

---

## Projeto Governança: Jogo de tabuleiro sobre política para jovens e adolescentes<sup>1</sup>

Felipe BARROS<sup>2</sup>

Lucas MELO<sup>3</sup>

Pedro SILVA<sup>4</sup>

Petryk GALINDO<sup>5</sup>

Rebeca PLACIDO<sup>6</sup>

Rodrigo Miranda BARBOSA<sup>7</sup>

Sheila Borges de OLIVEIRA<sup>8</sup>

Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, PE

### Resumo

Este artigo tem como objetivo apresentar o projeto Jogo de Tabuleiro Governança, desenvolvido por estudantes do curso de Comunicação Social, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), campus Agreste. O jogo propõe conscientizar o público jovem sobre a importância da participação política de forma lúdica e didática, utilizando o método de prototipagem de papel. O objetivo é mostrar como funciona o Poder Executivo estadual, utilizando como base teórica os conceitos de democracia, Estado e poder. Com isso, despertar o interesse do jovem para a participação política, pois é em um contexto democrático que as soluções, para os problemas do cotidiano da sociedade, podem ser encontradas.

**Palavras-chave:** Governo; Jogo de Tabuleiro; Juventude; Política

### Introdução

No Brasil, a política é caracterizada como uma democracia indireta, representativa e liberal, tendo em vista que é o povo, através das eleições, que escolhe aqueles que irão representar o país e seus interesses. Estes representantes, por sua vez, governam com base em uma constituição (BOBBIO, 1986). Sendo uma República Federativa Presidencialista, formada pela União, Estados e Distrito Federal, o Brasil tem o poder político dividido em três instituições: Executivo, Legislativo e Judiciário. É na relação de independência e harmonia entre esses Poderes que as soluções para os

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 06 – Interfaces Comunicacionais do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

<sup>2</sup> Estudante do curso de graduação 5º semestre do Curso de Comunicação Social da UFPE, e-mail: [felipe.barros@hotmial.com](mailto:felipe.barros@hotmial.com)

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Comunicação Social da UFPE, e-mail: [lucas.mfsilva00@gmail.com](mailto:lucas.mfsilva00@gmail.com)

<sup>4</sup> Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social da UFPE, e-mail: [pedro.fillipe@outlook.com](mailto:pedro.fillipe@outlook.com)

<sup>5</sup> Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Comunicação Social da UFPE, e-mail: [petryklucas@gmail.com](mailto:petryklucas@gmail.com)

<sup>6</sup> Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Comunicação Social da UFPE, e-mail: [rebecalarissa2011@outlook.com](mailto:rebecalarissa2011@outlook.com)

<sup>7</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social da UFPE, e-mail: [rmbdesign@gmail.com](mailto:rmbdesign@gmail.com)

<sup>8</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social da UFPE, e-mail: [sheilaborges12@gmail.com](mailto:sheilaborges12@gmail.com)

---

problemas das cidades são encontradas. Esses Poderes são geridos pelos Chefes do Executivo (presidente, governador e prefeito); do Legislativo (senadores, deputados federais e estaduais e vereadores) e do Judiciário (ministros, desembargadores e juízes). Tanto o Executivo quanto o Legislativo são eleitos por meio do voto. Já no Judiciário é por concurso público e nomeação. Em nosso País, o voto é obrigatório, exceto para analfabetos, maiores de 70 anos e jovens entre 16 e 18 anos. Joaquim Francisco de Assis Brasil (1895) compreende que o voto pode ter defeitos, como qualquer parte da instituição humana, mas que, em um governo democrático, o voto é essencial, pois constitui o instrumento da escolha, sempre digno da atenção dos estadistas e de todos os homens que compreenderem os deveres sociais.

De acordo com dados do Tribunal Superior Eleitoral (TSE) sobre as eleições de 2018, o número de jovens eleitores diminuiu 14,53% com relação a 2014 (de 1.638.751 para 1.400.617). Diante desse quadro de redução no número de jovens eleitores, a proposta do projeto, apresentado aqui, é o de conscientizar o jovem para a importância do engajamento na política, até mesmo para responder a um desafio feito, para a turma da disciplina de Comunicação e Política, no primeiro semestre de 2018, pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef). Por meio dos seus representantes em Pernambuco, o Unicef solicitou que os alunos da UFPE de Caruaru criassem projetos para estimular o ativismo político na juventude. A instituição também ficou preocupada com a baixa participação dos adolescentes na hora da votação. Esse fator, a apoio do Unicef, foi mais um motor impulsionador para a elaboração do jogo de tabuleiro Governança.

