

Política se aprende jogando: o jogo *FuraCâmara* e a educação política de jovens em tempos de pandemia

Matheus Fred Schulze¹

Géssica de Freitas²

Beatriz Mezzalira³

Camila Cassis⁴

Resumo

Este artigo demonstra como jogos podem ser recursos didáticos eficientes para o ensino de política. Parte-se do relato da criação e dos usos do jogo *FuraCâmara*. O jogo foi desenvolvido pelo *Projeto de Extensão em Educação Política da Unicamp* (PROEEP) e ensina de forma lúdica sobre o processo legislativo e políticas públicas, estimulando o debate a partir da percepção dos jogadores sobre como as políticas estão presentes em seu cotidiano. Em 2021, o jogo foi adaptado para uma plataforma *online* e utilizado no ensino remoto com turmas de Ensino Médio de Campinas e da graduação em Ciências Sociais da Unicamp, e em 2022 com alunos de cursinhos populares e do Ensino Médio e Fundamental. Após as jogatinas, foram aplicados questionários sobre a experiência do jogo que permitem indicar dados quanto à efetividade do mesmo para o aprendizado de política.

1 Bacharel em Sociologia pelo IFCH/Unicamp, membro do Centro de Estudos em Migrações Internacionais (CEMI) e do Projeto de Extensão em Educação Política (Proeep). Email: mfsfred@gmail.com.

2 Mestranda em Ciência Política pelo IFCH/Unicamp, bolsista FAPESP nº 2021/00948-0. Pesquisadora associada CEBRAP e Polbras/CESOP, membro do Projeto de Extensão em Educação Política (Proeep). Email: gessicafreitas.mm@gmail.com.

3 Mestranda em Ciência Política pelo IFCH/Unicamp, bolsista CAPES, membro do Grupo de Estudos em Política Brasileira (PolBras/CESOP) e do Projeto de Extensão em Educação Política (Proeep). Email: Beatriz.a.mezzalira@gmail.com.

4 Camila Cassis Augusto é cientista social, historiadora e pesquisadora de doutorado em Ciência Política na Unicamp². Recebeu menção honrosa no Prêmio ANPOCS de Teses e Dissertações de 2022. É idealizadora do Programa de Extensão em Educação Política (PROEEP). Trabalha como coordenadora de projetos e analista de pesquisa qualitativa na área de opinião pública e de inteligência de mercado. Email: cassiscamila@gmail.com.

Demonstrou-se alto potencial de replicabilidade do jogo para o Poder Legislativo federal, bem como para qualquer Estado ou município.

Palavras-chave: Educação Política; Políticas Públicas; Política Municipal; Jogo de Tabuleiro; Metodologia de Ensino;

A importância da Educação Política

Não existe consenso quanto a uma origem clara da expressão “educação política”, mas é possível encontrar registros do uso dela de forma mais ou menos igual à forma como a usamos comumente hoje, tendo o sentido de “educação sobre a política”. Ela aparece, por exemplo, no diálogo entre Adorno e Becker estabelecido no texto “A educação contra a barbárie” de 1968:

Becker – Gostaria de colocar uma questão muito precisa: recentemente um político afirmou que os distúrbios de rua em Bremen por causa dos aumentos tarifários dos transportes seriam uma comprovação da falência da formação política, pois a juventude se manifestou por meio de formas bárbaras contra uma posição pública, acerca de cuja justeza poderia haver várias visões, mas que não poderia ser respondida mediante o que seriam confessadamente intervenções bárbaras.

Adorno – Considero esta afirmativa citada pelo senhor como sendo uma forma condenável de demagogia. Se existe algo que as manifestações dos secundaristas de Bremen demonstra, então é precisamente a conclusão de que a educação política não foi tão inútil como sempre se afirma; isto é, que essas pessoas não permitiram que lhes fosse retirada a espontaneidade, que não se converteram em obedientes instrumentos da ordem vigente. A forma de que a ameaçadora barbárie se reveste atualmente é a de, em nome da autoridade, em nome de poderes estabelecidos, praticarem-se precisamente atos que anunciam, conforme sua própria configuração, a deformidade, o impulso destrutivo e a essência mutilada da maioria das pessoas. (ADORNO, 1968)

Para Adorno, a educação política foi útil, no caso das manifestações dos secundaristas de Bremen, porque munidos dessa educação eles “não permitiram que lhes fosse retirada a espontaneidade, (...) não se converteram em obedientes instrumentos da ordem vigente”. Há para o autor, portanto, uma função transformadora, anti-conformista, naquilo que chama de educação política. Nesse sentido, se aproxima da educação popular de Paulo Freire, que estava vinculada a um projeto político que propunha a democratização da educação e a “popularização” do

conhecimento. A alfabetização de adultos, sobretudo dos trabalhadores do campo que formavam a maioria da população brasileira, foi elemento político central. Alfabetizar era aproximar o poder do povo do próprio povo. De modo que, por si só, a alfabetização foi um processo que colocou em prática a democracia e um projeto político de nação.

Os sentidos atribuídos por Adorno e Freire à educação política aproximam essa prática educativa da transformação da realidade por meio do conhecimento crítico. No *Projeto de Extensão em Educação Política* (PROEEP - Unicamp) trabalhamos com a educação política partindo dessa perspectiva, e por meio dela enfrentamos um dos principais problemas pelos quais o Brasil tem passado: a descrença com a política, que desestimula jovens a exercerem o papel de cidadãos e de agentes transformadores da coletividade ao seu redor.

Segundo o *Latinobarômetro*, a insatisfação com a democracia na América Latina chegou a atingir até 51% dos respondentes em 2020, sendo a segunda pior avaliação do regime observada desde o início da pesquisa (perdendo apenas para 52% em 2018). No Brasil, isso se expressa em um apoio ao regime de apenas 40% da população. Neste mesmo sentido, a ciência e as universidades também têm seu papel desacreditado. Em 2020, quando perguntados sobre as instituições que melhoram a qualidade de vida, apenas 17% dos respondentes afirmam que as universidades contribuem para esta melhoria.

