

ESCOLA ESTADUAL VISCONDE DE ARANTES

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

Andrelândia, MG

2025



SAMUEL DOS SANTOS FERREIRA
LUCAS GABRIEL ANDRADE MAGALHÃES
Laís de Oliveira Nascimento

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

Relatório apresentado à 9ª FEMIC - Feira
Mineira de Iniciação Científica.

Orientação do Prof. Laís de Oliveira Nascimento

Andrelândia, MG

2025



RESUMO

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 do jogo a ser desenvolvido será a *gameificação* da história política local do pequeno município de Andrelândia, no interior de Minas Gerais. A elaboração dos jogos terá como referencial teórico principal a proposta de educação como prática da liberdade, tal como definido por bell hooks. Ademais, este projeto problematizará a relação do jovem contemporâneo com o universo dos jogos analógicos e digitais, e debaterá a relevância destes em seu processo de ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Política, *gameificação*, Pedagogia Engajada



SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 JUSTIFICATIVA	7
3 OBJETIVO GERAL	9
4 METODOLOGIA	10
5 RESULTADOS OBTIDOS	15
6 CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS.....	27



1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é uma continuação do projeto ICEB¹ (Iniciação Científica na Educação Básica) desenvolvido desde outubro de 2021 pelo Núcleo de Pesquisas em Ciências Sociais da E. E. Visconde de Arantes (NUPEEVA), localizado em Andrelândia/MG. Objetiva, dentre outras ações, promover a Educação Política dos estudantes desta escola regularmente matriculados no Ensino Médio em Tempo Integral (EMTI), uma vez que este despertar para as questões políticas é fundamental para a organização da vida em sociedade. No poema “Filhos da época”, escrito pela polonesa Wislawa Szymborska fica claro o peso da política em nossas vidas, “pois até aquele indivíduo capaz de se dizer apolítico assim o é por influência ou decisão política”. (SZYMBORSKA *apud* DANTAS, 2017, p. 7-8)

Deste permanente atravessamento da política em nossas relações cotidianas, advém uma parte do título deste trabalho *Homo Politicus* (em latim significa "o homem político"). Essa expressão foi explorada por importantes nomes da filosofia política como Aristóteles, para quem “o homem é por natureza um animal político”. (KELLY *et al*, 2013, p. 41)

Outra referência imprescindível para o recorte do nosso objeto de estudo é o livro do historiador holandês Johan Huizinga: “*Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura” (2000). Esta segunda expressão presente no título deste trabalho também origina-se do latim, e significa o "homem que joga". Segundo este autor, “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. [...] O jogo é fato mais antigo que a (própria) cultura”. (HUIZINGA, 2000, com inclusão nossa)

Desta constatação da importância tanto da política quanto dos jogos delineamos a seguinte problematização: qual formato de jogo engaja mais os estudantes de nossa escola, o analógico ou o digital? Quais as razões sociais por trás deste engajamento?

Esta questão se faz necessária porque, hodiernamente, os jogos digitais são centrais no processo de socialização dos jovens. A nova geração está sendo transformada “por e com

¹ O Programa de Iniciação Científica na Educação Básica visa apoiar e fomentar as ações voltadas para a iniciação científica nas Escolas da Rede Estadual de Ensino de Minas Gerais. Foi instituído pela RESOLUÇÃO SEE Nº 4.725, DE 03 DE MAIO DE 2022, que por sua vez revogou a RESOLUÇÃO SEE Nº 3.553, de 11 de agosto de 2017. Disponível em: <https://www.educacao.mg.gov.br/a-secretaria/concursos-e-editais/programa-de-iniciacao-cientifica-na-educacao-basica-iceb-2023/>. Acesso em: 20 jan. 2025



os jogos digitais, tanto em comportamento, quanto em forma de pensar e exercer sua ação no mundo”. Isto porque nomes como *Roblox* criam novas experiências lúdicas e interativas, mas principalmente “formam comunidades inteiras de jogadores que socializam entre si e criam infinitos mundos digitais para si”. (DAL PIZZOL, BUSSULOTTO E MESOMO LIRA, 2023, p. 77)

Contudo, é preciso considerar que há muita expectativa sobre o universo dos jogos digitais, e talvez até exagerada, pois plataformas como *Roblox Studio* não podem ser controladas, e o perigo oferecido aos seus participantes é imenso².

Desta forma nos veio outra importante questão: qual formato de jogo poderíamos desenvolver para levar até os estudantes de nossa escola o assunto política local de uma forma lúdica e significativa? Decidimos por criar tanto jogos no formato analógico quanto jogos no formato digital, inspirados no trabalho desenvolvido pela ONG *Fast Food* da Política³ (2016), que por sua vez inspirou o trabalho atualmente desenvolvido pelo PROEEP (Projeto de Extensão em Educação Política) vinculado ao curso de Ciências Sociais da UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas). Aqui nos inspiramos bastante no jogo de tabuleiro criado pelo PROEEP, o *FuraCâmara* – que “ensina de forma lúdica sobre o processo legislativo e políticas públicas, estimulando o debate a partir da percepção dos jogadores sobre como as políticas estão presentes em seu cotidiano” (SCHULZE *et al*, 2023, p. 139).

A seguir justificaremos a escolha pela temática da Educação Política para a criação dos nossos jogos.

² O pediatra Daniel Becker que também é sanitarista, palestrante e escritor, foi incisivo e direto ao ponto em seu Instagram. Ao jogar *Roblox* crianças e adolescentes estão expostos a uma série de comunidades criadas por adultos pedófilos, ou então podem ser vilipendiados nos Chats Online enquanto jogam a fazerem coisas como atacar os colegas e professores na escola, machucar seus próprios pais, e qualquer outro tipo de maldade que possa existir. Disponível em: https://www.instagram.com/reel/C_B9qFVpUBe/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

³ A *FastFood* é uma organização da sociedade civil criada e administrada por mulheres, focada em democratizar a educação política com o uso de jogos. Elas começaram seus trabalhos principalmente levando suas produções para os protestos em 2016, onde chamavam o público para jogar e debater sobre a política nacional através dos jogos. Seus produtos abordam desde o processo eleitoral até a representatividade das mulheres nesses processos”. (SCHULZE *et al*, 2023, p. 144) A *FastFood* foi vencedora do Prêmio Banco do Brasil de Inovação e Tecnologia Social em 2017. Contudo, até onde foi possível verificar, a ONG não está em funcionamento mais.