Os jogos de tabuleiro estão presentes na humanidade desde a antiguidade. Possuindo um caráter religioso para os povos da mesopotâmia, como os antigos sumérios e egípcios, os jogos de tabuleiro foram se modificando ao longo dos anos, principalmente com as trocas culturais e comerciais proporcionadas pela rota da seda. Com o passar dos anos, adquiriram novas formas e temas e se expandiram pelo mundo.

Segundo a Pesquisa Game Brasil 2018<sup>9</sup>, 30%, dos 2.853 respondentes, afirmaram que jogam jogos de tabuleiro, tais dados retratam como esse setor de jogos vem crescendo consideravelmente no Brasil, com os jovens e os adolescentes

---

<sup>9</sup> Para mais informações, acesse: <<https://escolavirtualdegames.com/perfildogamerbrasileiro/>>.

retomando a antiga cultura dos jogos de tabuleiro. Sendo uma boa forma de interação, os jogos de tabuleiro também são considerados eficientes meios para o ensino pedagógico, pois divertem e motivam o estudante, facilitando a apreensão dos conteúdos. O jogo ativa e desenvolve as estruturas cognitivas do cérebro, desenvolvendo habilidades como criatividade, perseverança e sociabilidade (HAGUENAUER, 2007). Foi percebendo esse cunho pedagógico que se pensou em aplicar o ensino de conceitos da política no universo dos jogos de tabuleiro.

O jogo de tabuleiro Governança busca conscientizar o público jovem e adolescente sobre a importância dessa participação e, mais precisamente, do ato de votar e votar de forma consciente. Isso porque o voto dos jovens entre 16 e 18 anos é facultativo. Por isso, é objetivo do jogo, esclarecer, de forma lúdica e didática, alguns aspectos presentes no processo governamental em nível estadual. Nele, explicar a importância de se saber como funciona o governo estadual e das responsabilidades do governador. Vale salientar que o jogo não visa contemplar todo o processo, mas sim, de forma dinâmica, pontos importantes incluídos dentro das políticas governamentais e alguns deveres e obrigações de um governador. Espera-se que o jogo aguace a curiosidade do público-alvo acerca do sistema político brasileiro, para assim ter consciência da importância do seu voto para o futuro da população.

### **Características da política brasileira**

O Brasil é uma República Federativa Presidencialista, formada pela União, Estados, Distrito Federal e municípios, na qual o presidente é eleito por um período de 4 anos. Além de Chefe de Estado, representando o país no exterior, o presidente é também o Chefe de Governo, dirigindo a administração federal e comandando as Forças Armadas. Além disso, o sistema político brasileiro é pluripartidário, ou seja, admite a formação de vários partidos políticos.

Segundo Walber de Moura Agra (2018), o governo é o aparelho que administra o Estado, organizado em todos os níveis, com autoridade para subordinar as pessoas e as entidades localizadas em seu território. Agra também salienta a importância de diferenciar governo de Estado:

---

O conceito de Estado é muito mais complexo que o conceito de governo. O Estado é uma entidade política de cunho não transitório, sem perigo de dissolução na sua continuidade, representando os diversos segmentos que compõem a sociedade, sem se ater a um condicionamento eminentemente jurídico, sofrendo injunções de natureza econômica, política, social etc. Dentro da sua organização se estruturam os três Poderes: o Executivo, o Legislativo e o Judiciário. O governo, por sua vez, tem um caráter transitório, podendo sofrer um hiato na sua continuidade, representando uma determinada parcela da sociedade que toma o poder por determinado lapso temporal (AGRA, 2018, p. 46).