Como a literatura tem mostrado (CASADEI, 2016; AUGUSTO, 2021), a educação política tem um papel importante para reversão desse quadro. Ao expor diversos exemplos de projetos de extensão universitária bem-sucedidos, Casadei (2016) aponta dois grandes desafios que extensionistas no campo da educação política enfrentam: a apatia dos alunos com relação à política, bem como a pré-noção sobre política, limitando-a a um espaço de “corrupção” e “brigas”. As ferramentas de educação política criadas pelo PROEEP buscam superar esses desafios e aproximar as pessoas da política, abordando-a de maneira mais abrangente, elucidando a sua relação com a vida cotidiana, e estimulando a cidadania e a participação ativa.

Visando estimular a aproximação de jovens com o processo legislativo e a reflexão sobre projetos de lei, aprovados ou não, de Campinas e do Congresso Nacional, o PROEEP desenvolveu o jogo *FuraCâmara* como ferramenta lúdica e didática. Neste artigo apresentamos o processo criativo do jogo e avaliamos a sua efetividade no processo de aprendizagem de política a partir das experiências relatadas pelos jogadores através de questionários.

Este artigo está organizado em três seções: na primeira discutimos brevemente o potencial do uso de jogos em proporcionar experiências de aprendizagem focadas no aprendiz, configurando-se enquanto ferramentas de auxílio ao ensino. Na segunda seção relatamos o processo de criação do jogo *FuraCâmara*, descrevemos as dinâmicas internas e os desafios enfrentados neste processo. Por fim, na terceira seção discutimos as respostas obtidas através dos questionários aplicados após as jogatinas e avaliamos a efetividade do jogo quanto ao ensino do processo legislativo e das políticas públicas em nível municipal e federal.

Jogos como Ferramenta Didática de Aprendizagem

Desde a implementação do sistema educacional tradicional que visa mensurar o aprendizado através da exposição e avaliação, o foco do processo de aprendizagem recai sobre a transferência do conteúdo. Neste modelo a/o estudante tem um poder limitado – quando não nulo, de interferir quanto ao conteúdo do currículo ou a forma como este é trabalhado em sala de aula (PRENSKY, 2021). Prensky (2021) argumenta que tal modelo tradicional voltado ao conteúdo, usado em sala de aula atualmente, não tem nada em si que se mostre como forma legítima de aprender. Esse modelo surge como efeito da revolução industrial e viabilizado pela distribuição em massa de livros. Anteriormente a aprendizagem ocorria através de perguntas e respostas, histórias, imitação, prática e brincadeiras (PRENSKY, 2021, p.135).

Com o avanço da teoria da aprendizagem houve uma mudança na forma como se concebia o funcionamento da mente (GEE, 2008). Inicialmente pensava-se que a mente atuava de forma semelhante a um dispositivo de cálculo em que as pessoas aprenderiam e pensariam por meio da manipulação de símbolos abstratos através de regras semelhantes à lógica. Contudo, Gee (2008) demonstra que novos desenvolvimentos da teoria da aprendizagem apontam, por outro lado, que pessoas aprendem e pensam principalmente através das experiências que tiveram. Essas experiências são armazenadas na memória e são usadas para simular cenários mentais e preparação para resolução de problemas em novas situações.

Para que as experiências sejam úteis para a resolução de problemas e para o aprendizado é preciso que atendam algumas condições (GEE, 2008):

1. A experiência deve ser estruturada por objetivos específicos capazes de estimular os indivíduos a cumprirem tais metas e observarem como essas metas podem ser cumpridas.

2. A experiência deve ser interpretada. Pensar sobre a ação e após a ação relacionando os objetivos com a compreensão da situação permite que os indivíduos extraiam lições aprendidas e avaliem onde as lições podem ser úteis.
3. A experiência deve proporcionar um feedback imediato para que os indivíduos possam reconhecer e avaliar seus erros.
4. Os indivíduos devem ter amplas oportunidades para replicar as lições aprendidas de experiências anteriores. Situações semelhantes permitirão que os indivíduos retomem e reavaliem as interpretações das experiências que tiveram e generalizá-las para outras situações.
5. Contato com as experiências interpretadas e explicações de outras pessoas. A interação social e a troca de experiências contribuem para a avaliação do desempenho do indivíduo na sua experiência e a possibilidade de refletir sobre formas de ação alternativas a partir das experiências de outros.

Os jogos permitem combinar qualidades instigantes com conteúdo educacional, proporcionando, conseqüentemente, um ensino verdadeiramente voltado ao aprendiz (PRENSKY, 2021). Segundo o autor, o uso de jogos contribui enquanto ferramenta de aprendizagem em razão da sua variedade de formas, combinação de métodos de aprendizagem voltados para cada tipo de conteúdo lançando mão de diversos estilos de dinâmicas e proporcionando uma aprendizagem discreta – em que os/as jogadoras se divertem enquanto estão engajados na atividade e têm a possibilidade de refletir sobre o que aprenderam (PRENSKY, 2021).

Aprender é um processo que demanda trabalho e pode ser custoso, conseqüentemente a motivação tem papel importante na aprendizagem dos alunos. O uso dos jogos como ferramentas de ensino permite que estudantes-jogadores estejam engajados no processo de aprendizagem. Isso ocorre porque os jogos são ótimos em motivar os/as jogadores/as em participar das atividades por proporcionar experiências divertidas, prazerosas, pela gratificação do ego e pelo estímulo a vencer – relacionado à competitividade entre pares. Dessa forma, jogos viabilizam a formação centrada no aprendiz (PRENSKY, 2021).

