



# Jogo FuraCâmara: uma ferramenta para a educação política

Eduardo Rezende Pereira; Luiz Gabriel Natividade Lima; Simone Boró  
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas - IFCH/UNICAMP  
E-mail: luizgnatividade@gmail.com

## Resumo

Este artigo relata o potencial dos produtos paradidáticos, em especial dos jogos educativos, como instrumento para superar o desinteresse pela política e colaborar com o ensino de tópicos da Ciência Política, particularmente relacionados às dinâmicas do poder Legislativo e ao funcionamento das instituições que estruturam a política brasileira. A partir de uma análise do jogo de tabuleiro *FuraCâmara*, desenvolvido pelo Programa de Extensão em Educação Política, vinculado à Universidade Estadual de Campinas (PROEEP/Unicamp), buscamos demonstrar como essa ferramenta pode ser utilizada para desconstruir visões negativas acerca da política, fortalecendo o senso de cidadania dos diferentes públicos, particularmente dos estudantes abarcados pelas ações extensionistas do projeto, por meio de processos educativos e lúdicos. Conclui-se que as ferramentas desenvolvidas a partir das atividades de extensão sobre política podem contribuir com o processo de ensino-aprendizagem e com a produção de conhecimento na área.

**Palavras-Chave:** FuraCâmara; Extensão Universitária; Jogos educativos; Educação Política; Cidadania.

## Resumen

Este artículo trata del potencial de los productos didácticos, especialmente de los juegos educativos,

como ferramenta para superar el desinterés por la política y colaborar con la enseñanza de temas de la Ciencia Política, particularmente relacionados con la dinámica del Poder Legislativo y el funcionamiento de las instituciones que estructuran la política brasileña. A partir del análisis del juego de mesa FuraCâmara, desarrollado por el Programa de Extensión en Educación Política, vinculado a la Universidad Estadual de Campinas (PROEEP/Unicamp), buscamos demostrar cómo esta herramienta puede ser utilizada para deconstruir visiones negativas sobre la política, fortaleciendo el sentido de ciudadanía de diferentes públicos, en particular de los estudiantes abarcados por las acciones de extensión del proyecto, a través de procesos educativos y lúdicos. Se concluye que las herramientas desarrolladas a partir de las actividades de extensión sobre política pueden contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje y a la producción de conocimiento en el área.

**Palabras Clave:** FuraCâmara; Extensión universitaria; Juegos educativos; Educación política; Ciudadanía.

## Introdução

A educação política é um instrumento fundamental para o desenvolvimento de uma sociedade comprometida com os valores democráticos, uma vez que, ao ter contato com informações acerca da política e ter o conhecimento de que tudo o que nos cerca é fruto da política, as pessoas podem ser instigadas a se sentirem mais próximas e responsáveis pela melhoria da qualidade de vida ao seu redor, assumindo, assim, um papel de cidadania ativa.

Conforme sugere Dantas (2010), as iniciativas de ensino sobre a política no Brasil, seja ela institucional ou não institucional, são promovidas por diferentes atores, em espaços de ensino formal e não formal, voltadas a variados públicos e sob inúmeras formas. Importante destacar que, mais do que a desinformação, muitas pessoas demonstram desinteresse e mesmo desconfiança com o “universo” da política (Foa *et al.*, 2020), o que pode dificultar o acesso exitoso dessas diferentes iniciativas de promoção da cidadania junto aos sujeitos, além do próprio processo de ensino e aprendizagem.

A literatura tem destacado que, em geral, os setores mais jovens da sociedade tendem a apresentar maior desinteresse, desinformação e desengajamento com a política (Luminate, 2022), além de pré-noções negativas acerca desta (Augusto, 2021). Nesse sentido, a

utilização de jogos, materiais paradidáticos e atividades formativas com linguagem acessível tem se mostrado uma alternativa eficaz para instigar a juventude em questões políticas, incentivando, assim, a reflexão crítica e a participação.

Este artigo tem por objetivo apresentar o jogo FuraCâmara, desenvolvido pelo Programa de Extensão em Educação Política (PROEEP), vinculado à Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), como uma ferramenta de educação política exitosa. Buscamos responder às seguintes questões: de que modo as atividades de extensão podem complementar o ensino de política dentro da sala de aula? E, além disso, de que modo os jogos podem ser utilizados como ferramentas para ensinar a política de uma forma envolvente e criativa, contribuindo na superação do desinteresse pelo tema?

Além desta introdução e das considerações finais, o artigo se estrutura em três seções. Inicialmente, apresentamos o PROEEP e as diferentes ferramentas utilizadas em sua prática extensionista; em seguida, discorremos sobre o jogo FuraCâmara e o seu processo de criação, bem como a relação entre jogos e o ensino da política; ao final, apontamos algumas observações com relação à aplicação do jogo. Esperamos evidenciar, por um lado, que a prática

do PROEEP tem aproximado a juventude da política e fortalecido o papel social da universidade pública e, por outro, que o FuraCâmara tem potencial para uso não apenas como material lúdico e formativo, mas como material paradidático em salas de aula.

## O PROEEP e a prática extensionista

Sendo concebido em seus primeiros anos de atividade como um projeto de extensão, o PROEEP surgiu em 2019 buscando difundir, por meio de atividades participativas e lúdicas, os debates acerca da política e assuntos de cunho social para a comunidade externa, desenvolvidos e aprimorados no interior das universidades, em geral, e, em especial, na área da Ciência Política.

As primeiras atividades do programa foram realizadas em parceria com a Escola do Legislativo de Campinas (ELECAMP), auxiliando com tarefas gerais e contribuindo com o conteúdo das palestras do projeto Câmara Jovem. Com a entrada de novos membros e a realização de novas parcerias, como mandatos, escolas do Legislativo e, principalmente, escolas públicas e cursinhos populares, as atividades do programa começaram a se expandir para além do município de Campinas, e diversos produtos relacionados à educação política foram sendo elaborados.

Destacamos que, para planejar e realizar suas atividades, o PROEEP conta com uma estrutura orgânica que concede aos seus membros, alunos da graduação e da pós-graduação da Unicamp, a possibilidade de desempenharem diversas atividades requisitadas pelo programa e que também se relacionam aos seus próprios interesses. O programa incentiva que todos os seus membros exerçam a criatividade e o trabalho coletivo, sempre em busca de melhorias diante dos desafios relacionados à atuação prática. Desse modo, o PROEEP também gera impacto

no aperfeiçoamento acadêmico e profissional dos extensionistas, independentemente de sua fase educacional ou tempo de atividade.

Em relação à divisão de tarefas, o programa se organiza em diferentes grupos de trabalho (GTs) que contribuem para sua eficiência. Cada GT se responsabiliza por uma demanda específica, a exemplo da organização burocrática, do gerenciamento dos meios de comunicação, da elaboração de artes para materiais didáticos e redes sociais, da criação de novos jogos e dinâmicas, da organização de cursos e eventos, da coleta e análise de dados acerca das ações do programa etc. Dentre as muitas experiências geradas por esse modelo orgânico, uma de suas principais é a elaboração de ferramentas paradidáticas, que abrangem múltiplos conteúdos relacionados à educação política.

A seguir, apresentaremos o Jogo FuraCâmara e discutiremos sobre sua aplicação em escolas e cursinhos populares parceiros, de forma a explorar como as experiências práticas com esse material paradidático podem ser uma ferramenta exitosa, dentro e fora das salas de aula, para superar o desconhecimento e a desconfiança dos sujeitos com a política de maneira geral e, em particular, suas instituições.

## Um furacão invade a casa legislativa

“Ontem à noite, Brasília foi atingida por um furacão. Muitos lugares da cidade ficaram devastados, mas o local que mais sofreu danos foi a Biblioteca do Congresso Nacional.” É com essa frase que o jogo FuraCâmara começa. Essa experiência desafia os jogadores a assumirem o papel de parlamentares, enfrentando dois desafios simultâneos: o primeiro, de cumprir a missão do jogo, isto é, reorganizar cronologicamente os projetos de lei que tramitaram no Congresso Nacional entre 1988 e 2021 e que ficaram bagunçados nos arquivos após a passagem de um furacão fictício; o

segundo, de debater sobre o conteúdo desses projetos e analisar o processo legislativo, por um lado, e discutir sobre a materialidade das políticas públicas em seu cotidiano, por outro, superando suas desconfiças e mudando a forma como enxergam a política.

É importante destacar que a desconfiança e o descrédito nas instituições políticas têm sido uma realidade em diversos países. Para se ter uma ideia, em uma pesquisa desenvolvida no Brasil pelo *World Values Survey*, em 2018, 81% das pessoas entrevistadas apresentavam pouca ou nenhuma confiança no Parlamento (WVS, 2018). Esse crescente descrédito nos agentes e nas instituições políticas tem implicações significativas na percepção dos sujeitos sobre a efetividade do processo legislativo, reforçando a importância de se abordar o tema de modo constante e efetivo.

O FuraCâmara foi desenvolvido pelos membros do PROEEP justamente para dar uma resposta a esse problema. A percepção do projeto sobre a dificuldade de se falar sobre determinados temas da política com a juventude motivou a criação de ferramentas originais que facilitassem a compreensão desse conteúdo e que pudessem ser replicadas para variados públicos e contextos.

A primeira versão do FuraCâmara levava em conta o contexto do município de Campinas, localizado no interior do estado de São Paulo. Essa versão, criada em 2020, apresenta proposições legislativas locais e inspirou a criação de uma segunda versão, criada em 2022, com proposições que tramitaram na Câmara dos Deputados e no Senado Federal.

O desenvolvimento de um jogo de tabuleiro foi considerado uma experiência desafiadora e nova, justamente por estar afastada dos moldes tradicionais da produção científica e da divulgação acadêmica. Nesse sentido, foi necessário alinhar os temas corriqueiramente discutidos no interior da universidade, mas que ainda são distantes da maioria das pessoas, bem como elaborar e se apropriar de técnicas para instigá-las a pensar na política como algo cotidiano.

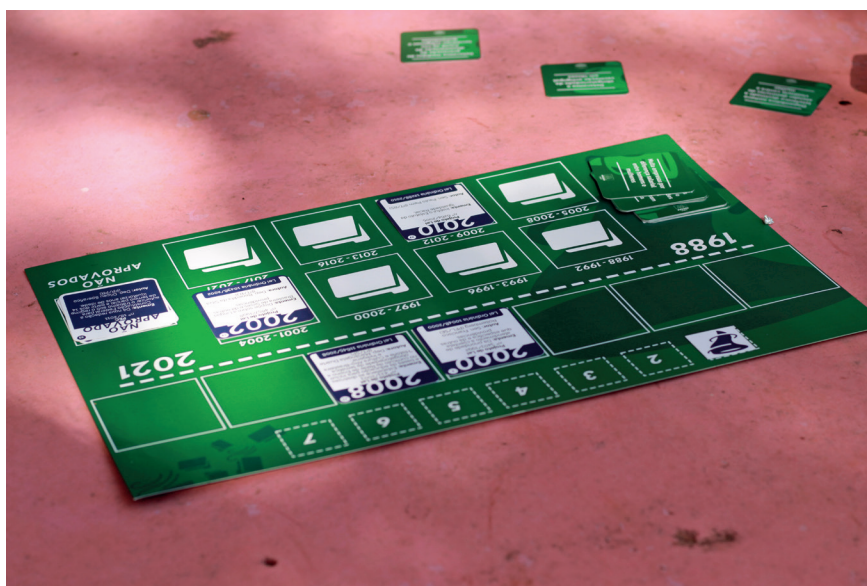


Figura 1 - Jogo de tabuleiro FuraCâmara: Congresso Nacional.  
Fonte: Programa de Extensão em Educação Política (PROEEP).

Os primeiros passos para o desenvolvimento do FuraCâmara envolveram o levantamento de ideias e o aprimoramento de técnicas para que o jogo fosse capaz de promover o ensino da política de forma lúdica. Em seguida, após definir o modelo do jogo, foram levantadas, selecionadas e categorizadas proposições legislativas. Essas proposições necessariamente englobam temas de políticas públicas que são mais próximos do cotidiano do público geral, tais como saúde, educação, meio ambiente, transporte, vida das mulheres etc. O conteúdo presente nas ementas dos projetos foi sintetizado e transcrito em uma

linguagem acessível, e incorporado nas cartas do jogo. As cartas foram desenvolvidas com um design atrativo, assim como o tabuleiro do jogo. Após todo esse processo, foram realizados os primeiros testes e ajustes.

Após a finalização do jogo, no entanto, houve a extensão do isolamento social em decorrência da pandemia da Covid-19. Assim, durante o ano de 2021, surgiu um novo desafio — solucionado de maneira muito satisfatória, uma vez que possibilitou a expansão do público —: o de transformar a ferramenta física em virtual.

O FuraCâmara tem se mostrado uma excelente forma de inserção nos espaços de formação e debate, sendo avaliado positivamente pelo público alcançado. Importante destacar que já foram realizadas dezenas de rodadas pelo PROEEP junto a escolas e cursinhos populares, com variação da faixa etária e do perfil socioeconômico do público. Geralmente, após as rodadas, os participantes discutem, a partir de suas realidades cotidianas, as políticas públicas e as proposições legislativas apresentadas pelo jogo. Os facilitadores, membros do PROEEP e professores parceiros, instigam os participantes a pensarem questões como: Qual foi a sensação de jogar? Qual a opinião sobre os projetos de lei apresentados no jogo? Qual proposição chamou mais atenção? Quais leis já eram conhecidas? Os projetos aprovados estão sendo devidamente executados? Quais critérios um parlamentar deve utilizar ou utiliza para aprovar ou reprovar um projeto? Qual o perfil dos autores e/ou autoras dos projetos de lei apresentados? O que seria interessante de se tornar um projeto de lei?

Ressalta-se que o jogo também tem servido como uma antessala de discussões sobre assuntos específicos da política, funcionando como um contato inicial com a equipe e um quebra-gelo para uma formação política mais aprofundada.

## Observações sobre o FuraCâmara e o ensino da política

Aprender sobre política pode ser uma tarefa desafiadora na sala de aula, com uma infinidade de motivos que podem tornar esse tema complexo e controverso, muitas vezes gerando opiniões divergentes entre estudantes, pais, gestores escolares, entre outros. No entanto, o desafio de ensinar política é ainda maior, sendo fundamental refletir sobre as abordagens e as metodologias eficazes para promover uma educação política de qualidade e de forma efetiva. Dessa forma, é importante considerar como tornar o ensino da política mais envolvente, inclusivo e construtivo, para que os estudantes, em específico, possam compreender e participar ativamente do processo político, desenvolvendo habilidades críticas e cívicas essenciais para o exercício pleno da cidadania.

Estudos têm demonstrado que a utilização de jogos pode ter impactos positivos na aprendizagem de estudantes, aumentando a motivação intrínseca, melhorando o engajamento, o desempenho acadêmico e a retenção de informações, além de promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Nesse mesmo sentido, as metodologias ativas também têm se destacado como estratégias que promovem uma aprendizagem integral e efetiva, incentivando a participação ativa do aluno no processo de construção do conhecimento. Na abordagem ativa, o foco se dá no desenvolvimento de habilidades de aplicação, análise e avaliação de problemas reais, com estratégias de ensino variadas, com uso de debates, jogos, simulações, exercícios, resolução de problemas e recursos multimídia.

A experiência da aplicação do FuraCâmara tem proporcionado importantes reflexões aos facilitadores, membros do PROEEP, sobre a potencialidade das ferramentas lúdicas para a realização e o desenvolvimento da educação política, por um lado, e da relação da extensão



Figura 2 - Experiência de alunos jogando o jogo FuraCâmara.  
Fonte: Programa de Extensão em Educação Política (PROEEP).

universitária com o ambiente escolar, por outro. Nesse sentido, nota-se que os professores e os estudantes têm se mostrado mais interessados em discutir questões sociais e políticas mais amplas, ou os temas específicos presentes nas cartas do jogo, ao passo que a prática tem enriquecido o aprendizado e melhorado a convivência nos espaços educativos.

Nos parágrafos seguintes, apresentamos três experiências de aplicação do *FuraCâmara*. A análise desses casos contribui para uma compreensão mais abrangente dos possíveis impactos e benefícios do uso de jogos como ferramenta educacional, destacando a importância de seu uso como estratégia pedagógica dentro e fora das salas de aula.

O primeiro caso é de uma jogadora que se deparou com uma carta sobre a obrigatoriedade do fornecimento de cadeiras de rodas motorizadas às pessoas com deficiência, algo

que lhe chamou muita atenção, pois sua irmã era cadeirante e enfrentava dificuldades de locomoção. A jogadora já sabia que a proposta não havia sido aprovada e apresentava indignação por compreender que essa medida faria muita diferença na qualidade de vida de outras pessoas em situação similar. A jogadora compartilhou a sua experiência com outros jogadores, seus colegas, destacando a importância de políticas públicas inclusivas. Além de questionar o porquê da proposta não ter sido aprovada, ela expressou sua vontade de lutar por mudanças efetivas e promover a conscientização sobre a importância da acessibilidade e da igualdade de oportunidades para pessoas com deficiência, desencadeando um debate coletivo neste sentido.

O segundo caso é de uma jogadora que teve contato com o conceito de pobreza menstrual e com a proposta legislativa, inicialmente aprovada pelo Congresso Nacional e posteriormente

vetada pelo Poder Executivo à época, sobre a obrigatoriedade da distribuição de absorventes às mulheres em situação de vulnerabilidade socioeconômica. A jogadora compartilhou histórias comoventes de estudantes que faltavam às aulas por não terem acesso a absorventes e de trabalhadoras que enfrentavam dificuldades financeiras para obtê-los. Outras jogadoras compartilharam experiências pessoais e lembraram de iniciativas que foram desenvolvidas por organizações não governamentais (ONGs), coletivos e movimentos sociais visando arrecadar fundos e fornecer absorventes. O debate conscientizou outras jogadoras e outros jogadores, incentivando todas as pessoas a discutirem sobre o tema enquanto uma questão social, compreenderem o processo político envolvido nesta questão e a importância de se atentar às decisões que são tomadas pelos poderes Legislativo e Executivo.

O jogo virtual pode ser acessado através do seguinte link: <<https://tabletopia.com/games/furacamara-nacional>>. Acesso em: 11 jun. 2025.

O terceiro caso ocorreu no momento de debate realizado após o jogo, quando um jogador, questionado sobre qual carta havia lhe despertado maior atenção, comentou sobre o projeto de lei de redução de pena por tempo dedicado a estudos e trabalho. Esse jogador ressaltou o seu conhecimento sobre a aprovação dessa proposta e comentou que seu pai, que estava cumprindo pena em uma instituição prisional, participava de atividades educacionais e laborais buscando se reabilitar e se qualificar para o futuro. O relato sobre a carta do jogo evidencia como as políticas públicas podem impactar o cotidiano de muitos indivíduos, como é o caso dos familiares de pessoas que estão privadas de liberdade. A experiência do jogo proporcionou reflexões sobre a importância do acesso à educação e ao trabalho no processo de ressocialização dos detentos, além de questões como o combate a preconceitos e discriminações, que raramente são tratados no debate público.

Esses relatos evidenciam como o FuraCâmara possibilita aos participantes uma compreensão



Figura 3 - Cartas de proposta legislativa do jogo FuraCâmara.

Fonte: Programa de Extensão em Educação Política (PROEPP).

mais concreta da política, relacionando as proposições legislativas com seus cotidianos particulares. Desta forma, o FuraCâmara demonstra ser uma ferramenta extremamente positiva, possibilitando a introdução do tema da política de forma lúdica e participativa,

tanto em espaços de ensino formal quanto não formal. Os participantes se envolvem no jogo, discutem as políticas públicas e expressam desejo por mudanças, o que acaba

por evidenciar o potencial de materiais paradidáticos para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

Por meio da aplicação do jogo, percebe-se que, quando os jogadores são diretamente questionados sobre suas visões acerca da política, tendem a sentir timidez e insegurança em compartilhar os seus conhecimentos e impressões prévias. A partir dos debates gerados pelo jogo, porém, quando questionados, tendem a apresentar maior conforto em intervir e colocar dúvidas para os mediadores e realizar comentários com os colegas. Essa mudança de comportamento se dá pelo fato de que os jogadores começam a se perceber como detentores de conhecimento e construtores de um processo coletivo. Como foi demonstrado nos relatos citados acima, os jogadores conseguem ser capazes de definir se os projetos de lei foram aprovados ou não a partir de suas próprias experiências. Assim, passam a notar que a política permeia o cotidiano, e que, por isso, todos podem expor seus pensamentos e opiniões.

### Considerações finais

O artigo teve o objetivo de apresentar o PROEEP e o seu papel na promoção da educação política em escolas de Campinas e região, destacando sua evolução em parcerias,

estrutura orgânica e criação de ferramentas paradidáticas. O FuraCâmara, jogo desenvolvido pelo programa, foi apresentado como uma ferramenta inovadora para abordar questões políticas de forma educativa e reflexiva. O jogo desafia os participantes a assumirem o papel de parlamentares, estimulando habilidades socioemocionais e promovendo reflexões sobre questões cotidianas. Por meio de três relatos de experiências vivenciadas por participantes durante as sessões de jogo, demonstramos o quanto essa ferramenta é eficaz para despertar o interesse pela política. Além de auxiliar no ensino de tópicos da Ciência Política, especialmente sobre as dinâmicas do Poder Legislativo, o jogo desenvolvido a partir dessas atividades de extensão contribuiu para o processo de ensino-aprendizagem de diferentes públicos-alvo, como estudantes do ensino fundamental, médio e superior, professores e membros da comunidade em geral.

Destacamos, ainda, que o uso de jogos, em atividades formativas, pode proporcionar uma formação política mais completa e engajada junto aos estudantes, desenvolvendo habilidades e competências necessárias para uma atuação cidadã mais consciente e ativa. ◀

### Referências Bibliográficas

- AUGUSTO, Camila Estela Cassis. Educação política e extensão universitária na Câmara Municipal de Campinas. *Revista Internacional de Extensão da UNICAMP / International Journal of Outreach and Community Engagement*, Campinas, v. 2, 2021.
- DANTAS, Humberto. O caráter essencial da educação política e o desenvolvimento da democracia no Brasil. In: FUNDAÇÃO KONRAD ADENAUER. *Cadernos Adenauer*, v. 11, n. 3, p. 9-16, 2010. Edição temática: *Educação política: reflexões e práticas democráticas*.
- FOA, Roberto Stefan; KLASSEN, Andrew James; SLADE, Michael; COLLINS, Rosie. *The Global Satisfaction with Democracy Report 2020*. Cambridge, United Kingdom: Centre for the Future of Democracy, 2020.
- LUMINATE. *Relatório: juventudes e democracia na América Latina*. 2022.
- WORLD VALUES SURVEY. *World Values Survey: Wave 7, 2017-2020*. 2018. Disponível em: <https://www.worldvaluessurvey.org>. Acesso em: 13 mar. 2025.