A divisão do poder político brasileiro é feita entre três órgãos distintos, baseado na teoria de Charles de Montesquieu que, em seu livro “O Espírito das Leis” de 1748, afirma que “somente o poder freia o poder”. De acordo com Lukes (1996), o poder é tido como *legal* quando está fundamentado na legitimidade da lei, como é o caso do Brasil. De acordo com Stoppino (1986, p. 940):

[...] característico da sociedade moderna, funda-se sobre a crença na legitimidade de ordenamentos jurídicos que definem expressamente a função do detentor do Poder. A fonte do Poder é, portanto a lei, à qual ficam sujeitos não apenas aqueles que prestam obediência, como são os cidadãos e consócios, mas também aquele que manda.

Dessa forma, para não haver abuso de autoridade, a União está dividida em: Executivo, que tem como função fazer as leis e os programas de serviço público funcionar; Legislativo, responsável por fazer as leis; Judiciário, que fiscaliza as leis e soluciona conflitos dos cidadãos, das entidades e do estado.

O Poder Executivo é dividido em três esferas, cada uma comandada por um chefe do Executivo: presidente da República (esfera federal); governadores (esfera estadual); prefeitos (esfera municipal). O presidente propõe projetos de lei e emendas constitucionais, validados pelo Congresso Nacional, além de adotar medidas provisórias em casos de urgência. É ele quem nomeia os Ministros, Procurador Geral da República e Diretor Geral da Polícia Federal e possui o auxílio do vice-presidente e dos Ministérios.

O governador é o responsável pela administração pública em nível estadual. É ele quem nomeia os secretários e os altos dirigentes das empresas estatais e, assim como o presidente, pode propor e vetar leis, mas ambos com a validação da Assembleia Legislativa, que tem, como algumas das funções, representar o povo, criar, modificar e

extinguir leis, fiscalizar o Poder Executivo e analisar os gastos públicos. Juntamente com o vice-presidente e os secretários estaduais, o governador administra órgãos como Polícia Militar, Polícia Civil, prisões, hospitais e transporte público, atendendo as demandas da população.

Já o prefeito, enquanto chefe do Executivo municipal, é o responsável pela gestão da cidade, cuidando de políticas públicas em áreas como iluminação pública, saúde municipal e formação da Guarda Municipal. Para isso, ele precisa captar recursos junto ao governo estadual e federal, atuando juntamente com o vice-prefeito, Câmara Municipal e as Secretarias Municipais.

Ambos o presidente, o governador e o prefeito governam com base no Plano Plurianual (PPA), documento que serve para orientar o Estado e a sociedade quanto aos futuros objetivos da República para o País. O PPA ajuda o governo a organizar ações para um melhor desempenho da administração pública para um período de quatro anos. Os três chefes do executivo já iniciam seu primeiro ano de mandato regidos pelo PPA do ano anterior e ajuda a elaborar o PPA que entrará em vigor no ano seguinte. Tanto o PPA, quanto a Assembleia Legislativa e a população serão elementos importantes no jogo Governança, que tem como tema principal o governo em nível estadual.

### **Para entender a votação nas eleições de 2018**

Mais de 147 milhões de pessoas estão aptas para votar no Brasil, segundo dados de 2018 do Tribunal Superior Eleitoral (TSE), 3,14% a mais que em 2014. O voto é uma forma do cidadão se expressar buscando um futuro melhor não só para ele, mas para toda a sociedade na qual está integrado.

De acordo com o TSE<sup>10</sup>, nas eleições presidenciais de 2018, mais de 117 milhões de pessoas foram às urnas para exercerem o direito do voto. Apesar dos números positivos, o eleitorado do Brasil ainda tem um baixo conhecimento do processo governamental do país e das funções dos políticos que o administram. Muitos são os casos de pessoas que votam apenas por obrigação ou que vendem seus votos em troca de produtos, empregos e até cestas básicas, demonstrando a falta de consciência

---

<sup>10</sup> Para mais informações, acesse: <<https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/noticia/2018/10/09/tse-conclui-apuracao-do-primeiro-turno-796-dos-eleitores-foram-as-urnas.ghtml>>.

---

política por parte muitos cidadãos. Por isso, a importância de se desenvolver um jogo de tabuleiro, como este proposto neste artigo, para contribuir na formação política dos jovens.