Outro papel desempenhado pelo uso dos jogos como ferramenta de aprendizado é a ressignificação do fracasso:

O papel do fracasso é muito diferente nos videogames e na escola. Em bons jogos, o preço da falha é reduzido – quando os jogadores falham, eles podem, por exemplo, recomeçar no último jogo salvo. Além disso, o fracasso – por exemplo, a incapacidade de matar um mestre – é frequentemente visto como uma maneira de aprender o padrão subjacente e, eventualmente, vencer. Essas

características de falha nos jogos permitem que os jogadores assumam riscos e testem hipóteses que podem ser muito custosas nos lugares onde o preço do erro é maior ou quando nenhum aprendizado deriva da falha. (GEE, 2008, p.20)

Uma última contribuição dos jogos que vale ser apresentada é atribuição do senso de agência que transmite aos jogadores. Essa noção é fundamental para a contribuição dos jogos no processo de aprendizagem, pois permite que os aprendizes tenham papel ativo no conhecimento aprendido (GEE, 2008). Isso ocorre, segundo Gee (2008), porque os/as jogadores/as têm a percepção que suas ações, decisões e raciocínios importam e moldam as experiências que vivenciam, deixando de consumir o conteúdo de forma passiva.

Jogos podem proporcionar experiências de aprendizagem e, nesse sentido, podem colaborar como uma ferramenta educativa prazerosa ao motivar os/as jogadores/as no engajamento da atividade e estimular o domínio de habilidades variadas, de acordo com a proposta de cada jogo (GEE, 2008). Ao estabelecer objetivos, incorporar níveis de dificuldade graduais na dinâmica do jogo – que permitem obter feedback imediato da estratégia de ação e estimular o domínio das habilidades propostas pelo jogo, as discussões entre pares e a interpretação das suas experiências viabilizada pela conversa promovida após as jogatinas -, o *FuraCâmara* qualifica as experiências dos/das jogadores/as para a construção de um aprendizado focado na experiência desses indivíduos.

***FuraCâmara*: Construção e Replicação do jogo**

A ideia de produzir um jogo já estava presente desde o início da construção do PROEEP, especialmente porque uma das fundadoras do projeto havia participado de uma “oficina de jogos” com a equipe do *Fast Food da Política* em 2019. A oficina tinha como objetivo mostrar o trabalho que esta organização desenvolveu, produzindo jogos sobre política. Essa ideia nos encantou, afinal, através dos jogos poderíamos ensinar diversos conteúdos de forma lúdica e fácil.

O *Fast Food* é uma organização da sociedade civil criada e administrada por mulheres, focada em democratizar a educação política com o uso de jogos. Elas começaram seus trabalhos principalmente levando suas produções para os protestos em 2016, onde chamavam o público para jogar e debater sobre a política nacional através dos jogos. Seus produtos abordam desde o processo eleitoral até a representatividade das mulheres nesses processos. E foram eles que utilizamos inicialmente, aplicando-os com os jovens do *Parlamento Jovem* de Campinas nas atividades que desenvolvemos com a *Escola Legislativa de Campinas* (Elecamp) em 2019.

Já em 2020, durante a pandemia, com todas as mudanças que o projeto precisou passar para adaptar sua continuidade à vida online, retomamos a ideia de desenvolvimento do jogo. Inicialmente pensávamos em produzir algo que tivesse como temática a história de Campinas, afinal era desse local que vinha nosso principal público, e onde realizávamos nossas principais atividades até então. Gostaríamos de apresentar, através do jogo, elementos importantes para formação e construção da cidade onde viviam e como poderiam ou não ter impacto em suas vidas. Entramos em contato com a equipe do *Fast Food da Política* e recebemos uma consultoria através de uma oficina de criação de jogos. Ao longo dos encontros fomos introduzidos aos principais conceitos necessários, começamos a esboçar nossas ideias e posteriormente realizamos testes e recebemos *feedbacks* daquilo que estávamos produzindo.

Para fazer esse processo de gamificação, ou seja, transformação/tradução de algum elemento em um jogo, precisamos entender como fazer isso através de uma metodologia que nos foi ensinada. Inicialmente pensamos “o que gostaríamos de ensinar com esse jogo?”. No *FuraCâmara*, por exemplo, escolhemos abordar leis pensadas para as minorias políticas - população negra, indígena, pessoas com deficiência, comunidade LGBTQIA+, mulheres, etc - então, nas nossas pesquisas, procuramos menções sobre a representação e a conquista de direitos desses grupos dentro da *Câmara Municipal de Campinas*.

Após a escolha do tema, a primeira etapa foi pensar nas regras visíveis e invisíveis que existem dentro da temática que escolhemos. As regras visíveis são normas institucionalizadas que seguimos coletivamente, isto é, determinam nosso comportamento por meio de regimentos, códigos de conduta ou etiqueta, legislações e acordos. Na vida, elas estão presentes por meio da própria legislação, escritas e oficializadas, tal como as leis. No *FuraCâmara* a partir das proposições aprovadas (regras visíveis) abordamos temas como a divisão entre os três poderes, diversos tipos de produção legislativa e o regimento interno da *Câmara dos Vereadores* (TROIANO e RISCADO, 2016).

Já as regras invisíveis, não estão escritas em nenhum regimento, entretanto são padrões que seguimos por meio de hábitos, crenças, valores e comportamentos comuns a todos. As regras visíveis e invisíveis são interdependentes, ou seja, se relacionam sustentando umas às outras. Por exemplo, ao entrar no ônibus, a maioria das pessoas tira as mochilas e bolsas das costas e colocam a sua frente ou carregam na mão, para evitar esbarrar com esses itens nos demais passageiros. Isso é uma regra invisível, pois não existe nenhuma legislação ou regimento que

diz que é preciso fazer isso, mas é um comportamento comum dentro desses espaços do transporte coletivo.

