

# De Repente Presidente

\_Um jogo de incentivo a participação política!\_

**Autores:** Angelo Pontes, Kenzo Nouchi Ferreira Lopes e Thaís Moreno Madruga

**Orientador:** Guilherme de Gouveia Santa Bárbara

**Coorientadora:** Simone Stocco Schiefler e Silva

**Colégio:** Social Madre Clélia - Curitiba



Figura 1: Personagem do jogo com políptico do alvorecer em pixel art ao fundo  
 Fonte: Acervo pessoal

## Introdução

O projeto "De Repente Presidente" trata-se de um Jogo Educativo Digital (JED), que aborda temas relacionados à política brasileira para o público infanto-juvenil, de forma divertida e educativa.

Nosso objetivo é politizar a população desde cedo, ensinando para as crianças sobre esse assunto de um jogo divertido e atrativo!

Formando cidadãos conscientes e responsáveis, capazes de entender a importância de sua participação na política para ajudar na luta contra injustiças, desigualdades e ações autoritárias de governantes!

Esperamos despertar o interesse da população pelo tema, ensinando como a política funciona e também mostrando que este não é um assunto "chato" e reservado apenas para um certo grupo social, mas sim, um **DIREITO DE TODOS**, independentemente de sua cor, gênero, etnia, entre outros.

De acordo com o estudo do DataSenado em parceria com a Universidade de Brasília: [Panorama Político 2022: opiniões sobre a sociedade e democracia](#), nos últimos 10 anos a população vem se interessando cada vez **menos** pelo tema, algo que os entrevistados atribuem à **falta de conhecimentos** sobre a área.

Fonte: Agência Senado

Figura 2: Quadro com pesquisa do DataSenado e personagem do jogo ao lado  
 Fonte: Acervo pessoal

## Métodos

A escolha de fazer um jogo digital se deve aos fatos ilustrados no seguinte quadro:

Jogos digitais podem contribuir com o processo ensino-aprendizagem pois possibilitam ensinar, de forma lúdica, diferentes temas, por mais difíceis que sejam (Barbosa, 1998).



Figura 3: Quadro com as vantagens da elaboração de um JED, juntamente com um personagem do jogo  
 Fonte: Acervo pessoal

Jogos digitais promovem um nível mais profundo de interatividade e motivam alunos a aprender, assim se tornando ferramentas promissoras para o ensino e aprendizagem (Mattar, 2010).

A utilização JEDS além de modernizar educação, instiga os alunos a, cada vez mais, buscar e participar da construção de seu conhecimento (Fernandes et al. 2018).



E para poder abrange o maior público possível, utilizamos:

- ❖ Linguagem clara, simples e direta;
- ❖ Comandos bem ilustrados;
- ❖ Opção de audiodescrição (tanto para crianças em idade de alfabetização quanto pessoas com dificuldades visuais, entre outros).

Para atrair o público alvo, o jogo utilizará muito das cores, sons e desenhos, pois esses fatores atraem a atenção das crianças e fazem com que elas se prendam ao jogo ou filme (Allen, Pedro, and Teixeira, 2017).

Figura 4: Quadro com recursos utilizados para atrair o público alvo juntamente com personagens do jogo  
 Fonte: Acervo pessoal

Figura 5: Personagem do jogo segurando um mega-fone  
 Fonte: Acervo pessoal

## Desenvolvimento

O jogo é no estilo RPG (Role-Playing Game), por permitir maior interação e imersão do jogador no conteúdo.

Todos os RPGs são feitos de escolhas, portanto, o nosso não é diferente! Nele, o jogador terá a oportunidade de fazer várias escolhas, e caso faça uma escolha ruim, as consequências podem ser terríveis!

