

FICHA TÉCNICA DO DESAFIO SENADO EM JOGO:

- **Contexto:**

O que fez este projeto surgir? Qual seu contexto?

Em comemoração dos 200 anos do Senado Federal (Constituição de 1824, 25 de março), foi proposto o lançamento de um Desafio de Inovação, convidando a comunidade do Senado a sugerir um jogo destinado ao público do ensino médio das escolas públicas estaduais, o mesmo do Projeto Jovem Senador, que versasse sobre aspectos relevantes do exercício da cidadania, da vida democrática, do relacionamento entre os poderes e da participação popular no processo legislativo, entre outros temas cívico-políticos, no qual houvesse um espaço destacado para veicular o papel constitucional, a história e a imagem da nossa Instituição.

- **Problema / Oportunidade:**

Que problema queremos resolver? Ou que oportunidade queremos realizar?

Queremos aproveitar a oportunidade da comemoração dos 200 anos do Senado Federal para apoiar a educação cívico-política através de um jogo, cujas características sejam propícias a atrair a atenção do estudante de ensino médio, unindo informação, reflexão cívica e entretenimento.

- **Objetivo de se fazer o jogo:**

O que queremos alcançar com a execução deste projeto? Qual o alvo?

Disseminação de valores como a democracia, a participação política, o espírito de colaboração, a diversão em grupo e a alegria da convivência. Promoção do interesse dos estudantes na ação política e cidadã, possibilitando, ainda, a divulgação de informação relevante sobre o Senado Federal.

- **Público-alvo:**

Quem serão os nossos jogadores? Quantidade / qualidade?

Estudantes na faixa etária do ensino médio, em geral situada dos 15 aos 17 anos. Público do Projeto Jovem Senador. A quantidade de jogadores admitida no jogo está em aberto, e deve ser estabelecida na proposta.

- **Tempo / Duração:**

Há definição quanto à duração das partidas? Ou da participação das pessoas no jogo?

A duração de jogo está em aberto e deverá ser estimada na proposta. Sugere-se intervalos situados entre 30 min e 3 horas.

- **Elementos de jogo:**

Quais elementos devem estar compreendidos na solução proposta?

1. Tema e conceito: histórias, ambientações ou mecânicas/dinâmicas específicas a explorar, a fim de garantir identidade ao jogo.
2. Mecânicas de jogo: rolagem de dados, seleção e comparação de cartas, movimento de peças, perfis de personagens, construção de estratégias, negociação entre pares, etc. Procure alinhamento das mecânicas com o tema e a com a interação proposta aos jogadores.
3. Componentes do jogo: tabuleiro, peças, cartas, fichas, dados, marcadores, etc. Procure resolver as necessidades dos componentes físicos do jogo com recursos de gráfica.
4. Objetivos e regras: defina claramente o objetivo do jogo e suas regras básicas. As regras devem ser claras, induzir ao fluxo de jogo, conter elementos de desafio e garantir o engajamento dos jogadores.
5. Fluxo de jogo: planeje o fluxo de jogo. Como começa? Como termina? Quais as emoções e tensões suscitadas nas diferentes etapas do jogo?

- **Plataforma:**

Online? Presencial? Híbrido? Alguma plataforma desejada?

Presencial. Tabuleiro ou similares. Deve ser previsto o uso de material impresso, que é mais adequado ao jogo em grupo, como em sala de aula, e às características mais gerais das escolas envolvidas no Projeto Jovem Senador.

- **Aspectos comportamentais:**

Alguma dimensão/motivação a priorizar ou evitar?

A inteligência e a inventividade devem ser valorizadas. Os temas que envolvem a relação dos cidadãos com o parlamento devem valorizados, seja em sua dimensão legal/ideal, seja em sua vertente realista e concreta, abordando dilemas, problemas e dificuldades encontradas no amadurecimento da prática democrática, bem como alternativas para a sua superação. Os conteúdos devem indicar o cumprimento dos direcionamentos constitucionais e da ética da cidadania, não acolhendo vertentes de natureza ideológica ou político-partidária. Sugere-se atenção no trato de lugares-comuns detectáveis na percepção coletiva sobre a atuação do parlamento.

- **Recursos:**

Quanto esforço podemos investir na participação? Que recursos haverá à nossa disposição?

Haverá sessões de orientação coletiva ou particular aos participantes, estruturadas pelo Nainova, tanto na preparação para a apresentação das propostas quanto na construção dos protótipos das propostas selecionadas. Recursos de produção gráfica estarão disponíveis, bem como o apoio de comunicação da Casa e das entidades parceiras, Alesfe e Sindilegis, e de especialistas voluntários, em temas específicos.

- **Uma dica:**

Existem jogos de temática assemelhada, no Brasil e no exterior; vale a pena prospectá-los e conhecê-los. Haverá, no período de preparação das propostas, sessões de jogos para conhecer alguns deles.