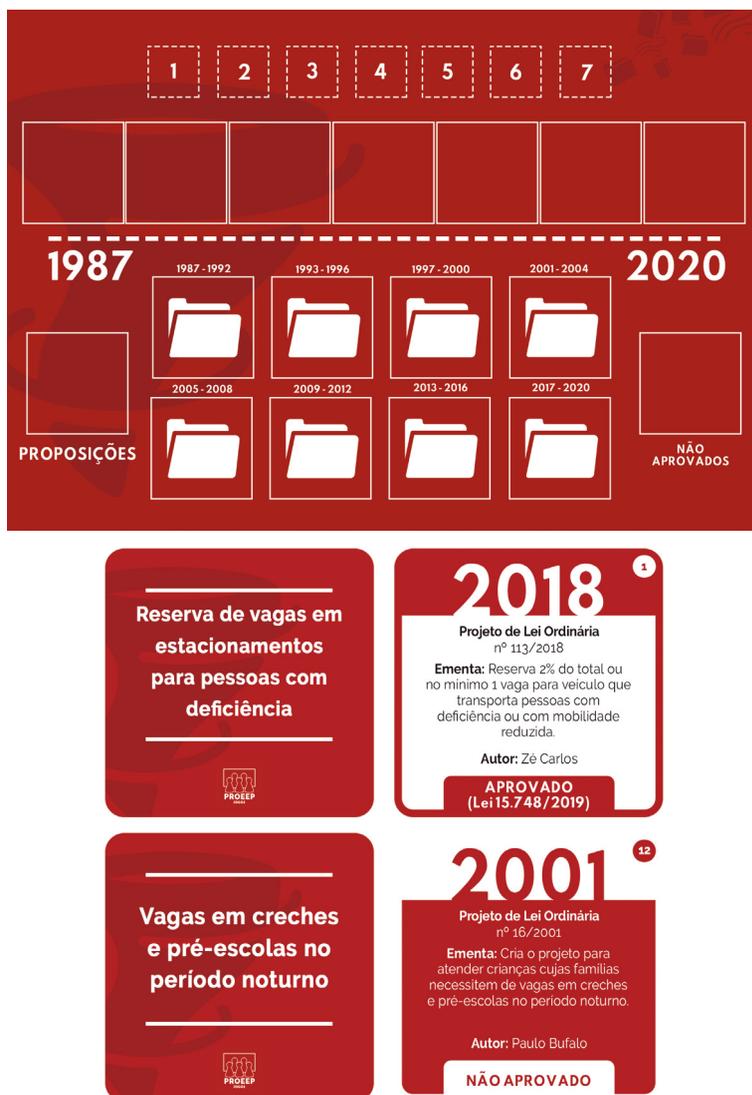
Passamos então para definição dos valores que gostaríamos de transmitir com nosso jogo. Esses valores são refletidos pelo objetivo do jogo, suas regras, mecânicas e pelas tarefas que os jogadores precisam realizar. Em jogos de ação ou tiro, por exemplo, muitas vezes encontramos valores como a guerra, a destruição, o sacrifício militar e o heroísmo. Em nosso jogo os valores incorporados são: a transparência do processo legislativo, ou seja, tornar claro que leis com diferentes temáticas podem ou não ser aprovadas; a busca pela equidade, isto é, promover equidade de direitos para minorias políticas; o engajamento para a participação política, que permite que o jogador conheça a legislação do município e a importância de seu engajamento na participação.

Segundo a *Teoria dos Jogos*, mais especificamente pensando os processos de Gamificação, eles possuem três elementos essenciais: 1) a mecânica, que são as regras do jogo e tudo que delimita a interação entre o jogador e o seu material; 2) a dinâmica, que é o tempo de execução da mecânica; 3) a estética, que diz respeito às sensações e emoções que os jogadores sentem ao jogar. Esse tripé formaria o que ficou conhecido dentro da teoria como *Mechanics-Dynamics-Aesthetics*⁵ (MDA), que seria a base para construção de qualquer jogo. As regras visíveis e invisíveis e os valores estarem refletidos nas mecânicas do jogo é um elemento muito importante, pois são elas as responsáveis por transmitirem seus valores, provocando respostas emocionais em seus jogadores que irão auxiliar no processo de aprendizagem.

No caso do *FuraCâmara*, escolhemos trabalhar com as mecânicas de linha do tempo, seleção de cartas e gestão de mão. As mecânicas permitem que os jogadores compreendam os movimentos básicos do jogo e o que é preciso para jogar, gerando a dinâmica do jogo e construindo o clima da partida. Por fim vem a estética, que produz uma resposta emocional de acordo com a forma que é pensada. Em nosso jogo, como mostra a Figura 1, optamos pelo uso de cartas quadradas, já que os jogadores não as segurariam na mão como em um baralho comum, e a disposição das informações na carta remete a uma folha de calendário, característicos de uma linha do tempo. Além destes três elementos, um jogo também precisa de uma narrativa para acontecer. No *FuraCâmara*, a história é um convite para um desafio que será apresentado ao longo desta seção.

5 Ver mais em: HUNICKE Robin, LEBLANC Marc, ZUBECK Robert. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. Vol. 4. No. 1. 2004.

Figura 1. Design do tabuleiro e cartas do *FuraCâmara* Campinas



Elaboração própria

Junto com os valores e temas a serem repassados também precisamos pensar em quais sensações gostaríamos de causar no jogador para que ele pudesse absorver melhor aquele conteúdo e também se sentir provocado a continuar jogando. Dessa forma, listamos que no *FuraCâmara* gostaríamos que os jogadores respondessem aos seguintes comportamentos: adivinhação, memória, urgência e análise. Ou

seja, os jogadores precisavam buscar em suas memórias se já tinham ouvido falar ou foram impactados de forma direta por aquele projeto de lei em questão, quais cartas já apareceram e tentar adivinhar a data daquela proposta, analisando se ela é mais antiga ou mais recente de acordo com as cartas disposta no tabuleiro.