2 JUSTIFICATIVA

A escolha pela temática da Educação Política justifica-se pela localização da escola onde esta pesquisa teve início – Andrelândia, um pequeno município do interior de Minas Gerais que desde o final do Brasil Império foi palco de disputas representativas das estruturas políticas nacionais. Dois partidos⁴, “veados” e “caranguejos”, formados no alvorecer da República Velha, representariam localmente o fenômeno político do coronelismo, tal como analisado por Victor Nunes Leal (1997). Desde a sua formação, estas duas facções se alternaram no poder, e arregimentaram votos de cabresto com suas intermináveis brigas de família, insultos em jornais, casamentos às escondidas e fatos pitorescos.

Durante quase um século, dentre finais do século XIX e final do século XX, os moradores de Andrelândia decidiram em quem votar nas eleições municipais de acordo com o seu pertencimento, familiar ou de simples simpatia, a uma das duas facções: “veados” ou “caranguejos”. Sua influência, tanto política, quanto cultural e social foi tão grande que podemos afirmar que a história do município é praticamente a história destas duas facções. Portanto, educar os jovens andrelândenses para a cidadania e a vida democrática passa

⁴ Marcos Paulo de Souza Miranda, historiador nascido em Andrelândia, assim resume a folclórica história de formação das duas facções: formou-se no alvorecer da República Velha um movimento revoltoso contra o principal coronel da região o Visconde de Arantes, que ao lado do pai, o Barão do Cabo Verde, era até então um dos homens mais poderosos e ricos do município, que comandava a política local de acordo com seus próprios interesses. Outro Coronel e também fazendeiro, José Bonifácio de Azevedo, assumiu a liderança do movimento revoltoso e saiu em peregrinação pelo município do Turvo aliciando fazendeiros, intelectuais, militares e gente do povo para a fundação de um Partido com que se enfrentasse o império do Visconde. Fundado o partido liderado por José Bonifácio com o nome de Partido Republicano do Turvo (PRT), na primeira eleição disputada apareceram contra o Visconde não apenas os sete primeiros insurgentes, mas centenas de eleitores, que, no entanto, não foram suficientes para derrotá-lo. Em 1894, após muito trabalho por parte do PRT, conseguiu-se, finalmente, bater nas urnas a forte política do Visconde de Arantes. Este, porém, inconformado com a derrota, tomou asilo na Fazenda Paraíba, juntamente com os maiores de seu partido, levando também os arquivos da Câmara Municipal, com o propósito de não dar posse à Câmara recém-eleita. Quase se deu uma hecatombe... A tradição diz que um dos maiores da facção do Visconde, inconformado com esta derrota, fez em público a seguinte observação: "Não é possível nossos votos terem diminuído tanto! Andamos para trás! Parecemos Caranguejos!". Este fato foi glosado com humor nos jornais da época, de franco espírito satírico. Por outro lado, os membros do PRT comemoravam euforicamente a votação maciça que conseguiram obter. Um verdadeiro pulo, como dá o veado, veloz cervídeo, quando está sendo perseguido. Durante muito tempo, embora existissem no município inúmeros partidos políticos de siglas imponentes, nas eleições municipais eles sempre formavam irreduzivelmente dois blocos coesos e antagônicos: o dos "veados" e o dos "caranguejos", que se rivalizavam de maneira implacável. (Disponível em: <http://terradeandre.blogspot.com/2018/02/a-historia-dos-veados-e-caranguejos.html>. Acesso em: 12 de março de 2023)



inexoravelmente pelo (re)conhecimento deste passado político. Aqui, pensaremos a Educação Política “a partir da noção de que a democracia é um valor para o qual os indivíduos precisam ser continuamente educados”. (DANTAS, 2017, p. 7) Ou seja, não basta atentar-se para a importância da política em nossas vidas, mas é preciso educar, sobretudo os mais jovens, para a vida democrática. Segundo o filósofo e pedagogo norte americano John Dewey, “a democracia deve renascer a cada geração, e a educação é sua parceira” – ponto de vista que também partilhamos, “ressaltando a necessidade de alinhar educação escolar com valores democráticos” (HOOKS, 2020 *apud* DEWEY, p. 40) – o que pretendemos atingir com a criação dos nossos jogos.

Em resumo, levando em consideração o potencial transformador da sociedade através do ensino de Ciência Política (CP) na Educação Básica, a escolha pela *gameificação* da tradicional política local aconteceu em meio aos desafios para ensinar política, de forma atraente e significativa, aos jovens contemporâneos. Jovens estes, hiper conectados, que passam a maior parte do seu tempo livre em frente às telas.

Além disto, a escolha pela *gameificação* passa por uma necessidade de superar a lógica bancária ou tradicional de educação. Esta última já foi muito criticada por pensadores como Paulo Freire, e corresponde ao sistema educacional

que visa mensurar o aprendizado através da exposição e avaliação, sendo o foco do processo de aprendizagem localizado na simples transferência do conteúdo. Neste modelo a/o estudante tem um poder limitado – quando não nulo, de interferir quanto ao conteúdo do currículo ou a forma como este é trabalhado em sala de aula. [...] Tal modelo tradicional voltado ao conteúdo, usado em sala de aula atualmente, não tem nada em si que se mostre como forma legítima de aprender. Esse modelo surge como efeito da revolução industrial e viabilizado pela distribuição em massa de livros. Anteriormente a aprendizagem ocorria através de perguntas e respostas, histórias, imitação, práticas e brincadeiras (SCHULZE *et al*, 2023, p. 142).