A criança aprenderá a fazer escolhas melhores em sua vida :D

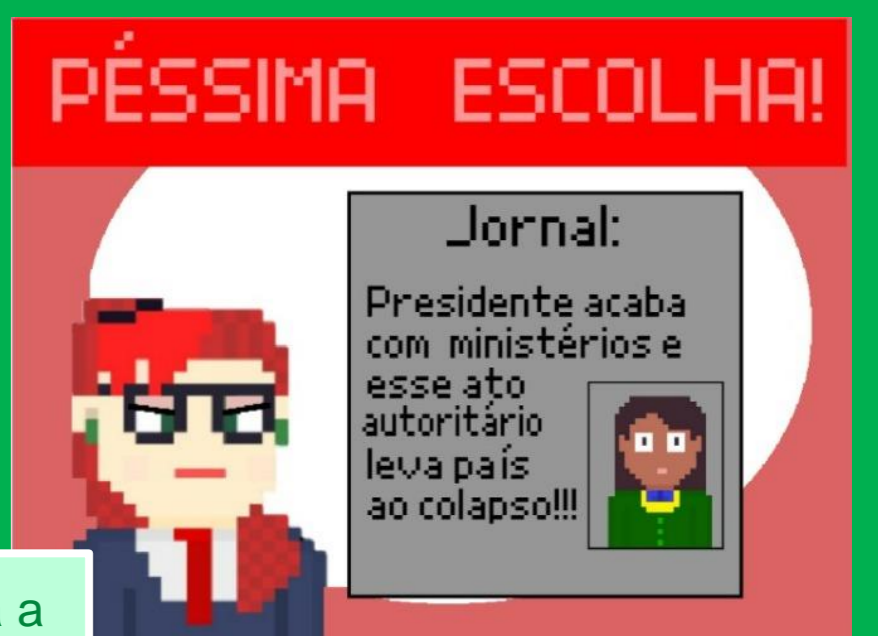


Figura 6: Cena de um dos possíveis finais para o jogo  
 Fonte: Acervo pessoal

Entretanto, como o objetivo principal é educar o público infantil, as escolhas são de certa forma simples, e caso faça uma escolha ruim, o jogador terá chance de refazer sua escolha, para assim não se desmotivar e continuar aprendendo (Savi et al. 2008)!



Figuras 7, 8 e 9: Conjunto de telas do jogo que explicam o objetivo do jogador  
 Fonte: Acervo pessoal

>> Neste jogo, o jogador interpretará uma criança (poderá ser personalizada) que não gosta nem um pouco de política, mas, em um belo dia, acorda sendo **presidente do Brasil!** E o objetivo é ajudá-la voltar para a sua realidade.

>> Como presidente, a criança agora tem muitas tarefas para cumprir, como por exemplo, conhecer Brasília, escolher ministros (já presentes na versão beta), definir o orçamento e fazer negociações importantíssimas com outros países.

>> Cada uma dessas **missões** é um **minigame** dentro do jogo, e ao fim de cada um deles o jogador descobrirá curiosidades e ganhará uma **estrela**.

>> Para que o personagem volte para sua realidade é necessário obter o máximo possível de estrelas.

Para elaborar este JED foi utilizada a plataforma Scratch para programação devido ao fato de ela ser gratuita e possuir diversos recursos, e para a arte do jogo foi utilizado o aplicativo Pixel Studio

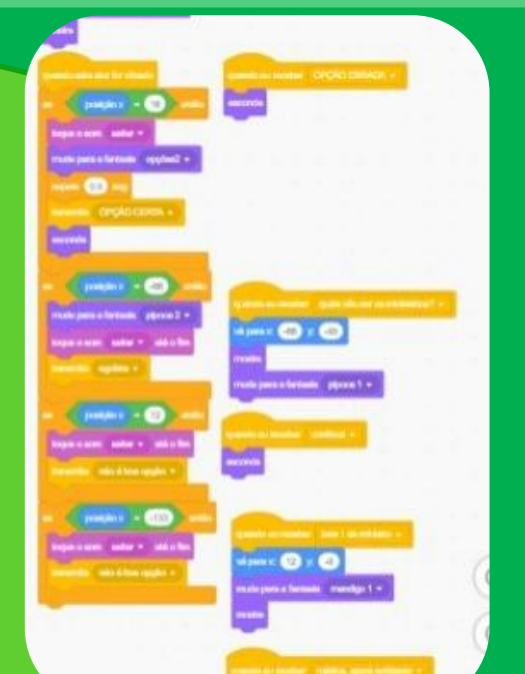


Figura 10: Print de parte da programação do jogo  
 Fonte: Acervo pessoal

## Resultados e Conclusões

O presente JED por onde passou, conquistou inúmeros corações! Pessoas das mais variadas idades e realidades que testaram nosso jogo adoraram a experiência, se divertiram, aprenderam e expressaram sua satisfação em forma de sorrisos, gargalhadas e muitos elogios!