Com a estrutura praticamente pronta bastava seguir para a construção daquilo que havíamos idealizado. Começando pelo recorte temporal, definimos que começaríamos pelo ano da Constituição vigente: 1988. Passando então para a coleta de dados, utilizamos o *site da Câmara de Campinas* para encontrar todos os projetos que utilizamos em nosso jogo. Através dele, e graças aos portais de transparência, conseguimos encontrar todos os projetos da cidade dentro do período de tempo determinado. Utilizando os filtros, conseguimos encontrar os Projetos de Lei Ordinária, Complementar e Decretos que mais nos interessavam de acordo com o tema selecionado para o jogo. Todos os projetos selecionados foram organizados dentro de um banco de dados, onde registramos: ano de elaboração do projeto, ano em que foi transformado em lei, ementa, autor e situação (aprovado ou não aprovado). Além dessa pesquisa direta no site, também buscamos notícias sobre projetos que haviam gerado alguma movimentação na mídia.

Após toda coleta e organização, passamos a montar o jogo para realizarmos os primeiros testes e ajustarmos o que funcionava ou não. Essa montagem envolveu uma reescrita das ementas para ficarem mais compreensíveis para públicos não-especializados, criação de um design que comportasse todas as informações que precisariam ser passadas, alinhadas com uma experiência estética agradável e prática que se adequasse aos valores que citamos anteriormente. Também foi necessário pensar e produzir um manual para nosso jogo, afinal precisávamos ensinar as pessoas a jogarem aquilo que havíamos desenvolvido. Para além do Manual de Regras, criamos um Manual de Referência onde apresentamos um Glossário com uma explicação simplificada de diversos conceitos e siglas presentes nas cartas, e uma seção com a informação mais detalhada sobre a situação do que apresentava cada uma das cartas (motivos pelos quais um projeto não teve aprovação, por exemplo).

O momento dos playtestes foi muito importante. Todos aqueles elementos que foram elaborados anteriormente - regras, valores, mecânicas e sensações - foram colocados à prova nesse estágio. Observamos se a experiência de jogo se aproximou das ideias que tínhamos inicialmente ou, se na prática, elas não se mostraram muito interessantes para o desenvolvimento do jogo. Além disso, também foi nesse momento em que pudemos determinar questões como o melhor número de jogadores(as) e o tempo médio de cada partida.

Começamos a realizar nossos playtestes através da plataforma MIRO⁶, onde conseguimos montar as estruturas do jogo de forma mais básica mas, ainda assim, eficiente. No início, nossos testes aconteceram entre membros do próprio grupo de trabalho dedicado ao jogo e, posteriormente, fomos expandindo o público, convidando os outros membros do projeto. Em seguida, fizemos playtestes abertos para pessoas de fora do projeto, convidando nossos amigos, familiares e professores para testar o *FuraCâmara*; depois os convidamos a responder um pequeno formulário que montamos para entender as percepções e receber as críticas e dicas dessas pessoas.

Nesta fase foi preciso ter muita paciência, pois realizamos inúmeras tentativas de jogo, algumas funcionaram e outras não. Esse foi o momento em que mais revisamos todos os conceitos, mecânicas, jogadas e ideias. Os playtestes foram essenciais para a construção do *FuraCâmara*, pois permitiram o escrutínio detalhado de todas as dimensões do jogo e a realização de ajustes fundamentais para chegarmos ao resultado final. Comparando o resultado final com a primeira versão, conseguimos ver um jogo diferente, mas que se mostrou com uma jogabilidade muito melhor e muito mais divertida.

Com tudo isso, esperávamos mostrar aos jogadores como as minorias políticas são abordadas nos projetos de leis da cidade de Campinas e transmitir três coisas: 1) a presença ou ausência destes grupos nos projetos escritos; 2) a diversidade de proposições legislativas sobre estes grupos durante as últimas décadas; 3) o impacto que a proposta legislativa teve na vida dos cidadãos. O *FuraCâmara* foi pensado para ser jogado de forma colaborativa pois, dessa forma, gostaríamos de produzir um debate entre os jogadores. Esse modo de jogo funciona da seguinte forma:

Ontem à noite, o município de Campinas foi atingido por um furacão! Muitos lugares da cidade ficaram devastados mas o local que mais sofreu danos foi a Biblioteca da Câmara Municipal. Sua missão enquanto Jovem Vereador é ajudar os funcionários públicos a reorganizar projetos de leis e decretos que se misturaram durante a passagem do furacão. Boa sorte Jovem Vereador, está uma bagunça lá dentro! (Manual *FuraCâmara* Campinas, Proeep, 2021)

Os jogadores recebem 07 cartas e seu objetivo é colocá-las em ordem cronológica correta dentro de uma linha do tempo. Para isso, eles decidem a carta

6 Plataforma de colaboração online, através da qual equipes podem, por exemplo: se reunir e utilizar um espaço editável para organizar esquemas mentais. A plataforma oferece diversas funcionalidades que facilitam a criação de espaços colaborativos e de uso intuitivo.

que vão adicionar naquela rodada, leem a versão resumida da ementa e debatem, inicialmente, se aquela carta foi ou não aprovada. Caso eles decidam que foi, precisam decidir se ela foi aprovada antes ou depois das cartas que já estão na linha do tempo. Caso decidam que é uma proposição *Não Aprovada* ela vai para esse respectivo espaço no tabuleiro. Caso eles errem em alguma dessas ações, situação ou ano, ganham uma nova carta e o furacão avança uma casa. Se os jogadores errarem 7 vezes, o jogo se encerra e os Jovens Vereadores perdem para o furacão. Nesse modo os jogadores jogam em conjunto contra o tabuleiro e vencem se acabarem com suas cartas antes do furacão chegar. O jogo também pode ser jogado de forma competitiva onde os jogadores seguem as mesmas regras, mas não existe a ameaça do furacão. Caso errem, só precisam pegar uma nova carta.

