

ELEITOS

O JOGO DA DEMOCRACIA

Manual de instruções



Aliado na didática

O jogo Eleitos pode ser uma ferramenta didática valiosa, além de proporcionar aos estudantes uma experiência de aprendizado interativa e divertida. A coordenação pedagógica da escola deve planejar como o jogo será integrado ao currículo e aos objetivos de aprendizagem de cada turma.

Uma estratégia eficaz é vincular os conteúdos do tabuleiro e das perguntas aos temas já abordados em sala de aula, permitindo que os estudantes vejam a aplicação prática dos conceitos de cidadania e democracia, seus direitos e deveres.

Além disso, é possível estimular a discussão sobre carreiras, profissões e habilidades vocacionais a partir das cartas de profissão, distribuídas nas três áreas do conhecimento: biológicas, exatas e humanas.

O jogo na sala de aula

Antes de jogar

Primeiramente, é interessante que professoras e professores se familiarizem com o jogo, leiam o manual e conheçam as cartas e o tabuleiro. Assim, o(a) professor(a) pode atuar como um(a) facilitador(a) durante as partidas.

Antes de começar a jogar, o(a) professor(a) pode conduzir atividades preparatórias com a turma, apresentando os conceitos e repassando informações sobre democracia, cidadania e os direitos e deveres previstos na Constituição. Isso pode incluir discussões em sala de aula, leituras ou trabalhos de pesquisa.

É fundamental explicar os objetivos do jogo para os estudantes a fim de que todos entendam como suas ações no jogo podem também refletir eventos da vida real, na escola, em família e na sociedade.

Depois, enquanto estiverem jogando, os estudantes terão a oportunidade de aplicar o que aprenderam, tomando decisões baseadas em situações que simulam a realidade, o que ajuda a desenvolver habilidades críticas de pensamento e sua capacidade de análise.

É hora de jogar

Durante o jogo, o(a) professor(a) pode atuar como facilitador(a), observando as interações dos estudantes e guiando a discussão quando necessário.

O(A) professor(a) pode incentivar os participantes a discutirem suas escolhas e estratégias no jogo, além

de promover uma reflexão sobre como essas decisões se alinham com os princípios de democracia e cidadania. Esta etapa é importante para que os estudantes compreendam a complexidade das decisões políticas e sociais, bem como elas podem afetar sua comunidade e até mesmo a sociedade como um todo.

Depois do jogo

Após a partida, o(a) professor(a) pode realizar uma discussão sobre as impressões, opiniões e situações de aprendizado, na qual os estudantes poderão compartilhar suas experiências, discutir as lições aprendidas e relacionar o jogo com o conteúdo do currículo e a preparação para provas, como o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem).

O aprendizado dos jogadores deve ser avaliado não apenas com base em seu desempenho nas partidas, mas também em sua participação nas discussões e reflexões. Isso pode ser feito por meio de questionários, redações ou apresentações em que a turma poderá expressar o que aprendeu e como percebe sua aplicação na vida real.

Por fim, o(a) professor(a) pode encorajar os estudantes a se envolverem em projetos ou iniciativas locais relacionadas ao exercício pleno da cidadania, aplicando os conhecimentos adquiridos e promovendo, assim, uma aprendizagem real e significativa. É quando o verdadeiro objetivo do jogo poderá ser alcançado: transformar o aprendizado em ação, com cidadãos mais conscientes e atuantes na sociedade brasileira.

Manual de instruções

Objetivo

No jogo Eleitos, cada participante é um(a) candidato(a) em campanha e seu objetivo é ser eleito(a) senador(a). Para vencer o jogo, é preciso:

1. chegar ao Ciclo Eleitoral; e
2. ter 500 mil votos.

Tabuleiro

O tabuleiro do jogo é versátil e pode ser montado de diversas maneiras. As duas peças quadradas são obrigatórias e têm lugar fixo: uma no início, com a Escola Estadual; e a última, o Ciclo Eleitoral, com o prédio do Congresso Nacional. Entre essas duas peças quadradas, que marcam o começo e o fim do jogo, as demais peças (retangulares) podem ser usadas na quantidade e na ordem que os jogadores desejarem. Elas são opcionais.



Monte como quiser

As peças retangulares são opcionais. Use nenhuma, uma, duas, três, quatro, cinco ou todas as seis. Cada peça adicionada ao tabuleiro traz novas casas e modifica a dinâmica do jogo, desde as estratégias a serem adotadas até o tempo total de uma partida.



Organização da partida

Para configurar o tabuleiro pela primeira vez, a sugestão é usar metade das peças disponíveis e observar quanto tempo o jogo leva. Três peças retangulares devem ser escolhidas e colocadas em qualquer ordem.