Ele cumpriu com excelência sua função de levar alegria, ensinar e despertar o interesse por política nas pessoas (assim como o esperado).

Devido ao fato de os resultados terem sido promissores, acreditamos que esse projeto dará ótimos frutos no futuro, e iremos fazer mais melhorias e atualizações no jogo ao longo do tempo, para poder deixá-lo o mais completo possível: com todos os recursos propostos e com mais minijogos e mais alternativas de escolha, para deixar ainda mais divertido para o jogador!

Conforme o jogo for sendo atualizado, serão disponibilizadas novas versões dele em nossa página do Scratch, e pretendemos disponibilizar assim que possível o jogo para download gratuito para computador e celular, em serviços de instalação.



Figura 11: Secretária comemorando na sala do/a presidente  
 Fonte: Acervo pessoal

## Referências

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS. Renole, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405>. Acesso em: 19 dez. 2022.

[21:17]SAMANTA F. AIRES, J. F. R. B. E. C. A. G. M. Desenvolvendo Jogos Educacionais Digitais Inovadores e Instigantes com o Framework PlayEdu. <https://sol.sbc.org.br, 2020. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/livros/index.php/sbc/catalog/download/56/242/481-1?inline=1>. Acesso em: 19 dez. 2022.

FERNANDES, K. T.; LUCENA, M. J. N. R.; ARANHA, E. H. D. S. Uma Experiência na Criação de Game Design de Jogos Digitais Educativos a partir do Design Thinking. Renole, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/85928>. Acesso em: 17 dez. 2022.

MATTAR, J. Games em Educação: como os nativos digitais aprendem – Prefácio. joamattar, 2010. Disponível em: <http://joamattar.com/blog/2010/02/25/games-em-educacao-como-os-nativos-digitais-aprendem-prefacio-david-gibson/#:~:text=Games%20em%20educa%C3%A7%C3%A3o%20os%20nativos%20digitais%20aprendem,%3A%20Pearson%20Prentice%20Hall%2C%202010.&text=Nativos%20digitais>. Acesso em: 17 dez. 2022.

SENADO, A. Falta conhecimento do eleitor sobre o sistema político, aponta DataSenado. Senadonoticias, 2022. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/03/17/falta-conhecimento-do-eleitor-sobre-o-sistema-politico-aponta-datasenado>. Acesso em: 17 dez. 2022.

BRASIL, N. U. Sustainable Development Goal 10: Redução das desigualdades. Nações Unidas, 2022. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/10>. Acesso em: 07 ago. 2022.

FALKEMBACH, G. A. M. O lúdico e os jogos educacionais. PDF, 2004. Disponível em: [http://matpraticas.pbworks.com/w/file/attach/85177681/Leitura\\_1.pdf](http://matpraticas.pbworks.com/w/file/attach/85177681/Leitura_1.pdf). Acesso em: 07 ago. 2022.

FERRAREZI, C. Jogo Da Política. Jogo Da Política, 2017. Disponível em: <http://jogodapolitica.org.br/>. Acesso em: 07 ago. 2022.

REDAÇÃO. Jogos e manual mostram que eleições e política são assunto de criança. Porvir, 2022. Disponível em: <https://porvir.org/jogos-e-manual-mostram-que-eleicoes-e-politica-sao-assunto-de-crianca->. Acesso em: 07 ago. 2022.

SALVADORI, F. JOGOS DE GOVERNAR. Respeitar é Preciso, 2018. Disponível em: <https://respeitarepreciso.org.br/jogos-de-governar/>. Acesso em: 07 ago. 2022.

SILVA, D. N. Presidente da República. Brasil Escola, 2022. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/politica/presidente.htm>. Acesso em: 07 ago. 2022.

TAROUÇO, L. M. R. Jogos educacionais. PDF, 2004. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/12990/000572691.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2022.

WILDWORKS.

Figura 12: Protagonista sentado/a  
 Fonte: Acervo pessoal