Tentando ir além de Paulo Freire, a fim de atualizar o seu pensamento para tempos recentes, também faremos uso da pedagogia engajada da filósofa americana bell hooks como aporte teórico das nossas oficinas de criação de jogos. Segundo esta autora

a pedagogia engajada produz aprendizes, professores e estudantes autônomos, capazes de participar inteiramente da produção de ideias. Como professores, nosso papel é conduzir nossos estudantes na aventura do



pensamento crítico. Aprendendo e conversando juntos, rompemos com a noção de que a experiência de adquirir conhecimento é particular, individualista e competitiva. (HOOKS, 2020, p. 81)

Esta autora propõe que pensemos o ato de educar como prática da liberdade em contraposição a uma educação bancária ou tradicional que só trabalha para reforçar a dominação. Também para hooks, assim como para Paulo Freire, é somente a partir da experiência de sujeitos emancipados que o conhecimento acontece e se faz produzir, de forma a “afetar e ser afetado pelo mundo”.

Para bell hooks, em resumo, cabe ao professor ou professora, e caberá portanto, aos nossos estudantes de Iniciação Científica: 1 - questionar todas as formas de opressão; 2 - garantir a possibilidade dos alunos e alunas terem voz; e 3 – produzir um conhecimento em associação permanente com a prática, de forma acessível, plural e democrática. (ALMEIDA, 2023)

3 OBJETIVOS

3.1 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.

3.2 Objetivos específicos

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



4 METODOLOGIA

Para a realização desta pesquisa, nossa primeira atividade foi a formação de um **Clube de Leitura**, onde nos reuníamos para ler e discutir de forma engajada as principais referências deste trabalho. Tais referências foram:

- a) bell hooks, Ensinando pensamento crítico (2020)
- b) Rubem Alves, O que é científico? (1999)
- c) Os jornais locais vinculados à facção dos Caranguejos: *A cidade do Turvo*

<https://memoria.bn.gov.br/DocReader/docreader.aspx?bib=217891&pesq=&pagfis=1> e à facção dos Veados o *Amigo do Povo*

<https://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=847313&pesq=&pagfis=2>

- d) José Murilo de Carvalho, Cidadania no Brasil: o longo caminho (2015)
- e) Victor Nunes Leal, Coronelismo, enxada e voto (1948)

O Clube de leitura acontecia da seguinte forma: dispostos em roda, os estudantes liam junto com a professora orientadora os textos em voz alta. À medida em que íamos nos familiarizando com a leitura, um estudante era escolhido para ler em casa determinado texto, ou capítulo de livro, e apresentava oralmente o que havia lido na próxima reunião. No caso dos jornais, esta escolha era feita por ano de publicação. Por fim, fazíamos rodas de conversa sobre a vida dos autores, também apresentadas oralmente pelos próprios estudantes. Para todos os textos e jornais lidos foram elaboradas de forma coletiva, uma Ficha de Leitura com o resumo da leitura. Tal Ficha está armazenada no ambiente *Google Drive*.

Imagem 1

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



Fonte: Instagram NUPEEVA (2025). *ScreenShot* do nosso primeiro Clube de Leitura.

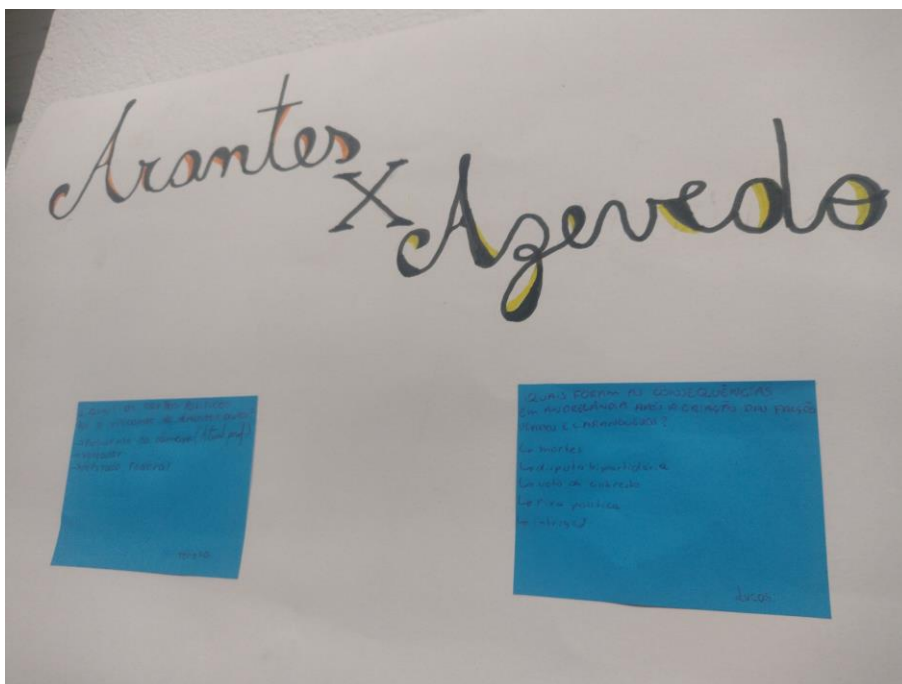


Na sequência demos início às **Oficinas de Criação de Jogos**, afinal nossa principal metodologia de pesquisa é a *gameificação* - “um processo que consiste em transformar/traduzir algum elemento em um jogo, a partir de uma pergunta inicial: o que gostaríamos de ensinar com esse jogo?” (SCHULZE *et al*, 2023).

A principal referência para a criação dos jogos foram as cartilhas de materiais e experiências pedagógicas produzidas pela ONG *FastFood* da Política (2016). Desta forma, toda oficina começava com um tema disparador (podia ser um debate inicial ou uma atividade inicial). Na sequência, respondíamos em conjunto às seguintes perguntas: 1 – Qual o tema do jogo? 2 – O que as pessoas vão aprender com esse jogo? 3 – O jogo será de estratégia ou sorte? 4 – Qual o objetivo do jogo? 5 – Quais as regras do jogo? 6 – Como se ganha o jogo? 7 – Qual o número de jogadores? etc.

