

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: A COMPREENSÃO DA LÓGICA  
PENDULAR DO SISTEMA DEMOCRÁTICO BRASILEIRO ATRAVÉS DO  
RPG**

Teodoro Cobbo Fernandes, Renata Schlumberger Schevisbiski

E-mail para contato: teodoro.cobbo.fernandes@uel.br

*Trabalho vinculado ao Projeto de Pesquisa em Ensino nº 702/2022*

**Resumo**

Este trabalho discute as potencialidades de um recurso didático para a Educação Básica, através do desenvolvimento de um jogo de RPG (Role Playing Game) para o ensino de Ciência Política nas escolas. A intenção é promover o processo de aprendizagem enquanto os estudantes participam de uma atividade que estimula a imaginação sociológica e politológica de forma descontraída. No jogo são desenvolvidos mecanismos que permitam versatilidade para que os professores possam utilizá-lo segundo a demanda única e específica de cada turma onde for aplicado, de forma que não comprometa a carga horária das aulas. Assim, o foco é construir um jogo rico em conceitos, intuitivo, claro e com variáveis de narrativa que permitam encerramentos distintos, ao mesmo tempo em que os conteúdos continuam sendo ensinados independentemente do rumo narrado. Na fase atual do projeto são coletados conceitos que irão nutrir e dar corpo ao RPG. A leitura analítica da obra “O pêndulo da democracia” de Leonardo Avritzer, permite a aplicação do conceito de pêndulo à jogabilidade do RPG, para que de forma participativa os jogadores possam perceber como funciona a lógica pendular do sistema democrático brasileiro, que se mostra oscilar entre momentos mais democráticos e momentos mais autoritários. O RPG se dá com dois grupos disputando politicamente a liderança de um país fictício inspirado na história democrática brasileira. Com base na obra de Leonardo Avritzer, os grupos representarão dois extremos, um democrático e o outro antidemocrático, e conforme o jogo acontece será possível perceber a lógica conceitual do pêndulo da democracia.

**Palavras-chave:** RPG; Gamificação; Ciência Política; Democracia.