Mesmo com o maior número de eleitores, o número de abstenção no primeiro turno da última eleição foi de 29.941.265 (20,33%), maior percentual desde 1998. No segundo turno, o número de votos nulos também foi o maior registrado desde 1989, somando 8,6 milhões (7,4%), um aumento de 60% se comparado com 2014, que registrou no segundo turno 4,6% de votos anulados. Já os votos brancos, também no segundo turno, somaram 2,4 milhões (2,1%). Além disso, o número de jovens eleitores diminuiu.

Dados do TSE<sup>11</sup> indicam que, em relação com 2014, o número de eleitores entre de 16 e 17 anos caiu 14,53%. Esse número também é decorrente da diminuição da população jovem (7.024.770 em 2014 e 6.489.062 em 2018). Entretanto, dos 6.489.062, apenas 1.400.617 tiraram o título de eleitor, o que retrata a falta de interesse de muitos jovens de participarem do meio político.

É, por meio do voto, que são eleitos os representantes responsáveis por transformar a burocracia institucional em projetos de saúde, segurança, desenvolvimento social, direitos humanos e tudo o que é necessário para impulsionar positivamente a sociedade. Por isso, é importante que a população fiscalize os trâmites das esferas de poder por meio da imprensa, dos portais da transparência e dos canais abertos de comunicação dos poderes para se votar conscientemente, sendo essa uma das razões para o desenvolvimento do jogo desenvolvido aqui neste artigo.

### **Jogos de tabuleiro: origens e atualidade**

Para compreender a metodologia do jogo, que será implementada no projeto para o jogo Governança, é necessário entender como o conceito do jogo surgiu. A palavra “jogo” deriva do latim *jocus* que significa gracejo, brincadeira e divertimento. De acordo com Huizinga (2000, p. 24):

---

<sup>11</sup> Para mais informações, acesse: <<https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/noticia/2018/08/01/numero-de-eleitores-no-pais-cresceu-3-informa-o-tse.ghtml>>.

---

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana".

Os primeiros jogos de tabuleiro documentados da humanidade teriam surgido há cerca de 5000 anos a.C: o *Jogo Real de Ur*, originário da antiga região Suméria, com cerca de 4500 anos, e o *Senet*, original do Egito, com aproximadamente 3500 anos, conhecido como “jogo de passagem da vida”. Ambos os jogos, e alguns outros encontrados na antiguidade, possuíam significados religiosos, tanto que, após a morte, os jogos pertencentes ao falecido eram enterrados junto com ele, como uma forma de lhe proporcionar diversão eterna.

A partir de 31 a.C., com as trocas comerciais e culturais possibilitadas pela rota da seda, os jogos de tabuleiro foram se modificando. O jogo de origem romana *XII scripta* foi sendo modificado a cada local que chegava. “De origem romana, o *XII scripta* exemplifica esse sincretismo: o jogo chegou em regiões improváveis como o Uzbequistão e acabou influenciando os tabuleiros de Gamão do Norte da China” (SILVA, 2011, p. 10).

O *Chaturanga* também foi um jogo que se modificou com tempo. Praticado na Índia no século VI d.C, possivelmente originou o *Xiangqi* e do *Shogi* e o Xadrez. Já no Brasil, foram os índios que criaram o primeiro jogo de tabuleiro. Datado do tempo dos incas, o Jogo da Onça é conhecido por índios de diversos estados brasileiros, como Bororos, do Mato Grosso, e os Guaranis, de São Paulo.

Com o tempo, os jogos foram evoluindo e se espalhando pelo mundo. Nas décadas de 1950 e 1980 atingiu seu auge com clássicos como War, Dungeon and Dragons e Banco Imobiliário. Nos anos 90, o mercado de jogos de tabuleiro entrou em colapso com a chegada da Internet e dos videogames. Contudo, algumas pesquisas revelam que esse setor de jogos está crescendo cada vez mais.

Em 2017, de acordo com a Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos (Abrinq)<sup>12</sup>, o setor de jogos no Brasil, que inclui tabuleiro, cartas e memória, faturou R\$

---

<sup>12</sup> Para mais informações, acesse: <<https://revistapegn.globo.com/Banco-de-ideias/Diversao-e-turismo/noticia/2018/09/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-cresce-com-eventos-lojas-e-cursos.html>>.

