



Impactos das ferramentas paradidáticas no aprendizado da política: a experiência do PROEEP

Palavras-chave: Política; educação política; ferramentas paradidáticas; FuraCâmara; Proeep

Autores:
Beatriz Ferraz Delbel Martinez Gori, IFCH - Unicamp
Prof. Dra. Andréa Marcondes de Freitas (orientadora), IFCH - Unicamp

Introdução

Assim como muitos temas trabalhados em sala de aula da educação básica, o ensino da política tem como foco questões teóricas e abstratas, sendo dificilmente colocado em prática dentro e fora do ambiente escolar. Na maioria das vezes, os alunos estudam os conteúdos disciplinares apenas para serem bem avaliados, retendo pouco do conhecimento passado pelo professor (Mattar, 2010). No caso da educação política, essa retenção também parece ser baixa, já que seus temas contam com o fator do desinteresse (Schulze *et al.*, 2023) e da falta de confiança nas instituições políticas do país (Russo *et al.*, 2018).

Uma das ferramentas para lidar com esses problemas, seja no aprendizado da política ou de outras disciplinas, é o uso dos jogos como recursos facilitadores da aprendizagem e engajamento dos alunos. A importância do uso de materiais lúdicos é antiga, encontrada em filósofos como Platão e Santo Agostinho, que valorizavam o uso de jogos para o desenvolvimento moral dos cidadãos, e permanece até hoje sendo exaltada por psicólogos e educadores (Cotonhoto *et al.*, 2019).

Quando nos referimos ao uso de ferramentas paradidáticas no ensino da política, existem projetos de referência como o *FuraCâmara*, *Fast-Food da Política*, *Cargos e Cargas*¹, entre outros. Neste artigo, pretendo me deter sobre o jogo *FuraCâmara*, criado

¹ Disponível em:
<https://www.fablalivresp.prefeitura.sp.gov.br/projetos/jogos-e-brinquedos-educativos/jogo-cargos-e-cargas-eduacao-politica>

pelos membros do Programa de Extensão em Educação Política da Unicamp (PROEEP). O Programa é responsável por realizar dinâmicas e aplicar jogos nas escolas do município de Campinas (SP), com o objetivo de instigar os estudantes sobre os processos políticos de maneira prática.

Metodologia

Para compreender quais são os impactos que esse material paradidático tem sobre os estudantes, foram feitas entrevistas estruturadas com 35 alunos de 15 a 25 anos, os quais jogaram o *FuraCâmara* em escolas, cursinhos populares ou no primeiro período da faculdade², no município de Campinas. Os locais foram escolhidos de acordo com o calendário de atividades do Grupo de Trabalho (GT) de Jogos do PROEEP, que foi acompanhado por um ou mais integrantes do Grupo de Trabalho (GT) de Dados para a aplicação das entrevistas.

Os locais onde o questionário foi aplicado foram a Escola Estadual Vitor Meirelles, a Escola Estadual Francisco Glicério, o Cursinho “EntreNós”, e as disciplinas de Política I e Educação para cidadania I: Extensão, Pesquisa e Ensino, na Universidade Estadual de Campinas. Ao todo foram coletadas 42 entrevistas, das quais 35 foram escolhidas para o foco deste artigo, por representarem estudantes de 15 a 25 anos.