Passado esse momento de construção, começamos a aplicar os conceitos em atividades que chamamos de “Jogatinas”. Nelas, levávamos os jogos para as salas de aula e jogávamos com os estudantes, o que era seguido por um debate e posterior aplicação do questionário que será analisado mais adiante. Um detalhe importante a ser colocado é que ainda estávamos passando por um período de isolamento social na pandemia, portanto, não conseguimos fazer essas aplicações de forma presencial no primeiro ano em que o jogo tinha sido lançado (2021). Para isso, desenvolvemos uma versão online do jogo disponível na plataforma *Tabletopia*⁷ onde poderíamos realizar as sessões de jogatina de forma virtual e também conseguiríamos disponibilizar o jogo para acesso geral. Esse acesso inclusive está aberto para versão física, assim como nas redes sociais do PROEEP, em que disponibilizamos para download aberto os arquivos do jogo para impressão.

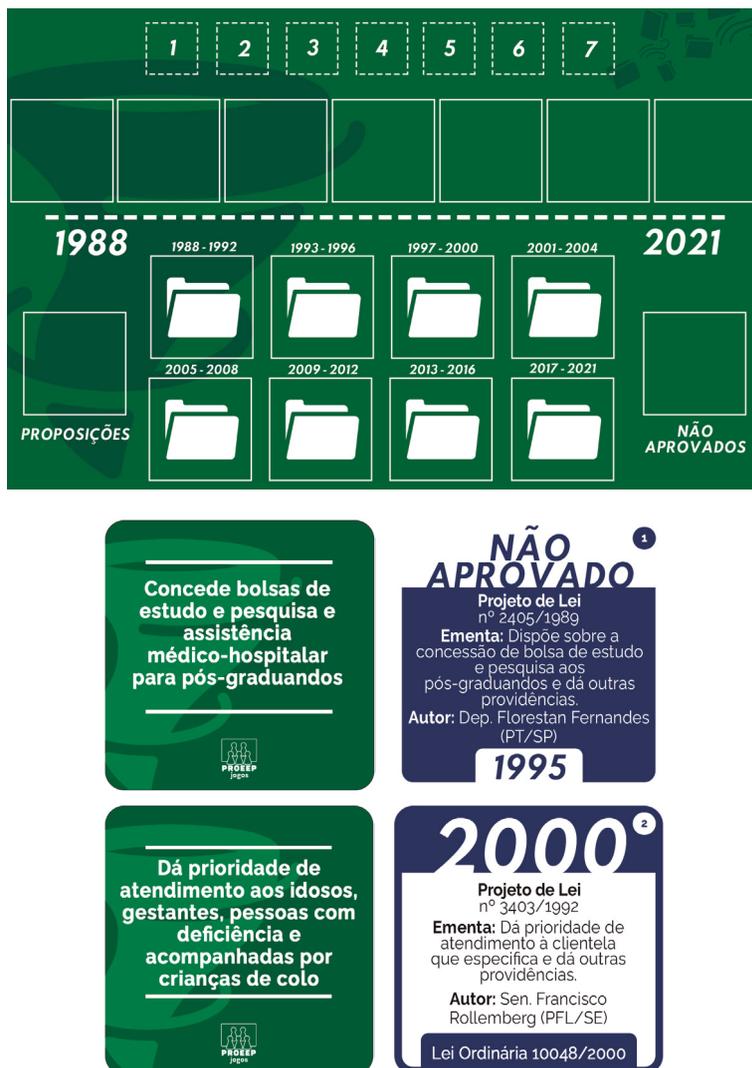
O sucesso que essa primeira versão fez nessas aplicações com o público externo nos motivou a criar uma segunda versão do jogo. Enquanto a primeira era ligada exclusivamente ao município de Campinas, a segunda versão elaborada trataria dos mesmos assuntos, porém utilizando a produção legislativa do *Congresso Nacional*. Dessa forma nosso jogo se tornou muito mais acessível e convidativo para atingirmos pessoas de fora da cidade de Campinas.

A criação do *FuraCâmara: Congresso Nacional* foi um exercício de replicação das mesmas regras, mecânicas, valores e estéticas do primeiro, porém usando um banco de dados com proposições do Congresso. Essa replicação nos permitiu evoluir detalhes e resolver problemas que encontramos conforme fomos jogando

7 A plataforma *Tabletopia* é um site especializado para executar partidas online de diversos jogos de tabuleiro. Nela você pode se reunir com outros jogadores para jogar diversos jogos de um catálogo disponível e, além disso, eles oferecem uma ferramenta para você criar e disponibilizar seu próprio jogo dentro do site.

com diferentes grupos. Assim como na versão municipal, o *FuraCâmara* nacional também ganhou sua versão digital, possibilitando que fizéssemos jogatinas com pessoas e turmas de diversos locais durante o período de isolamento social. O tabuleiro e exemplos das cartas podem ser conferidos na Figura 2.

Figura 2. Design do tabuleiro e cartas do *FuraCâmara*: Congresso Nacional



Elaboração própria

Resultados e Discussões: O que os jogadores têm a dizer sobre o *FuraCâmara*?

Conforme supracitado, após as jogatinas foram aplicados questionários⁸ aos alunos participantes com o objetivo de captar informações sobre o nível de informação política que possuem, sua experiência e aprendizados com o jogo, e suas principais dúvidas quanto aos diferentes temas da política. Ao todo, obtivemos 93 respostas ao questionário. De forma geral, a avaliação do jogo foi bastante positiva, tanto para os que jogaram a versão municipal da cidade de Campinas, quanto para os que jogaram a versão do Congresso Nacional. 95,6% dos respondentes disseram que gostariam de jogar o jogo novamente. Além disso, conforme demonstra a tabela 1 a seguir, 73,12% dos respondentes disseram ter tido uma experiência muito boa com o jogo, nível máximo estabelecido pelo questionário, e 25,81% disseram ter tido uma experiência boa, segundo maior nível. Ninguém alegou ter tido uma experiência ruim ou muito ruim.

Tabela 1. Respostas à pergunta “Como foi sua experiência jogando o *FuraCâmara*?”