567 milhões, 6% a mais do que em 2016. Já os dados da Pesquisa Game Brasil, feita com 2.853 respondentes durante o período de fevereiro a março de 2018, com maioria dos entrevistados sendo das classes A, B e C, mostraram que 30% consomem jogos de tabuleiro, excluindo, nesse caso, os jogos de cartas, que na pesquisa somaram 34,9%. Ambos os dados demonstram um grande indicativo da potencialidade do setor de jogos de tabuleiro no mercado.

### **A importância dos jogos de tabuleiro no ensino-aprendizagem**

A utilização de jogos em sala de aula para o ensino pedagógico é uma forma de quebrar um pouco com as aulas tradicionais e inserir mais diferenciação no momento do ensino. O jogo torna a aula mais produtiva, dinâmica e interativa. Ao provocar interesse nos estudantes, possibilita uma maior facilidade na apreensão de conteúdos.

Os jogos podem se tornar ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem e motivam, facilitando assim o aprendizado, pois aumenta a capacidade de retenção do que foi ensinado. Além disto, o jogo ativa e desenvolve as estruturas cognitivas do cérebro, facilitando o desenvolvimento de novas habilidades como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir, além de desenvolver a criatividade, perseverança e sociabilidade (HAGUENAUER et al., 2007, p.3).

O jogo de tabuleiro desenvolve a construção de conhecimento ao instigar o aluno a pensar estrategicamente. Unindo o prazer com o lúdico, o jogo se torna uma forma de incentivo para o aluno buscar continuamente novas formas de conhecimento.

O jogo educativo, além de divertir e dinamizar serve para contextualizar o conhecimento, tende a facilitar a formação de grupos em torno de um interesse comum, pode criar uma atmosfera de cooperação positiva e motivadora, que favoreça descobertas coletivas e propicie uma relação dinâmica e interativa com o processo de aprendizagem. (HAGUENAUER et al., 2007, p.13).

O papel do professor também é fundamental nesse processo, pois cabe a ele selecionar os jogos que mais facilitem a dinâmica da aula, explorando o conteúdo e promovendo a interação entre ele e o estudante e entre os próprios estudantes.

Requer do professor uma atenção constante aos procedimentos que os alunos estão utilizando e sua sistematização do conhecimento adquirido. Dessa forma, promover espaços que estimulem a criatividade, métodos investigativos, torna-se relevante no que



---

concerne a relação do processo de ensino- aprendizagem (SANTOS; SILVA; SANTOS, 2014, p. 7-8).

O jogo proporciona unir a aprendizagem com o prazer e o lúdico, independentemente da idade. No jogo, o indivíduo precisa lidar com regras, cumprir funções, estar em contato com outras pessoas. Portanto, pode-se afirmar que uma das funções mais importantes do jogo é educar o indivíduo para a convivência social, além de auxiliar o desenvolvimento de atitudes e habilidades, como a aceitação de hierarquias, o trabalho em equipe, a aceitação de normas, a resolução de problemas e a observação de novos procedimentos (HAGUENAUER et al, 2007).

A partir desses preceitos foi que se desenvolveu um jogo de tabuleiro com o intuito de simular alguns processos da gestão de um governo estadual de modo a auxiliar o jogador a compreender de forma dinâmica e divertida aspectos presentes na política brasileira, proporcionando uma aprendizagem diferenciada e eficaz.

## **Metodologia**

Diante dos últimos dados do TSE, que registraram uma queda na votação do jovem em 2018, e do desafio, lançado pela Unicef, para a criação de um projeto que motivasse o jovem a participar da política no País, elaborou-se o presente projeto Jogo de Tabuleiro Governança, apoiado no método de prototipagem rápida (prototipagem de papel). O jogo foi criado a partir de uma pesquisa exploratória, apoiada na investigação documental e na revisão bibliográfica.

O público escolhido para o jogo foi o dos jovens e adolescentes, a partir de 16 anos, já que o objetivo do jogo é o de conscientizá-los sobre a importância do voto e da participação ativa no campo político. Isso vai ocorrer por meio da interação e da ludicidade, proporcionadas pelo jogo de tabuleiro. A jogabilidade foi baseada no processo governamental em nível estadual, buscando tratar de aspectos-chaves como estratégias de investimento e responsabilidades do governador, apoiada nos conceitos de Democracia, de Bobbio (1986), Estado e governo, de Agra (2018), e Poder, de Lukes (1996).