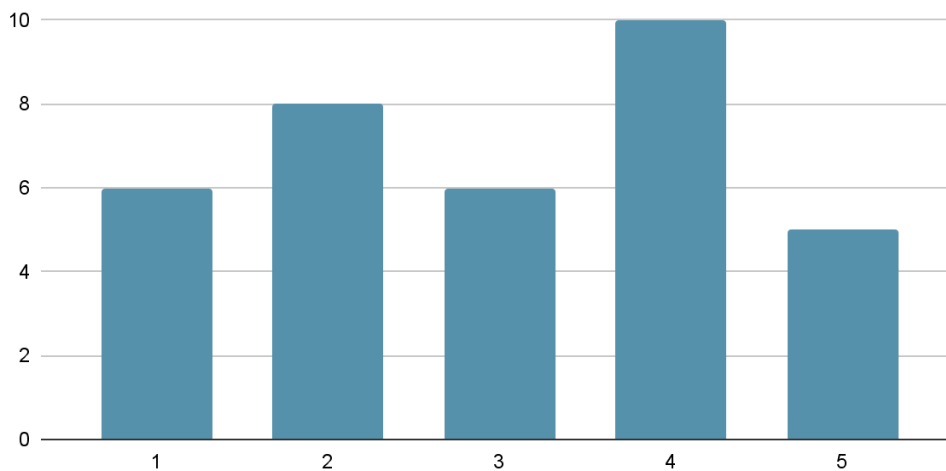
Resultados e Discussão

A entrevista tinha como foco compreender a percepção dos jovens a respeito do jogo *FuraCâmara*, que busca não apenas exercitar o debate e o engajamento político, mas também levar informações sobre projetos de lei que foram ou não aprovados³. Quando questionados sobre quanto suas concepções sobre política mudaram após a jogatina/atividade, em uma escala de um a cinco (sendo: 1 = não mudou; e 5 = mudou totalmente), 17,1% respondeu “1”, 22,8% respondeu “2”, 17,1% respondeu “3”, 28,5% respondeu “4” e 14,2% respondeu “5”. O número 4 da escala, dessa forma, recebeu o maior número de respostas, mas considerando que os números acima de 1 representam mudança de concepção política, por menor ou maior que seja, significa que 82,9% dos jovens entrevistados afirmam que sua concepção sobre política mudou após jogar o *FuraCâmara*, como podemos ver no gráfico a seguir:

² Foram realizadas entrevistas estruturadas para alunos da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) nas disciplinas de Política I e Educação para cidadania I: Extensão, Pesquisa e Ensino.

³ O *FuraCâmara* possui duas modalidades, uma baseada nos projetos de lei da Câmara Municipal de Campinas (SP), e outra nos projetos de lei do Congresso Nacional.

Gráfico 1 - 3.2. Numa escala de 1 a 5, quanto a sua concepção sobre política mudou após a jogatina/atividade?



Fonte: Elaboração própria, 2024.

O questionário também perguntou sobre as reflexões que a jogatina do *FuraCâmara* despertou nos jovens, para que eles pudessem discorrer mais livremente sobre o que pensaram durante o jogo. Suas respostas foram catalogadas em 6 categorias principais

Grande parte dos entrevistados, que constitui 42,8% do total, respondeu que o *FuraCâmara* gerou surpresa e/ou indignação em relação às leis que foram ou não aprovadas, as quais deveriam ser mais debatidas tanto nas instituições políticas quanto pela sociedade como um todo. Esse dado vai de encontro com aquele coletado por Schulze *et al.* (2023), que fez uma nuvem de palavras com as respostas dos alunos que jogaram o *FuraCâmara* à pergunta “Quais sensações e sentimentos o jogo trouxe para você enquanto você jogava?”, e a palavra mais citada foi “indignação”.

Retomando os dados coletados nesta pesquisa, 14,2% dos jovens respondeu que a jogatina fez com que eles sentissem a necessidade de buscar mais sobre política, pois seus conhecimentos naquele momento não eram satisfatórios. Outros 11,4% disseram que o *FuraCâmara* mostrou que a política é mais complexa do que imaginavam, e 17,1% não soube ou não respondeu sobre suas reflexões na jogatina.

Conclusão

Com base na discussão feita nas seções anteriores a respeito da importância de ferramentas paradidáticas no ensino da política, como jogos e dinâmicas, e na coleta e análise de dados focada no jogo *FuraCâmara* do PROEEP-UNICAMP, é perceptível que ele foi

capaz de gerar uma prática cidadã, através do debate e do afloramento de sentimentos como surpresa e indignação. Apesar de o objetivo do jogo não ser ensinar conceitos e teoria, ele funcionou para mudar, em maior ou menor escala, a concepção de política de 82,9% dos jovens que participaram da dinâmica.

O que surpreende é a dificuldade que os estudantes manifestaram em colocar em palavras as mudanças sofridas em suas concepções sobre a política após a jogatina, possivelmente pelo fato do caráter mais prático do *FuraCâmara*, e não apenas teórico. No entanto, o desenvolvimento do sentimento de solidariedade, através da percepção daquilo que poderia ser diferente, das leis aprovadas incoerentes, ou daquelas não aprovadas e que seriam benéficas para a população; e o sentimento de agência, visto nos debates e na vontade de buscar mais sobre a política, como citados por Marques (2022) e Prensky (2001), são as características mais marcantes dessa ferramenta paradidática.

Bibliografia

Cotonhoto, Larissy Alves, Rossetti; Claudia Broetto Rossetti; Missawa, Daniela Dadalto Ambrozine. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica.** Revista Construção Psicopedagógica, 27 (28): 37-47, 2019.

Mattar, João. **Games em Educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson, 2010.

Russo, Guilherme; Azzi, Roberta Gurgel; Faveri, Charlene. **Confiança nas Instituições Políticas: Diferenças e Interdependência nas Opiniões de Jovens e População Opinião Pública.** Campinas, vol. 24, nº 2, maio-agosto, 2018

Schulze, Matheus; Freitas, Gêssica de; Mezzalira, Beatriz; Cassis, Camila. **Política se aprende jogando: o jogo Fura Câmara 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.