Os materiais necessários para “fabricar” os jogos priorizaram seu baixo custo e altíssima disponibilidade local. Foram eles: cartolinas, canetinhas, fotografias, papelão, lonas, materiais recicláveis, dados, cronômetros e outros elementos de jogos.

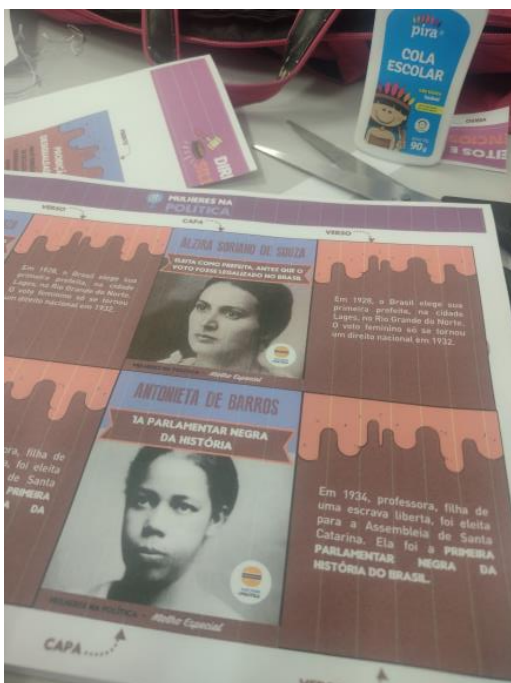
Imagem 1



Fonte: tentativa incompleta de criar um jogo da Família Arantes(caranguejos) versus Família Azevedo (veados)



Imagem 2



Fonte: Jogo *Mulheres na Política* da FastFood da Política, disponível em PDF para impressão.

Imagem 3



Fonte: oficina de criação do jogo *Caiu, perdeu das eleições*

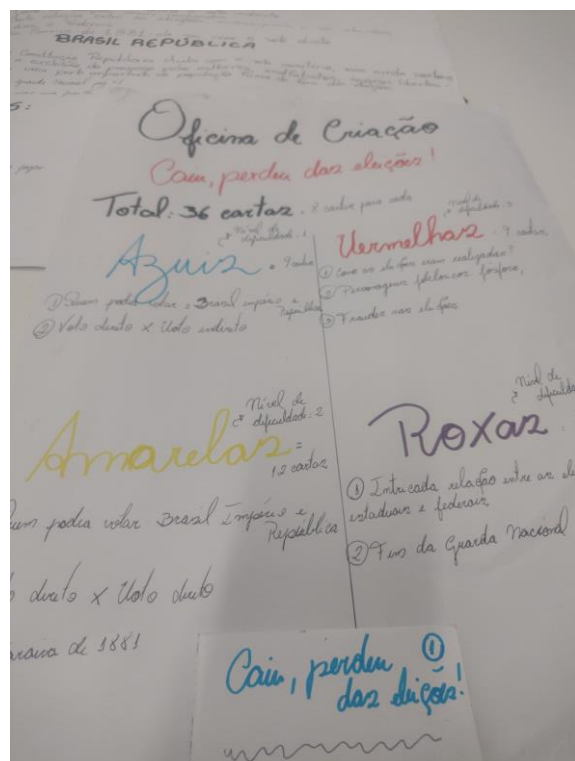


Imagem 4



Fonte: oficina de criação do jogo *Caiu, perdeu das eleições*

Imagem 5





Fonte: esboço do jogo *Caiu, perdeu das eleições*, elaborada de forma coletiva e analógica.

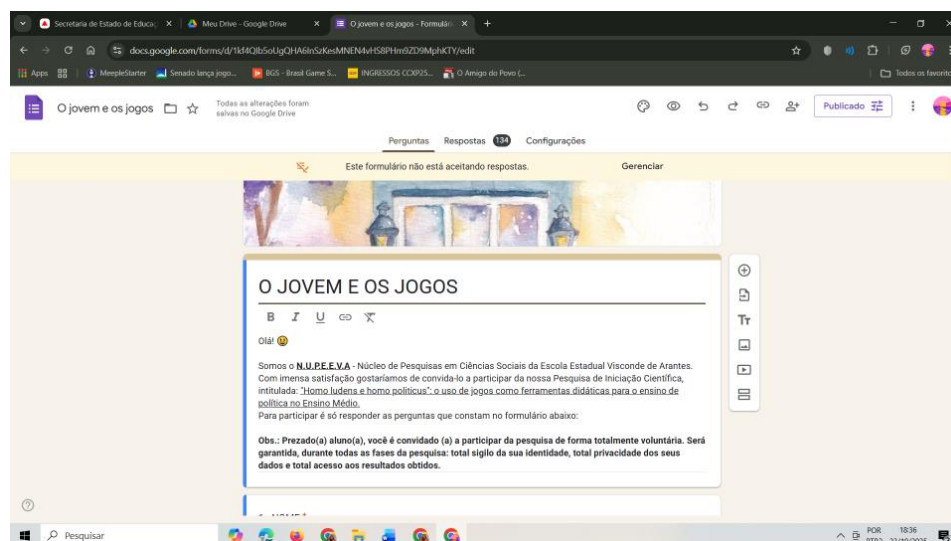
5 RESULTADOS OBTIDOS

Para a coleta de dados aplicamos um questionário *online* dentre 134 estudantes da nossa escola. Descobrimos que o jogo digital é o mais “jogado”, correspondendo a 71% da amostra. Outro dado importante é que 73,1% dos estudantes jogam pelo próprio celular, e 62,7% preferem o formato digital, caso criássemos um jogo educativo sobre política. Analisamos estes dados da seguinte maneira: jogos digitais são mais acessados e apreciados, porque possuem um baixo custo, e podem ser jogados em qualquer lugar pelo próprio celular. Já os jogos analógicos (cartas ou tabuleiro) são mais caros e dependem da companhia de outras pessoas para serem jogados, e não podem ser jogados no meio de uma aula, por exemplo, pois são mais visíveis. Nossa hipótese, que será ainda testada na prática, pois estamos em fase de finalização dos nossos jogos analógicos, é que estes jogos competem de igual para igual com jogos como *Roblox* ou *Minecraft*, ou seja, despertam muito interesse, geram momentos de extrema socialização e prazer tais como os digitais, e seriam bastante apreciados e jogados caso fossem mais disponíveis. Parece também haver uma relação entre o imediatismo da vida moderna e o excesso de jogos digitais na vida dos estudantes, uma vez que existem milhares e milhares de títulos disponíveis a um só toque em seus celulares.