Preparativos

1. Encaixar as peças e montar o tabuleiro (sobre uma mesa, por exemplo)
2. Escolher um peão para cada jogador(a)
3. Colocar todos os peões no início, na Escola Estadual Anísio Teixeira
4. Separar os baralhos (por tipo de carta e cor) e embaralhar bem cada um deles
5. Distribuir cinco cartas de Direitos e Deveres para cada jogador(a)

Como jogar

O jogo funciona em turnos. Cada participante faz a sua jogada, na sua vez, e depois passa para a pessoa à sua esquerda. O jogo segue no sentido horário. A primeira pessoa a jogar deve ser a mais jovem do grupo (se o jogo for em equipes, começa a equipe que tiver a pessoa mais nova).

A jogada consiste em:

1. jogar o dado e andar casas
2. usar cartas de Direitos e Deveres (quantas quiser)
3. realizar a ação da casa do tabuleiro

O uso das cartas de Direitos e Deveres é opcional. O(A) jogador(a) pode não usar nenhuma carta ou usar a quantidade de cartas que desejar. É importante, porém, que sejam usadas antes de realizar a ação da casa do tabuleiro.

Direitos e Deveres

São cartas que os jogadores podem usar para ter vantagens ou para dificultar o jogo dos adversários. Todos começam com cinco cartas e podem pegar outras se pararem na casa "Pegue uma carta de Direitos e Deveres".

Cada jogador(a) deve ler suas cartas com atenção e traçar estratégias para usá-las. Como padrão, as cartas de Direitos e Deveres só devem ser utilizadas na sua vez, antes de realizar a ação da casa do tabuleiro, conforme as regras da jogada.

Mesa arrumada

Todas as cartas já utilizadas devem ser separadas por tipo e organizadas em pilhas de descarte. Além de proporcionar um jogo mais fluido e evitar confusões, isso vai economizar tempo na hora de arrumar.

Ações fora da vez do(a) jogador(a)

Durante o jogo, adversários ou cartas podem mudar a posição do peão do(a) jogador(a). Se isso acontecer, ele(a) deve realizar a ação da casa em que parar, mesmo não sendo a sua vez.

Direito de resposta

Pode ser usada após o(a) jogador(a) errar a resposta de uma pergunta para ter uma segunda chance de acertar a resposta dessa mesma pergunta

Exceções para uso das cartas

Existem três cartas que devem ser jogadas em momentos específicos

Ficha-limpa

Pode ser usada após o(a) jogador(a) receber uma "Denúncia de corrupção" para neutralizar o efeito da carta.

Contraprova

Pode ser usada após o(a) jogador(a) receber uma "Denúncia de corrupção" para reverter o efeito da carta.

Olho vivo

Os jogadores não devem deixar seus adversários verem suas cartas. Isso pode fazer com que mudem estratégias para prejudiquem suas jogadas.

Contando votos

Os votos são conquistados:

- acertando a resposta de uma pergunta, que vale 50 mil ou 100 mil votos
- usando uma carta de Direitos e Deveres que vale 50 mil votos
- sendo o 1º ou 2º jogador a chegar ao Ciclo Eleitoral valendo 50 mil votos
- parando na única casa do tabuleiro em que se ganha 50 mil votos

Independentemente da forma com que ganhem votos, o verso das cartas de perguntas (50 ou 100 mil votos) deve ser utilizado para contabilizá-los, mantendo a pontuação visível a todos(as).

Para contar votos por respostas certas, usam-se as próprias cartas das perguntas respondidas. Para os votos que vêm das cartas Direitos e Deveres ou dos eventos do tabuleiro, usa-se as cartas de 50 mil votos do monte de descarte ou, na falta delas, do baralho de perguntas ainda não respondidas.

Cartas de Profissão

Cada jogador(a) deve pegar uma carta de profissão quando passar pela casa da Universidade Federal dos Tamoios pela primeira vez. Não é preciso parar nesta casa, basta passar por ela.

O(a) jogador(a) pode ver todas as profissões disponíveis (que ninguém escolheu ainda) e escolher uma. Depois, deverá informar aos demais jogadores qual escolheu.

Cada profissão, de acordo com a área do conhecimento (biológicas, exatas ou humanas), tem habilidades específicas que podem ser usadas em todas as rodadas duram até o fim do jogo.



Ciclo Eleitoral

Os jogadores só podem contabilizar seus votos e serem eleitos quando chegarem ao Ciclo Eleitoral. Todas as casas do Ciclo Eleitoral são casa de Pergunta.