Experiência	Número de respondentes	Porcentagem
Boa	24	25,81
Muito boa	68	73,12
Nem boa, nem ruim	1	1,08

Elaboração própria. Fonte: Survey aplicado aos jogadores.

Quando questionados sobre quais sensações e sentimentos o jogo trouxe enquanto jogavam, alunos e alunas responderam que sentiram indignação, animação, surpresa, competitividade, como podemos visualizar na figura 3 a seguir. A pergunta se tratava de uma questão aberta, então as respostas foram espontâneas.

⁸ O questionário aplicado pode ser encontrado no seguinte link: <https://forms.gle/jTPN1zqDHqGY1yro6>

com muita frequência, mesmo que acompanhado de outros nomes que podemos facilmente associar: como alegria e felicidade.

Outros dois sentimentos que gostaríamos de comentar aqui são: indignação e decepção. Na concepção do jogo não havíamos pensado neles, porém durante o processo de criação percebemos que eles se mostravam presentes nos testes que fizemos, já dentro dos primeiros grupos. São sentimentos que, à primeira vista, podem parecer negativos, mas eles têm uma posição importante no nosso jogo. A revelação das datas e situações dos projetos por muitas vezes gera essas sensações nos jogadores o que, por sua vez, produzia novas discussões entre os participantes sobre os motivos por aquilo ter, ou não, sido aprovado ou porque demorou tanto para isso. Em outras palavras, foi possível perceber que os sentimentos de frustração e indignação estão atrelados ao conhecimento das dinâmicas do processo legislativo e não quanto ao jogo.

Além disso, os respondentes foram perguntados sobre qual o seu principal aprendizado adquirido através do jogo. Esta também se tratava de uma pergunta aberta, mas como muitas das respostas coincidiam em torno de aprendizados similares, formulamos algumas categorias de forma indutiva a partir da leitura das respostas. As categorias podem ser observadas no gráfico 1, junto da proporção das respostas que se encontram em cada uma delas.

Gráfico 1. Principais aprendizados trazidos pelo jogo aos estudantes



Elaboração própria. Fonte: Survey aplicado aos jogadores.

Conforme o esperado, uma vez que se trata de um jogo sobre projetos de lei municipais e federais, o maior aprendizado relatado pelos respondentes foi o conhecimento sobre novas leis e projetos de leis, que correspondeu a aproximadamente 26,5% das respostas. Logo em seguida, vem o aprendizado de que as diferentes etapas de proposição, aprovação e implementação de um projeto não necessariamente ocorrem, todas nessa ordem, e da forma esperada. Ou seja, muitos estudantes relataram aprender que, às vezes, leis que gostariam que fossem implementadas não são aprovadas, e que muitas vezes leis aprovadas não são efetivamente implementadas. Este tipo de aprendizado foi escolhido como principal e trazido pelo jogo por aproximadamente 12% dos respondentes. Na categoria *outros*, que também aparece logo em seguida com 12% das respostas aproximadamente, colocamos todas as respostas mais singulares, que apareceram apenas uma vez e não se encaixam em outras categorias. Dentre estas, havia aprendizados como “a política acontece nas mínúcias”, ou “o que é óbvio para nós não parece ser óbvio para os políticos”. A categoria *conhecimento histórico sobre a política*, que apareceu em aproximadamente 10% das respostas, traz menções a conhecimentos temporais, em razão da linha do tempo trazida pelo jogo e que pedia aos jogadores que buscassem colocar os projetos de lei alinhados de acordo com os anos em que foram aprovados.

Aproximadamente 8% dos respondentes disseram ter aprendido mais sobre problemáticas da política brasileira; 8% aprendido que sabem menos sobre política do que achavam que sabiam antes de jogar; 7% que existe muita falta de informação para a população quanto às leis propostas e aprovadas em suas câmaras e no Congresso; 7% aprenderam sobre a importância do debate e argumentação, 7% disseram precisarem aprender mais sobre a política de sua cidade ou país e aproximadamente 5,5% deram respostas no sentido de terem aprendido ainda mais que o Brasil precisa melhorar. Uma pessoa relatou ter aprendido que jogos podem ser excelentes ferramentas na educação política, e uma pessoa disse não ter tido nenhum aprendizado.

Também buscando compreender o impacto do nosso jogo na percepção que os estudantes têm sobre a política, perguntamos no questionário se após a jogatina a percepção dos alunos e alunas sobre a política teria mudado. A maioria deles (59%), respondeu que não, como pode ser observado na Tabela 2 a seguir. Mas para entender se esse impacto variou de acordo com o grau de informação política que a pessoa possuía, cruzamos as respostas a esta pergunta com as respostas de uma outra pergunta, através da qual buscamos compreender o quão informados os respondentes estavam sobre a política. A pergunta era “Em quais

cargos poderemos votar em 2022?”, e os respondentes deveriam selecionar, dentre as 10 opções dadas, os 5 cargos corretos que estiveram em disputa nas eleições de 2022. As respostas foram recategorizadas para separarmos os respondentes entre aqueles que acertaram e aqueles que erraram os cargos corretos, e esta informação foi cruzada com os dados de mudança de percepção.

Tabela 2. Mudança de percepção sobre a política após jogar o *FuraCâmara* de acordo com pessoas que acertaram ou erraram a pergunta “Em quais cargos poderemos votar em 2022?”

		Sua percepção sobre a política mudou após jogar o <i>FuraCâmara</i> ?				Total
		Sim	Não	Não sei	Não respondeu	
O respondente acertou ou errou os cargos para as eleições de 2022?	Acertou	16 (28%/46%)	39 (67%/71%)	1 (2%/100%)	2 (4%/100%)	58 (62%)
	Errou	19 (54%/54%)	16 (46%/29%)	0 (0%/0%)	0 (0%/0%)	35 (38%)
	Total	35 (38%)	55 (59%)	1 (1%)	2 (2%)	93 (100%)

Elaboração Própria. Fonte: Survey aplicado aos jogadores.