A seguir uma imagem do nosso questionário, e um gráfico sobre este ponto.



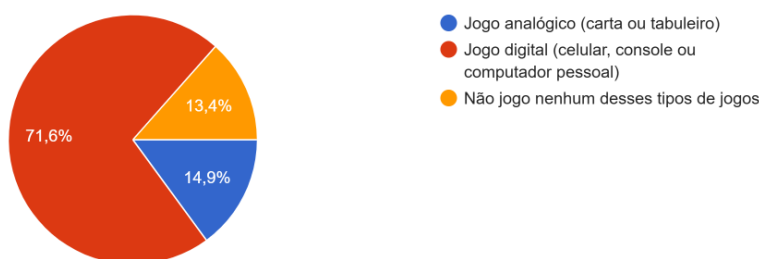
Imagem 6



Fonte: NUPEEVA (*print-screen* do nosso questionário aplicado no *Google Forms*)

Imagem 7

7 - Qual tipo de jogo você mais joga?
134 respostas



Fonte: NUPEEVA 2025

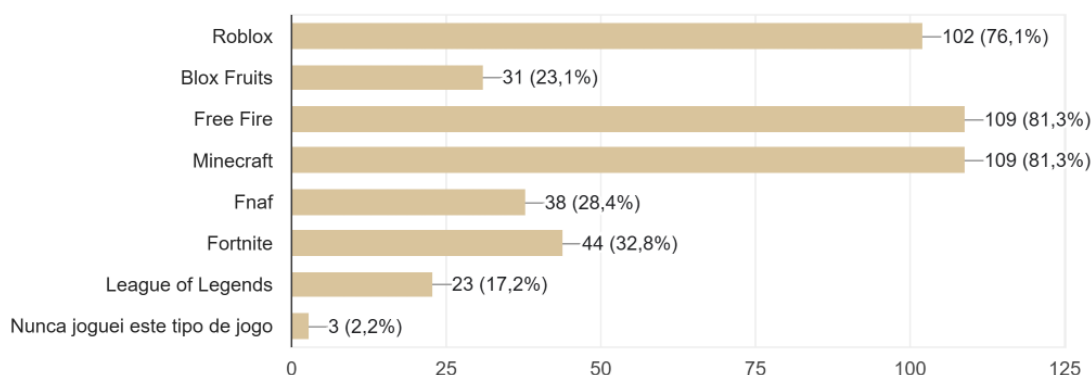
Outro ponto importante após a análise dos dados dos questionários é que os jogos mais conhecidos, dentre eles, *Roblox* (76,1%), *Minecraft* e *Free Fire* (empatados em 81,3%), são aqueles que podem ser jogados em conjunto, e não apenas de maneira individual. Nossa hipótese, mais uma vez, é que jogar é sempre mais prazeroso quando realizado em grupo, e que os jogos analógicos não são tão apreciados, porque não são tão acessíveis quanto os jogos digitais.



Imagem 8

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

134 respostas



Fonte: NUPEEVA 2025

Dentro das oficinas de criação conseguimos elaborar três jogos analógicos: 1 – *Jogo das Biografias*; 2 – *Caiu, perdeu das eleições*; 3 – *Twister das revoluções*; e um jogo em formato tanto analógico quanto digital: *Fato ou Fake?* Todos os jogos estão ainda em processo de finalização, impressão e diagramação. Por conta da carga horária do EMTI (Ensino Médio em Tempo Integral), nosso tempo para realizar as oficinas é bastante curto, então os jogos ainda não foram apresentados aos estudantes da escola para serem jogados e testados. Isto irá ocorrer logo mais, em nossa Feira de Ciências, na Semana de Educação para a Vida, na segunda quinzena de novembro de 2025. A seguir, imagens com os detalhes de cada jogo e suas regras e objetivos principais.

1 – Jogo das biografias

TEMA:

- Personagens do Brasil Império e Brasil República: figuras históricas importantes e relacionadas de alguma forma à política da época tanto a nível local, quanto estadual e federal.



- Quais informações o jogo trará? Trará a breve biografia de 36 personagens da história política no período.

OBJETIVO DO JOGO: Entrar em contato com trajetórias homens e mulheres que impactaram a história do município de Andrelândia.

REGRAS DO JOGO:

Componentes: 72 cartas e um quadro organizador de cartas

No jogadores: 3 a 6 jogadores

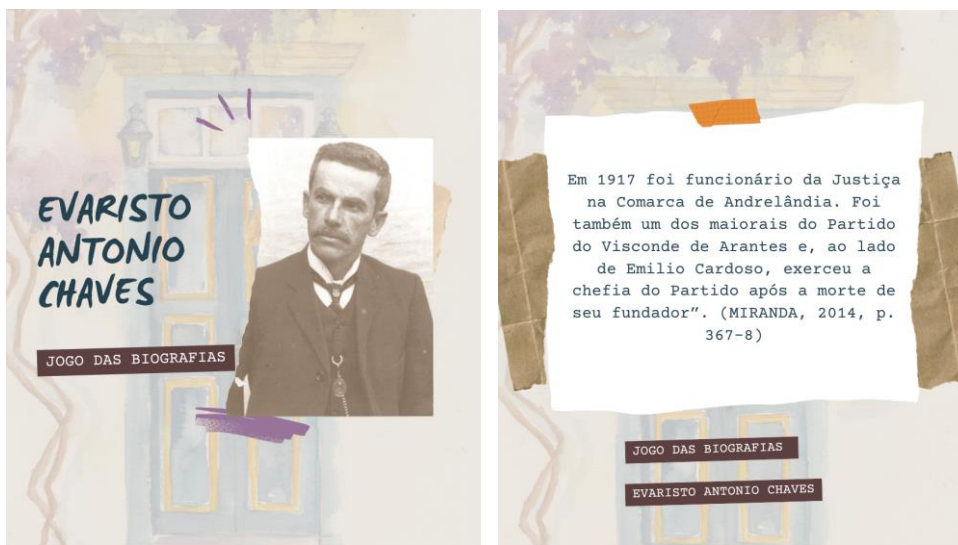
Tempo de jogo: 15 minutos

Passo a passo para jogar:

1. Posiciona-se o quadro organizador de cartas no centro da mesa, colocando o baralho no espaço destinado a ele.
2. Cada participante recebe 5 cartas na mão, a frente das cartas (o rosto das personagens) que estão na mão de cada jogador devem ficar visíveis para os demais, exceto para quem as segura. Não é permitido olhar a frente de suas próprias cartas e nem mostrar a descrição (texto no verso) das suas, para outros jogadores.
3. Inicia o jogo o jogador(a) mais novo(a), a partir deste, segue-se o jogo em sentido horário.
4. Cada carta que está no jogo tem um par. Portanto, o seu desafio é combinar a descrição que tiver em sua mão com o personagem correto, na mão de outros jogadores, como um jogo da memória.
5. Quando encontrar o par, a jogadora ou o jogador abaixa as duas cartas. A pessoa de quem a carta foi pega deve comprar mais uma carta da pilha.
6. fim de jogo: Ganha o jogo quem baixar todas as cartas que estão em sua mão primeiro.



Imagem 9:



Fonte: Cartas frente e verso de Evaristo Antônio Chaves (elaboradas no Canva)

Imagem 10:



Fonte: Cartas frente e verso de Tobias de Paula Campos (elaboradas no Canva)



2 – Caiu, perdeu das eleições

TEMA:

- Eleições, voto e cidadania durante o Brasil Império e República
- Quais informações o jogo trará? Trará detalhes e curiosidades sobre o voto, sobre a realização das eleições tanto a nível municipal, quanto estadual e federal no período entre 1822 a 1930.

OBJETIVO DO JOGO: Aproximar os jovens ao tema das eleições fazê-los compreender sobre a importância deste processo para a manutenção da democracia.

REGRAS DO JOGO:

Componentes: 36 cartas

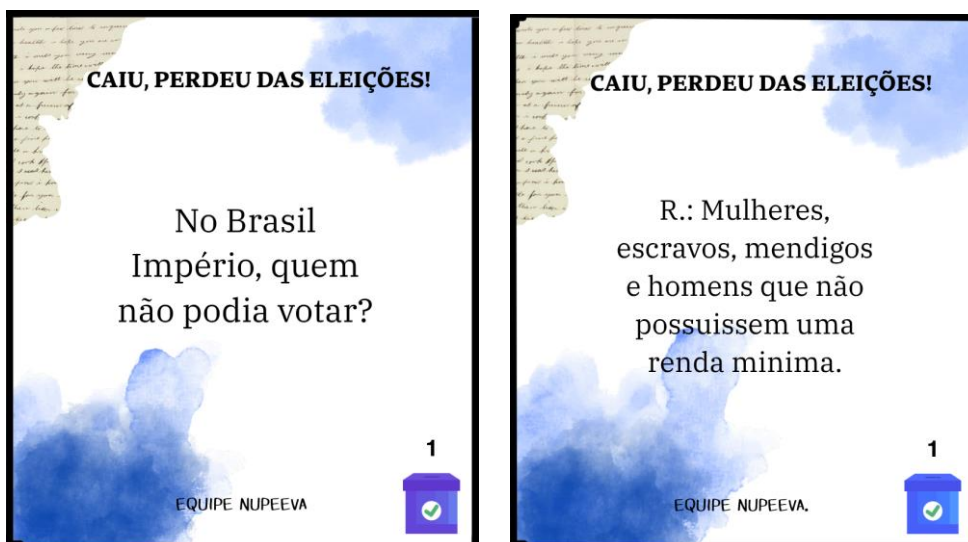
Nº jogadores: 2 a 6 jogadores ou 6 equipes de três jogadores

Tempo de jogo: 15 minutos

Passo a passo para jogar:

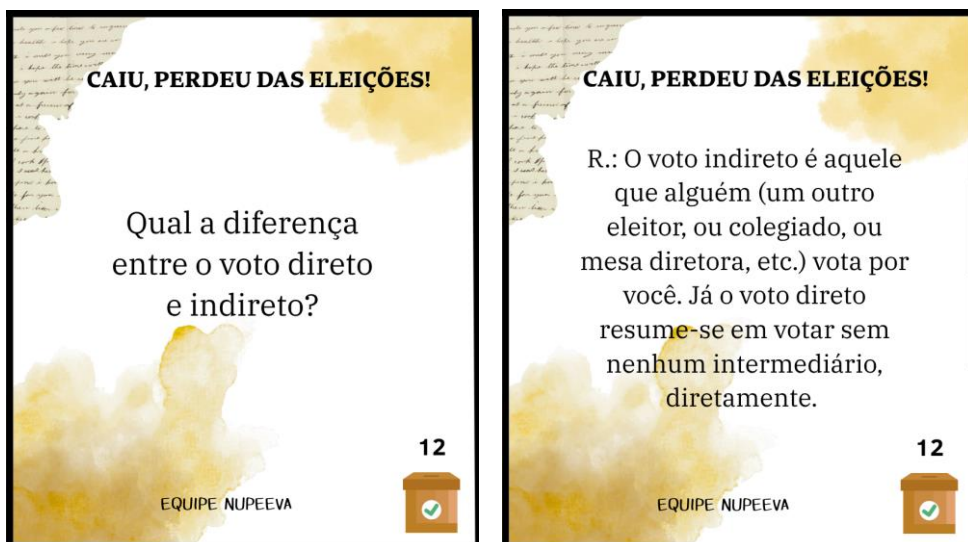
1. O primeiro jogador lê em voz alta a carta retirada do centro da mesa; se ele souber a resposta da pergunta passa a vez para o jogador à sua direita em sentido horário. Este jogador faz a mesma coisa, se errar a resposta retira uma peça da torre de peças correspondente a cor de sua carta: azul (nível fácil); amarelo (nível intermediário); vermelha (nível difícil), ou roxa (muito difícil).
2. As peças pintadas de azul ficam no topo, em seguida vem as amarelas, depois as vermelhas e por fim as roxas ficam na base.
3. Ganha quem não deixar toda a torre de peças ruir.