- Se o(a) jogador(a) parar em uma casa da sua base eleitoral (da área de conhecimento da sua profissão), pode escolher se responde uma pergunta que vale 50 mil ou 100 mil votos
- Se parar em uma casa das outras bases (diferentes da sua profissão), deve responder uma pergunta de 100 mil votos



Até o fim!

Quando alguém chega ao Ciclo Eleitoral, não sai mais dele. A partir daí, o(a) jogador(a) anda em círculo respondendo perguntas até conseguir os votos necessários para se eleger.

Vitória

Um(a) jogador(a) vence o jogo se:

1. chegar ao Ciclo Eleitoral; e
2. conseguir 500 mil votos.

Essas duas condições de vitória devem ser verificadas ao final de cada rodada. É importante que o jogo só termine no final de uma rodada completa para garantir que todos os candidatos tiveram a mesma quantidade de jogadas.

Se o(a) jogador(a) alcançar as duas condições... vence o jogo e é eleito(a)!

Transparência nas eleições

O total de votos obtido por cada jogador deve estar visível para todos os demais durante todos os momentos do jogo.

Reveze a leitura

A pergunta deve ser lida, de preferência, pelo(a) jogador(a) que estiver de frente para quem vai responder.

Prioridade máxima

A habilidade da profissão supera os efeitos do tabuleiro e das cartas! Isso quer dizer que: se uma carta ou casa do tabuleiro diz que o(a) jogador(a) deve voltar casas e a sua habilidade especial é "não voltar casas", ele(a) não volta!

Vitória compartilhada

O jogo pode ter mais de um(a) vencedor(a). Todos os jogadores que cumprirem as condições de vitória na mesma rodada são declarados vencedores. Eleitos!

Como o Senado elaborou o jogo da democracia?

Em 2024, completam-se os 200 anos de criação do Senado Federal, desde que a primeira Constituição brasileira previu a instalação do Senado ainda no Império.

Como parte das comemorações desse bicentenário, a administração do Senado lançou em 2023 o Desafio de Inovação para estimular a criatividade dos servidores e fomentar o ambiente de inovação na instituição. Idealizada e organizada pelo Núcleo de Apoio à Inovação (Nainova), a iniciativa contou com o apoio e patrocínio do Sindicato dos Servidores do Poder Legislativo Federal e do Tribunal de Contas da União (Sindilegis) e da Associação dos Consultores e Advogados do Senado Federal (Alesfe).

No Desafio, a categoria Senado em Jogo provocou os participantes a pensarem em um jogo de tabuleiro sobre o Senado, voltado para estudantes do ensino médio de todo o Brasil. A resposta do corpo de colaboradores do Senado foi rápida: em apenas dois meses foram propostos 30 jogos diferentes. Desses, 5 foram selecionados e desenvolvidos para teste em escolas públicas do DF. Ao fim do processo, o jogo Eleitos foi escolhido vencedor e produzido.

Assim, instigado pela comemoração do bicentenário do Senado, o Desafio incentivou o surgimento de uma forma lúdica de a sociedade conhecer melhor o Senado Federal, o trabalho de senadores e senadoras, a democracia brasileira, nossa Constituição, e seus direitos e deveres. Agora, é hora de jogar!



Mesa do Senado Biênio 2023-2024

Senador Rodrigo Pacheco
PRESIDENTE

Senador Veneziano Vital do Rêgo
PRIMEIRO-VICE-PRESIDENTE

Senador Rodrigo Cunha
SEGUNDO-VICE-PRESIDENTE

Senador Rogério Carvalho
PRIMEIRO-SECRETÁRIO

Senador Weverton
SEGUNDO-SECRETÁRIO

Senador Chico Rodrigues
TERCEIRO-SECRETÁRIO

Senador Styvenson Valentim
QUARTO-SECRETÁRIO

Senadora Mara Gabrilli
Senadora Ivete da Silveira
Senador Dr. Hiran
Senador Mecias de Jesus
SUPLENTE DE SECRETÁRIO

Ilana Trombka
DIRETORA-GERAL

Gustavo A. Sabóia Vieira
SECRETÁRIO-GERAL DA MESA

Ficha técnica

CONCEPÇÃO E ELABORAÇÃO
Valter Rosa da Silva Júnior

PROJETO GRÁFICO
Leonardo Menezes Chaib Ferreira

DESENV. E PROD. EXECUTIVA
Núcleo de Apoio à Inovação
(Nainova)

PRODUÇÃO GRÁFICA
Secretaria de Editoração e
Publicações (Segraf)

OUTROS COLABORADORES
César Augusto Domingos Filho
Eduardo Modena Lacerda
Pedro Cobbett Stael Markun