

Jogo da Cidadania: Educação Política com Metodologias Ativas no Projeto Câmara Mirim¹

Ananda de Paula Ribeiro ²

RESUMO:

Este trabalho traz um relato sobre a experiência de criar e aplicar o Jogo da Cidadania, uma atividade educativa que fez parte do projeto de extensão Câmara Mirim, ligado à Câmara Municipal de Juiz de Fora (MG). O objetivo foi introduzir conceitos básicos de ciência política para alunos do ensino fundamental, abordando temas como cidadania, democracia, os três poderes e a participação popular. A atividade utilizou metodologias ativas, promovendo diversão, cooperação e o protagonismo dos estudantes. Baseado no “Jogo das Eleições”, de Cynthia de Lima Krahenbuhl (2016), o jogo foi adaptado por estagiários, professores e supervisores, resultando em um tabuleiro humano dinâmico e interativo. O objetivo central foi criar uma oficina de educação política utilizando metodologias ativas e lúdicas, engajando os estudantes e favorecendo a compreensão de conceitos políticos. Para isso, organizamos um jogo que funcionou como um tabuleiro humano, com 100 alunos divididos em grupos. Esses grupos respondiam perguntas sobre temas políticos e sociais, e, ao receberem envelopes com dilemas e vantagens, podiam avançar no jogo. Na fase final, um quebra-cabeça coletivo incentivou a colaboração, que é essencial tanto para o jogo quanto para a vida política. A metodologia, baseada nas ideias de Moran (2015), priorizou a participação, criatividade e autonomia dos estudantes. O jogo quebrou com o ensino passivo, estimulando debates e promovendo a cooperação entre os alunos.

Palavras-chave: Educação Política, Metodologias Ativas, Cidadania, Democracia, Participação Popular.

1. INTRODUÇÃO

Em um cenário em que a democracia é constantemente tensionada por discursos autoritários, práticas excludentes e desinformação, torna-se cada vez mais necessário fortalecer a formação política desde os primeiros anos da escolarização. A escola, nesse contexto, deve ser compreendida não apenas como um espaço de instrução, mas como um espaço de formação cidadã, onde os sujeitos possam desenvolver sua autonomia crítica e seu

¹ *Câmara Mirim* é um projeto de extensão financiado pela Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal de Juiz de Fora, coordenado pela professora Dr^a Cristiane Jalles de Paula, do departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal de Juiz de Fora em parceria com a Câmara Municipal de Juiz de Fora. Atua para a educação política e cidadã de, em média, 120 estudantes do Ensino Fundamental da cidade de Juiz de Fora, de escolas públicas e privadas, visando estimular a participação dos jovens em debates políticos e sociais.

² Graduanda do Curso de Ciências Sociais da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF. Identidade étnico-racial:preta. Gênero: mulher cisgênero. Município/Estado: Juiz de Fora/MG. E-mail: ananda.paula@estudante.ufjf.br;

senso de participação social. Contudo, como observa Paulo Freire (1996), a escola tradicional muitas vezes se limita a uma prática bancária de ensino, na qual os estudantes são vistos como recipientes passivos de conhecimento, o que dificulta o desenvolvimento de uma consciência crítica transformadora.

Diante disso, ganham relevância as metodologias ativas de aprendizagem, que buscam colocar o estudante no centro do processo educativo, promovendo a corresponsabilidade entre docentes e discentes. Como destaca Moran (2015), as metodologias ativas têm como objetivo “envolver o aluno de forma mais integral e participativa, levando-o a aprender fazendo, refletindo, convivendo e sendo corresponsável pelo seu percurso formativo” (p. 18). Tais metodologias criam condições para que o processo de ensino-aprendizagem seja mais dinâmico, cooperativo e conectado às experiências concretas dos estudantes.

Este artigo apresenta um relato de experiência sobre a criação e aplicação do “Jogo da Cidadania”, desenvolvido no âmbito do projeto de extensão Câmara Mirim, que é uma parceria entre a Universidade Federal de Juiz de Fora e da Câmara Municipal de Juiz de Fora (MG). A atividade foi construída com base na adaptação do “Jogo das Eleições”, proposto por Cynthia Krahenbuhl (2016), e voltada para estudantes do ensino fundamental, com o objetivo de trabalhar noções de cidadania, democracia, os três poderes e a participação política por meio de uma abordagem lúdica e interativa. Ao incorporar princípios das metodologias ativas, o jogo rompeu com a lógica tradicional de ensino e criou um ambiente de cooperação, debate e tomada de decisões coletivas. A atividade permitiu aos estudantes vivenciarem, na prática, aspectos fundamentais da vida política e social, evidenciando que o conhecimento pode ser construído por meio da experiência, da brincadeira e da escuta ativa.

O objetivo deste artigo é analisar a contribuição das metodologias ativas no ensino de educação política, a partir da prática do “Jogo da Cidadania”. Serão discutidos os impactos observados nos estudantes participantes e refletidas as potencialidades dessa abordagem para o ensino de Sociologia e Ciências Sociais na educação básica, com foco em práticas inovadoras que promovam a autonomia, a criticidade e a corresponsabilidade dos sujeitos envolvidos no processo educativo.

2. METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Este artigo tem como base um relato de experiência vinculado ao estágio não-obrigatório realizado na Câmara Municipal de Juiz de Fora durante a minha formação em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) em 2023. O percurso metodológico foi orientado por práticas de observação participante, anotações em diário de campo, registros audiovisuais (fotos e vídeos) e pela elaboração coletiva da proposta pedagógica que culminou na aplicação do Jogo da Cidadania.

A escolha pelo relato de experiência como metodologia está ancorada na perspectiva de que o fazer docente, especialmente no campo do ensino de Ciências Sociais, é atravessado por dimensões subjetivas, políticas e coletivas que não podem ser reduzidas a dados objetivos ou a análises estatísticas. Como afirma Nóvoa (1995), é preciso valorizar a experiência do educador como espaço legítimo de produção de saberes pedagógicos, reconhecendo a centralidade da prática na formação profissional docente.

A elaboração do jogo foi construída de forma colaborativa por um grupo de estagiárias, em diálogo com professores universitários e técnicos da Escola do Legislativo. Esse processo envolveu a pesquisa de referenciais teóricos sobre metodologias ativas, jogos didáticos e formação cidadã, bem como a adaptação prática desses conteúdos para a realidade do ensino fundamental.

Durante a execução da atividade, foram realizados registros sistemáticos dos comportamentos, reações e interações dos estudantes, permitindo uma análise qualitativa dos efeitos pedagógicos da proposta. As observações foram posteriormente organizadas em categorias interpretativas, tais como: participação ativa, resolução de conflitos, tomada de decisão coletiva, diálogo e cooperação. Considerando minha posição como estagiária diretamente envolvida na concepção, mediação e avaliação da prática, foi necessário um exercício constante de distanciamento analítico, conforme propõe Geertz (1989), ao defender que o pesquisador deve aprender a enxergar o familiar como estranho. Isso exigiu a adoção de uma postura reflexiva diante da experiência vivida, buscando superar a naturalização das relações e percepções cotidianas. Os cuidados metodológicos adotados incluíram a triangulação entre anotações de campo, escuta de colegas da equipe e revisão crítica dos materiais produzidos, de modo a construir uma análise mais objetiva e fundamentada. Assim, a escrita do artigo tornou-se também um processo de construção de alteridade em relação à própria experiência, articulando teoria e prática na elaboração de um conhecimento situado.

3. DESENVOLVIMENTO/REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. EDUCAÇÃO POLÍTICA, METODOLOGIAS ATIVAS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DEMOCRÁTICAS:

A educação política, entendida como um processo de formação que permite aos sujeitos compreenderem, refletirem e atuarem criticamente na sociedade, é essencial para o fortalecimento da democracia e da cidadania. De acordo com José Eisenberg (2002), a democracia não se reduz a uma forma de governo, mas constitui um modo de vida que se aprende cotidianamente, sendo a escola um dos principais espaços para essa aprendizagem. Assim, o ensino de noções básicas como cidadania, participação popular e os princípios democráticos deve ser integrado às práticas escolares desde os primeiros anos da educação formal.

No entanto, as práticas pedagógicas tradicionais muitas vezes não conseguem despertar o interesse ou promover a participação ativa dos estudantes. Como observa Bell Hooks (2017), a sala de aula precisa ser um espaço de transgressão, onde os sujeitos sejam encorajados a pensar criticamente, a partir das suas experiências e vivências. É nesse contexto que ganham força as metodologias ativas, propostas que rompem com a lógica transmissiva do ensino e propõem uma aprendizagem centrada no estudante.

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa (Moran, 2015, p.17).

Moran (2015) define as metodologias ativas como práticas educativas que buscam envolver os estudantes de maneira integral e participativa, promovendo a autonomia, a colaboração e a construção do conhecimento a partir de problemas reais e situações concretas. O autor defende que “ensinar e aprender deixam de ser ações isoladas e se tornam momentos de coautoria, onde professores e estudantes constroem juntos o percurso formativo” (MORAN, 2015, p. 20). Entre essas metodologias, destacam-se o uso de jogos, simulações, projetos, estudos de caso e a gamificação de conteúdos.

No campo da educação política, os jogos didáticos têm se mostrado estratégias potentes para estimular o interesse dos estudantes e aproximar conceitos abstratos da

realidade concreta. Krahenbuhl (2016), ao propor o “Jogo das Eleições”, destaca que as dinâmicas lúdicas possibilitam um aprendizado significativo, pois criam um ambiente de cooperação, disputa simbólica e reflexão sobre valores democráticos. Mais do que ensinar regras formais do sistema político, o jogo permite vivenciar a política como prática cotidiana, coletiva e estratégica. Essas perspectivas convergem com o pensamento de Paulo Freire (1996), que defende uma pedagogia dialógica, em que o conhecimento é construído na relação com o outro e com o mundo. Ao propor uma educação problematizadora, Freire valoriza a experiência do estudante como ponto de partida para o conhecimento, o que se aproxima das metodologias ativas ao reconhecer o estudante como sujeito do processo educativo.

Portanto, o uso de metodologias ativas no ensino de Sociologia e Ciências Sociais representa não apenas uma inovação didática, mas uma aposta política na democratização do conhecimento, na ampliação do diálogo e na construção de uma cultura escolar mais crítica, participativa e inclusiva.

3.2 O PROJETO CÂMARA MIRIM E O JOGO DA CIDADANIA: DA CONCEPÇÃO À APLICAÇÃO

O “Jogo da Cidadania” foi desenvolvido no contexto do Projeto Câmara Mirim, uma iniciativa da Câmara Municipal de Juiz de Fora (MG) voltada à formação política de estudantes do ensino fundamental. O projeto tem como objetivo principal promover a aproximação entre os jovens e o Poder Legislativo, incentivando a compreensão dos processos democráticos e a vivência de práticas de cidadania ativa.

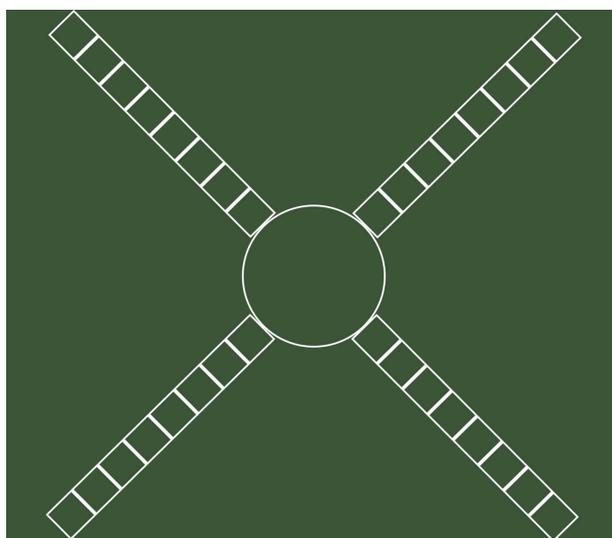
A experiência relatada neste artigo foi conduzida por estagiárias do curso de Ciências Sociais da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), bolsistas e voluntários de extensão sob supervisão de docentes universitários e servidores da Escola do Legislativo da Câmara Municipal. A atividade foi realizada no ano de 2023, com aproximadamente 100 estudantes, de diferentes escolas públicas do município, durante uma tarde no Parque Municipal de Juiz de Fora

Inspirado no “Jogo das Eleições”, de Cynthia Krahenbuhl (2016), o Jogo da Cidadania foi concebido como um tabuleiro humano gigante, no qual os estudantes se moviam conforme acertavam perguntas sobre temas políticos e sociais. A proposta partiu da necessidade de tornar os conteúdos de educação política mais acessíveis, lúdicos e envolventes para crianças e adolescentes, fugindo da lógica expositiva tradicional.

Durante o planejamento, a equipe elaborou perguntas de múltipla escolha sobre temas como cidadania, democracia, funções dos três poderes, participação social, ética e direitos humanos, assim como perguntas de cultura pop e outros temas que atravessavam a vida cotidiana deles. Além disso, foram criados dois conjuntos de envelopes para dinamizar a atividade: os envelopes roxos, chamados de “Tomadas de Decisão”, continham dilemas coletivos que exigiam posicionamento e debate entre os grupos; já os envelopes laranja, chamados de “Poderes”, ofereciam vantagens estratégicas no jogo, como avançar casas ou trocar de posição com outro grupo.

A dinâmica foi organizada da seguinte maneira: os estudantes foram divididos em quatro grupos de 25 pessoas cada, posicionados nos quatro cantos do campo de futebol do parque, e a cada rodada respondiam coletivamente às perguntas lidas pela mediação. As respostas corretas permitiam avançar casas no “tabuleiro”. Ao longo do percurso, os grupos coletavam peças de um quebra-cabeça coletivo, que só poderia ser montado com a cooperação entre todos. O grupo que chegava primeiro ao centro encontrava um bilhete incentivando a colaboração, revelando que o verdadeiro objetivo era a montagem conjunta do quebra-cabeça.

Figura 1 – Esquemática da divisão do campo para o Jogo da Cidadania



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2023).

Figura 2- Campo traçado



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2023).

Essa virada final, que subverte a lógica da competição, foi pensada como um elemento pedagógico chave: fazer os estudantes refletirem sobre os limites da disputa e a importância da construção coletiva para alcançar objetivos comuns — uma metáfora da própria política democrática.

O “Jogo da Cidadania” foi, portanto, resultado de um processo colaborativo e formativo, tanto para os estudantes quanto para as estagiárias, bolsistas e voluntários envolvidos. A atividade permitiu o exercício de uma prática pedagógica baseada na escuta, na ludicidade e na problematização, em consonância com os princípios das metodologias ativas e da educação política crítica.

3.3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A aplicação do “Jogo da Cidadania” revelou-se uma experiência rica em aprendizagens e mobilizações coletivas. Desde o início da atividade, foi possível observar um alto nível de engajamento por parte dos estudantes, que demonstraram entusiasmo diante da proposta lúdica e colaborativa. O formato de tabuleiro humano, associado à ideia de competição simbólica entre grupos, despertou curiosidade e disposição para participar, rompendo com a postura passiva frequentemente associada ao ambiente escolar.

As perguntas formuladas previamente funcionaram não apenas como instrumento de

avaliação de conhecimentos, mas como disparadoras de debate e reflexão. Em diversas situações, estudantes discordavam entre si e argumentavam coletivamente antes de chegar a uma decisão, exercitando a escuta, o diálogo e a construção conjunta de uma escolha. Essa vivência se aproxima da concepção de Paulo Freire (1996) sobre a educação problematizadora, na qual o conhecimento é construído a partir da realidade e da participação ativa dos sujeitos.

Um dos momentos mais significativos ocorreu na etapa final do jogo, quando os estudantes perceberam que a vitória simbólica — encontrar a caixa no centro do campo — não era o objetivo definitivo, mas sim o convite à cooperação na montagem do quebra-cabeça coletivo. Essa “virada pedagógica” foi cuidadosamente planejada para provocar reflexão sobre o papel da política como prática cooperativa e não apenas competitiva. A surpresa e o entusiasmo com que os grupos se engajaram nessa tarefa final evidenciaram a potência da estratégia lúdica para ressignificar valores como solidariedade, coletividade e corresponsabilidade.

Outro aspecto importante foi a distribuição de funções entre os próprios estudantes, que espontaneamente assumiram papéis de liderança, mediação e incentivo dentro dos grupos. Isso demonstra o quanto a metodologia adotada favoreceu a autonomia e o protagonismo juvenil, em consonância com os princípios das metodologias ativas (MORAN, 2015).

Apesar dos resultados positivos, também foram identificados alguns desafios importantes, como a necessidade de mediar conflitos entre estudantes com diferentes níveis de participação e o cuidado para garantir que todos tivessem espaço para se expressar. Em alguns momentos, estudantes mais tímidos ou com menor familiaridade com os conteúdos ficaram em segundo plano, o que exigiu intervenções atentas por parte da equipe mediadora. Esses aspectos reforçam a importância da escuta sensível e da mediação pedagógica nas atividades com metodologias ativas.

A experiência também revelou a necessidade de ampliar o repertório pedagógico das práticas de educação política, sobretudo em contextos escolares com poucas iniciativas voltadas para a formação cidadã. O jogo, nesse sentido, mostrou-se uma ferramenta eficaz não apenas para o ensino de conteúdos, mas para o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e éticas fundamentais à vida democrática.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o Jogo da Cidadania, desenvolvida no âmbito do Projeto Câmara Mirim da Câmara Municipal de Juiz de Fora, evidenciou o potencial transformador das metodologias ativas no ensino de educação política na escola básica. Ao romper com a lógica tradicional de transmissão vertical de conteúdos, a atividade possibilitou a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, participativo e crítico, no qual os estudantes foram protagonistas de seus próprios percursos formativos. A partir de uma proposta lúdica e colaborativa, o jogo permitiu que conceitos abstratos como cidadania, democracia e participação política fossem vivenciados na prática, de forma significativa e concreta. A “virada pedagógica” da atividade — que substituiu o objetivo da competição pela cooperação — foi um dos momentos mais marcantes da ação educativa, demonstrando o impacto dos jogos didáticos na promoção da educação política para jovens.

Os resultados observados demonstram que as metodologias ativas não apenas favorecem o engajamento dos estudantes, mas também ampliam sua capacidade de análise crítica, argumentação e tomada de decisão em grupo. A experiência reforça a tese de que é possível ensinar política de forma ética, criativa e comprometida com a formação cidadã, mesmo nos anos iniciais da formação escolar. Entretanto, a atividade também revelou desafios importantes, como o cuidado com a inclusão de estudantes menos participativos e a necessidade de mediações sensíveis para garantir a escuta de todos. Tais desafios não invalidam a proposta, mas apontam para a necessidade de aperfeiçoamento contínuo das práticas docentes, especialmente em contextos marcados por desigualdades sociais e educacionais.

Por fim, este relato busca contribuir com o debate sobre o ensino de Sociologia e Ciências Sociais na educação básica, destacando caminhos possíveis para o fortalecimento de uma pedagogia política, crítica e democrática. A partir da vivência concreta do estágio, reafirma-se a importância de pensar a escola como espaço de formação para a cidadania ativa — e de apostar em práticas educativas que reconheçam os estudantes como sujeitos históricos, capazes de intervir e transformar o mundo em que vivem.

5. REFERÊNCIAS

EISENBERG, José. Onde está a democracia? Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

HOOKS, Bell. Ensinando a transgredir: A educação como prática da liberdade. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

KRAHENBUHL, Cynthia de Lima. Educação política na prática: jogos e dinâmicas participativas. São Paulo: Faculdade de Educação da USP, 2016. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br>. Acesso em: 2 jun. 2025.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

NÓVOA, António. Os professores e a sua formação. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1995.