Imagem 11: (Exemplo de cartas azuis)



Fonte: Cartas perguntas e respostas cor azul (elaboradas no Canva)

Imagem 12: (exemplo de cartas amarelas)



Fonte: Cartas perguntas e respostas cor amarela (elaboradas no Canva)

3 – Twister das revoluções

TEMA:

- Guerras, conflitos e revoluções políticas



- Quais informações o jogo trará? Trará detalhes e curiosidades sobre acontecimentos políticos relevantes envolvendo alguma disputa ou mudança abrupta nas relações político-sociais.

OBJETIVO DO JOGO: compreender a importância política de Andrelândia, que embora uma cidade pequena, foi palco de disputas políticas acirradas durante eventos históricos importantes tais como: a Revolução liberal de 1842, a Guerra do Paraguai, a Revolução de 1930, a 2ª Guerra Mundial e a Ditadura Militar.

REGRAS DO JOGO:

Componentes: 1 lista com 9 perguntas e respostas

No jogadores: Mínimo 2 e máximo 3 jogadores

Tempo de jogo: 15 minutos

Passo a passo para jogar:

- 1 - Jogo de perguntas e respostas
- 2 - Vai ter uma lista com 9 perguntas
- 3 - Vai ter uma roleta com 4 cores: azul, amarelo, vermelho e roxo. Cada cor vai representar um pé e uma mão
- 4 - O monitor faz uma pergunta da lista. A pessoa respondeu certo não mexe o corpo. A pessoa respondeu errado, gira a roleta e vai mexer o corpo de acordo com a cor, se para mexer o pé ou a mão.
- 5 - Ganha quem mexer menos o corpo em cinco rodadas.

LISTA DAS PERGUNTAS:

1 – Quantos voluntários a Vila do Turvo (Andrelândia) enviou para lutar na Guerra do Paraguai? **R. 26 voluntários.** (MIRANDA, 2014, p. 152)

2 – Das personalidades abaixo quem lutou de fato na Guerra do Paraguai?

a) Carlos, irmão do Visconde de Arantes



- b) Padre Jaime Salgado Pereira
- c) José Bernardino Alves Júnior, filho do Major José Bernardino Alves
- d) Guilhermina, filha do Barão do Cabo Verde (ela ofereceu os buquês em homenagem aos voluntários)

3 - Durante a Revolução de 30 formou-se em Andrelândia a Junta Revolucionária do Turvo. Dos nomes abaixo qual deles fez parte desta Junta?

- a) Visconde de Arantes
- b) Coronel José Bonifácio de Azevedo
- c) Barão do Cabo Verde
- d) Dr. José Bernardino Alves

4 – Qual figura Andrelandense de destaque falou a seguinte frase no contexto da Revolução de 30 via rádio: “Passou por esta cidade, às 10 horas de hoje, 2 aeroplanos, sendo um pequeno branco com o n. K-224, tendo tomado a direção de Lavras. Salgado”.

- a) Gabriel Ribeiro Salgado
- b) Manuel Ribeiro Salgado
- c) Joaquim Ribeiro Salgado
- d) Nenhum Andrelandense disse esta frase

5 – Qual dos nomes abaixo foram Andrelandenses que participaram da Força Expedicionária Brasileira para lutar na 2ª Guerra Mundial na célebre tomada do Monte Montese?

- a) Martiniano Belfort de Carvalho
- b) Jonas do Nascimento Almeida
- c) Walter Otacílio Silva
- d) Teófilo Belfort Ribeiro de Arantes

6 – Dos combatentes na 2ª Guerra Mundial em Andrelândia, quantos retornaram com vida?
R. Todos retornaram com vida.



7 – Como a Praça da Estação passou a se chamar durante a 2º Guerra Mundial? **R.: Largo dos Pracinhas.**

8 - Guilherme José Peixoto natural de Portugal e residente na Vila do Turvo participou de qual conflito abaixo:

a) Guerra do Paraguai

b) Segunda Guerra Mundial

c) Revolta da Cabanada

d) Guerra dos Farrapos

9 - Em que ano Andrelândia sofreu um bombardeio aéreo pelas forças militares legalistas a serviço de Júlio Prestes? **R.: 1930**

4 – Fato ou fake?

TEMA: curiosidades em geral sobre a política, mas também sobre a história cultural do município de Andrelândia.

OBJETIVO DO JOGO: conhecer e valorizar o patrimônio cultural, político e ambiental da cidade de Andrelândia

REGRAS DO JOGO:

Componentes: duas plaquinhas (FATO OU FAKE) e uma televisão para expor as perguntas para a versão analógica, e um celular para a versão digital

Nº jogadores: mínimo 2

Tempo de jogo: 15 minutos

Passo a passo para jogar:

1 - Jogo de perguntas e respostas



2 – No formato analógico a diferença é que podem ser montadas duas equipes com número indefinido de jogadores. Cada equipe segura uma placa e levanta a placa FATO ou a placa FAKE para responder à pergunta feita por um mediador.