Apesar da maioria dos alunos terem respondido que não tiveram suas percepções políticas alteradas após jogarem o *FuraCâmara*, é interessante notar que esta proporção não se mantém quando comparamos as pessoas que acertaram e erraram as perguntas sobre os cargos. Pessoas que erraram quais cargos estiveram em disputa para as eleições de 2022 e que, de algum modo portanto, demonstram estarem menos informadas sobre política, tiveram sua percepção sobre política alterada em maior grau após jogar o *FuraCâmara* (54%) do que aqueles que acertaram a pergunta sobre os cargos (28%). Das 55 pessoas (59%) que disseram não ter tido suas percepções alteradas após o jogo, 39 acertaram a pergunta sobre os cargos, e apenas 16 erraram. Dessa forma, há um indicativo de que o jogo tem maior potencial de alterar a percepção sobre política de pessoas menos informadas.

Por fim, também perguntamos aos respondentes quais os temas da política sobre os quais tinham mais dúvida. A partir desta pergunta, o questionário buscava compreender de quais formas o PROEEP pode colaborar para facilitar o aprendizado da política e a prática cidadã de jovens e adultos com os quais trabalhamos. A figura 4 a seguir demonstra que os temas mais citados nas respostas foram: Partidos Políticos, Leis, Instituições, Funcionamento Legislativo, Políticas e Poderes. Alguns desses temas foram cobertos pelos Jogos *FuraCâmara*, mas as respostas abrem espaço para muitos novos tipos de ação, nos quais o projeto se engajará nos próximos anos.

Figura 4. Palavras mais frequentes nas respostas à pergunta “Você poderia nos dizer quais temas sobre política você tem maior dúvida?”



Elaboração Própria.

Conclusão

Com este artigo buscamos demonstrar que jogos podem ser boas ferramentas para se aprender sobre política por ter o potencial de engajar os jogadores de forma lúdica ao mesmo tempo que transmite conhecimento. Ao proporcionar experiências centradas no cumprimento de objetivos, oportunidades para aplicação dos conhecimentos ao longo do jogo, momentos de reflexão e troca entre pares, o *FuraCâmara* proporciona uma aproximação engajada entre jogadores e o processo legislativo e a produção de políticas públicas. Dessa forma, o jogo se configura como uma ferramenta com potencial para auxiliar o processo de ensino focado na experiência do aprendiz e na promoção da educação política.

Além disso, buscamos demonstrar que o desenvolvimento de um jogo é absolutamente possível para pessoas não especializadas. Apresentamos alguns dos passos necessários para a criação com base nos princípios da gamificação e processos contínuos de testes e aperfeiçoamentos das dinâmicas do jogo. Tais etapas de criação e desenvolvimento são atividades facilmente replicáveis para a elaboração de diversos tipos de jogos educacionais. Dessa forma, não apenas a replicação do *FuraCâmara* para outros municípios e estados é encorajada, como também a construção de novos jogos capazes de facilitar a educação política de jovens e adultos. O aprendizado através dos jogos pode ser parte da resposta para o engajamento no conhecimento político e na prática cidadã daqueles que se encontram desestimulados com a política e suas instituições. Os resultados, apresentados a partir das respostas obtidas em nosso questionário aplicado após as jogatinas, dão indícios, ainda que iniciais, dessa efetividade.

Restam ainda alguns passos a serem percorridos, tanto no aprimoramento de nosso questionário, o que leva a uma melhor avaliação da efetividade dos nossos jogos enquanto ferramentas de ensino, como também a concretização de novos planos do projeto, entre eles a construção de um novo jogo sobre eleições e a elaboração de uma oficina de replicação do *FuraCâmara*, que facilitará replicar o modelo do jogo em outros projetos interessados de diferentes localidades no Brasil.

Os temas apresentados na Figura 4 deixam claro que não devemos e não podemos parar por aqui, não só porque existe ainda muita dúvida sobre a política, mas também pela necessidade de cumprir o dever extensionista de levar o conhecimento das universidades para fora delas, aproximando-as da sociedade e quem sabe colocando-as novamente em diálogo com as instituições que importam para o regime democrático e para melhorar a qualidade de vida dos cidadãos. Através da produção e uso de ferramentas lúdicas, didáticas e acessíveis, o PROEEP tem conseguido promover discussões sobre o funcionamento do processo legislativo, o conteúdo das políticas aprovadas e rejeitadas no município de Campinas e no Congresso Nacional, dentre outras formas de ação com impacto direto sobre a população. Esta forma de atuação pode ser especialmente importante para cientistas sociais preocupados com a justiça social e em contribuir de forma mais imediata no combate a desigualdades e demais fenômenos como o da desinformação.

Referências Bibliográficas

ADORNO, Theodor. **A Educação contra a barbárie**. Transmissão radiofônica. Texto disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/adorno/1968/mes/barbarie.htm>>. 1968.

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**, v. 2, p. e021008-e021008, 2021.

CASADEI, Eliza Bachega. **A Extensão Universitária em Comunicação para a Formação da Cidadania**. São Paulo: Cultura Acadêmica. 2016.

GEE, James Paul. Learning and games. *In*: SALEN, Katie; TEKINBAŞ, Katie Salen (Ed.). **The ecology of games: Connecting youth, games, and learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. p. 21–40.

HUNICKE Robin, LEBLANC Marc, ZUBECK Robert. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. **Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI**. Vol. 4. No. 1. 2004.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Editora Senac São Paulo, 2021.

PROJETO DE EXTENSÃO EM EDUCAÇÃO POLÍTICA. **Manual de Regras FuraCâmara**, 2021. Disponível em: <<https://tabletopia.com/games/furacamara>>. Acesso em: 16 de dez. de 2022.

TROIANO, Mariele; RISCADO, Priscila. Instituições e o Institucionalismo: notas acerca da construção do debate e seus principais desafios na contemporaneidade. **Revista Política Hoje**, v. 25, n. 1, p. 112-132, 2016.