todas as etapas da pesquisa com muita força e vigor! Sem vocês não teríamos conseguido chegar até aqui!



9ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 08 a 28 de novembro de 2025

Realização



Associação Mineira de
Pesquisa e Iniciação Científica

UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS



Apoiadores e parceiros

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO