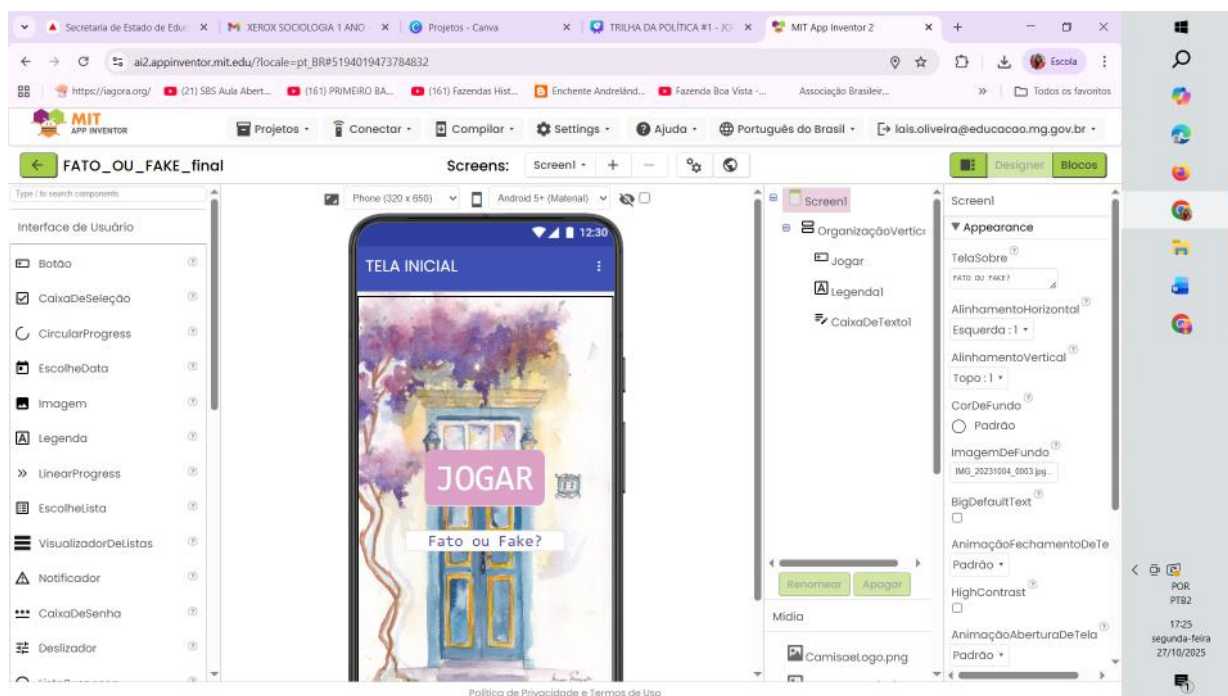
3 - Ganha quem acerta mais perguntas.

Imagem 13



Fonte: perguntas Fato ou Fake? versão analógica elaborada no Canva

Imagem 14



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.

6 CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso maior aprendizado com esta pesquisa foi a de que quanto mais claras e fáceis de decorar as regras de um jogo, mais prazeroso é jogá-lo.

Também constatamos que a *gameificação* é uma excelente ferramenta para transformar o aprendizado num momento lúdico e significativo. Jamais teríamos aprendido tanto como aprendemos ao desenvolver os jogos. Detalhes de difícil compreensão tais como a organização das eleições durante o auge do coronelismo foram facilmente assimilados por todos que participavam das oficinas de criação de jogos.



Com relação aos jogos criados, estamos ainda numa fase de finalização dos mesmos, e logo mais poderemos analisar melhor a sua recepção entre os estudantes da nossa escola que não fazem parte do nosso projeto de Iniciação Científica.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA**, Marilea. Bell Hooks e a Educação antirracista. [São Paulo]: CAFÉ FILOSÓFICO, 2023. 1 vídeo (51 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Ds_nuc1Nkqo . Acesso em: 08 jan. 2025
- ALVES**, Rubem. O que é científico? **Psychiatry On-line Brazil**, v. 4, n. 1, jan. 1999. Disponível em: <https://www.polbr.med.br/ano99/cientif1.php>. Acesso em: 27 de outubro de 2025
- CARVALHO**, José Murilo de. *Cidadania no Brasil: o longo caminho*. 19. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.
- DAL PIZZOL**, Andrieli; **BUSSOLOTTO**, Luis Eduardo; **MESOMO LIRA**, Aliandra Cristina. O processo educativo para além do jogo: Roblox e a revolução na experiência virtual dos nativos digitais. **Revista Aproximação**, v. 4, n. 9, fev. 2023. Disponível em: <https://revistas.unicentro.br/index.php/aproximacao/article/view/7377>. Acesso em: 27 out. 2024.
- DANTAS**, Humberto. *Educação política: sugestões de ação a partir de nossa atuação*. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2017.
- FAST FOOD DA POLÍTICA (CARTILHA)**. Guia de materiais educacionais. São Paulo, 2016. Disponível em: <https://transforma.fbb.org.br/tecnologia-social/fast-food-da-politica-educacao-politica-acessivel-e-ludica> Acesso em: 10 jan. 2025
- HOOKS**, Bell. *Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade*. São Paulo: Martins Fontes, 2013
- _____. *Ensinando pensamento crítico: sabedoria e prática*. São Paulo: Elefante, 2020
- HUIZINGA**, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000
- KELLY**, Paul *et al.* *O livro da política*. São Paulo: Globo, 2013
- LEAL**, Vitor Nunes. *Coronelismo, enxada e voto*. Rio de Janeiro: Forense, 1948

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



SCHULZE, Matheus *et al.* Política se aprende jogando: o jogo FuraCâmara e a Educação Política de jovens em tempos de pandemia. **Rev. Parlamento e Sociedade**, São Paulo, v.11, n.20, p.139-159, jan.-jun.2023