

“O PODER EM JOGO”: UMA ABORDAGEM LÚDICO-PEDAGÓGICA SOBRE A SEPARAÇÃO DE PODERES DO ESTADO BRASILEIRO

FILIPPE PEREIRA ALVES TEIXEIRA¹; FÁBIO GEORGE LOPES DE LIRA JÚNIOR²;

DANIEL LENA MARCHIORI NETO³:

¹Universidade Federal de Pelotas – fteixeira692@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – fabiolirajr@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – danielmarchiorineto@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta o projeto de ensino intitulado “Ensinando Direito para Não Juristas”, vinculado à área do conhecimento jurídico-pedagógica, do curso de Comércio Exterior, da Universidade Federal de Pelotas. Atuando em parceria com o projeto de extensão “Constituição nas Escolas”, também do Curso de Comércio Exterior, da Universidade Federal de Pelotas, o projeto visa a tornar o estudo do direito acessível a pessoas que não possuem formação na área, facilitando a compreensão de conceitos fundamentais que impactam a vida em sociedade. Além disso, é uma iniciativa destinada a fomentar os conhecimentos jurídicos dos alunos das escolas da rede pública de Pelotas-RS, dando enfoque na área do Direito Constitucional, com ênfase na temática de Separação de Poderes do Estado Brasileiro.

A problematização que orienta o projeto parte do seguinte questionamento: como aproximar o conhecimento jurídico, em especial o princípio da separação dos poderes, da realidade cotidiana de estudantes que não têm contato direto com a linguagem técnica do Direito?

Em primeira análise, vale ressaltar que a introdução de métodos de ensino inovadores, como jogos didáticos e apresentação de palestras, promove uma abordagem mais dinâmica e envolvente ao aprendizado mais interativo do Direito, aumentando a motivação e o interesse dos alunos, fatores essenciais para combater a evasão escolar, por exemplo. Nesse sentido, para responder o desafio citado acima, foi desenvolvido um recurso lúdico e pedagógico: um jogo do tipo Super Trunfo, chamado *O Poder em Jogo*, no qual as cartas representam os cargos existentes no Estado Brasileiro, com atributos baseados em sua influência e atuação. Esse formato permite que os participantes compreendam, de maneira divertida e prática, a função e os limites de cada cargo dos Poderes do Estado Brasileiro, além das relações de equilíbrio entre eles.

Do ponto de vista teórico, a iniciativa dialoga com a concepção de que a educação jurídica deve estar acessível a toda a sociedade, conforme defendem autores que tratam do ensino democrático do Direito (Freire, 1996; Piaget, 1998; Bobbio, 2007). Assim, o objetivo do trabalho é contribuir para a popularização do conhecimento jurídico, auxiliando na compreensão das funções e responsabilidades dos três poderes e, além disso, promover a cidadania ativa por meio de práticas pedagógicas inovadoras. O projeto busca, também, criar uma base sólida para a formação de cidadãos informados e engajados, capazes de contribuir para o desenvolvimento e aprimoramento do tecido social e institucional do país.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

O trabalho foi concebido a partir da articulação entre prática e fundamentação teórica. Para a construção do jogo, realizou-se inicialmente uma pesquisa bibliográfica centrada no ensino jurídico, na cidadania e na separação dos poderes, tomando como principais referências a Constituição Federal de 1988 e obras especializadas. Na sequência, procedeu-se a uma análise didática voltada à definição de uma linguagem acessível, capaz de assegurar a compreensão por parte de um público não especializado.

A etapa subsequente consistiu na elaboração de um jogo pedagógico inspirado no modelo *Super Trunfo*, no qual cada carta apresenta informações sintetizadas sobre os diferentes cargos do Estado Brasileiro. Posteriormente, o material foi submetido a uma aplicação experimental em encontros de formação, permitindo observar a recepção dos participantes e registrar suas impressões, que servirão de base para o aprimoramento da proposta. Complementarmente, foi estruturada uma palestra introdutória sobre a temática, destinada a apresentar a separação dos poderes, suas funções e sua configuração no Estado Brasileiro. Essa exposição antecede a utilização do recurso lúdico, garantindo que os alunos já disponham do conhecimento necessário para usufruir plenamente da atividade pedagógica.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No estágio atual, a iniciativa encontra-se na etapa de elaboração do material pedagógico e de realização dos primeiros testes com os grupos participantes. As evidências preliminares sugerem que o jogo constitui um instrumento metodológico capaz de despertar elevado interesse, favorecer a apropriação de conceitos jurídicos e ressignificar conteúdos que, tradicionalmente, apresentam-se como herméticos para aqueles que não possuem familiaridade com a linguagem e com a lógica do Direito. Nesse sentido, observa-se que a proposta reúne condições de consolidar-se como recurso pedagógico relevante, ao articular ludicidade e aprendizagem significativa, configurando-se como meio idôneo de mediação didática, com potencial não apenas para o ensino de graduação, mas também com a articulação extensionista no contexto da rede pública de ensino de Pelotas-RS.

A análise crítica permite inferir que a dimensão lúdica desempenha função essencial na superação das barreiras impostas pela tecnicidade da linguagem jurídica, propiciando um processo formativo mais acessível, dialógico e participativo. Não obstante, os testes iniciais evidenciaram a necessidade de ajustes na configuração das cartas, a fim de assegurar maior equilíbrio entre a densidade informacional e a fluidez dinâmica da atividade. Nesse quadro, destacou-se a importância de incorporar uma carta especial, designada *Super Trunfo*, que concentra o nível máximo de todas as competências e desempenha papel decisivo em situações estratégicas, sobretudo em casos de empate.

Inspirado no modelo clássico do jogo *Super Trunfo*, o protótipo inicial contemplou trinta cartas (Figura 1), cada qual estruturada em torno das seguintes competências: Nível de Poder, Popularidade Pública, Força Política, Capacidade de Decisão Imediata, Alcance, Dependência de Outros Poderes e Histórico Polêmico. Todavia, considerando a necessidade de adequação do recurso às especificidades do espaço escolar e ao trabalho pedagógico com turmas numerosas, deliberou-se pela ampliação para sessenta cartas. Essa medida visa a incrementar a complexidade estratégica do jogo, ampliar as possibilidades de interação entre os participantes e, em última instância, potencializar sua eficácia

como recurso metodológico voltado à democratização do conhecimento jurídico e à promoção de práticas educativas mais significativas.

Figura 01 - Exemplo de carta produzida pelos alunos



Em suma, o projeto revela-se como um importante instrumento de democratização do conhecimento jurídico, ao simplificar temáticas complexas e aproximar os alunos de assuntos que, muitas vezes, parecem distantes de sua realidade cotidiana. Ao traduzir conceitos do mundo jurídico em uma linguagem acessível e prática, o projeto contribui para a formação de cidadãos mais conscientes de seus direitos e deveres.

Além disso, a proposta pedagógica se destaca pela inovação ao utilizar um jogo educativo como recurso de ensino, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico, atrativo e participativo. Essa estratégia não apenas desperta o interesse dos alunos pelo Direito, podendo inclusive motivá-los a seguir a carreira jurídica no futuro, como também promove a popularização do Direito Constitucional e o fortalecimento da cidadania.

Assim, o projeto não se limita a transmitir informações, mas atua como ferramenta de transformação social, ampliando a compreensão da separação dos poderes, do funcionamento do Estado brasileiro e da importância da participação cidadã em uma sociedade democrática.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOBBIO, Norberto. **Teoria do ordenamento jurídico**. 10. ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1998.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Senado Federal, 1988.