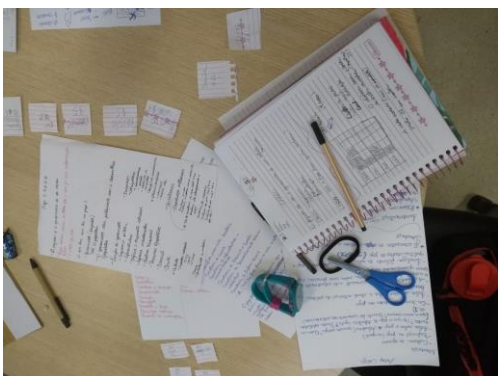


Foto 1: Primeira prototipagem de papel



Foto 2: Segunda prototipagem de papel

### **Roteiro do jogo Governança**

O jogo Governança é um jogo de tabuleiro de estratégia política voltado para o público jovem e adolescente, no qual o jogador assume o papel de governador de um estado e precisa administrá-lo com base nas exigências do Plano Plurianual (PPA), População e Assembleia Legislativa, referentes aos setores de Infraestrutura, Saúde, Segurança e Educação.

O roteiro do jogo define que o jogador precisa administrar seu estado e com isso conseguir pontos de reputação. Ele inicia o jogo com o valor de L\$ 60 (sessenta leões) e com esse dinheiro precisa comprar investimentos que supram as exigências da População, Assembleia Legislativa e PPA durante as quatro rodadas do jogo (que simulam os quatro anos em que o governador fica no poder). Durante as rodadas, o jogador terá que traçar estratégias para investir nos setores exigidos (Infraestrutura, Saúde, Segurança e Educação) e evitar ficar sem dinheiro e perder reputação. O jogo se baseia no sistema político brasileiro, mais especificamente no Poder Executivo em nível estadual, mas não busca retratar fielmente todo o processo administrativo de um estado devido a sua complexidade, o objetivo é fomentar a curiosidade do jogador e instigá-lo quanto à importância da participação política e voto consciente, mostrando que um governante deve gerenciar certas exigências para governar e melhorar o seu estado.

---

## Setores trabalhados no jogo Governança

Os setores escolhidos para serem trabalhados no jogo foram quatro: Infraestrutura, Saúde, Segurança e Educação. Cada setor possui investimentos já determinados no jogo.

- Infraestrutura: Moradias; Museu; Usina Hidrelétrica; Empresa de Turismo; Delegacia da Mulher; Aterro; Aeroporto; Autoestrada; Estádio de Futebol; Saneamento básico; Duplicação de estradas; Usina de Reciclagem; Detran; Ferrovia; Centro de Convenções; Usina Eólica; Corpo de Bombeiros; Delegacia de Polícia.
- Saúde: Hospital Regional; Hospital do Câncer; Laboratório de exames; Hospital da Criança; UPA estadual; Bombeiro Civil.
- Segurança: Presídio; Presídio feminino; Polícia Militar; Polícia Civil; Bombeiro Militar.
- Educação: Centro Tecnológico; Educação de Jovens e Adultos (EJA); Escola Técnica Estadual; Escola de Ensino Médio; Universidade.

A diferença na quantidade de investimentos em cada setor não é um empecilho para o jogo, tendo em vista que muitas cartas-Ações referentes a esses investimentos se repetem.

## Elementos do jogo Governança

- Carta-PPA

As cartas-PPA são referentes ao Plano Plurianual. No jogo Governança, cada jogador terá quatro cartas-PPA, uma referente a cada ano de mandato. Cada carta-PPA terá três setores que precisam ser melhorados durante as quatro rodadas. Para cada PPA realizado o jogador recebe uma quantia financeira fictícia.

- Carta-População

As cartas-População são cartas que representam as exigências e as necessidades da população que o governador precisa suprir durante seu mandato. No jogo, o jogador

terá duas cartas-População com exigências de melhoria, para um determinado setor, que precisa cumprir para ganhar pontos de reputação.

- Carta-Assembleia

As cartas-Assembleia são cartas que representam a relação entre o governador e os deputados estaduais. No jogo, o jogador terá duas cartas-Assembleia com exigências de melhorias, para um determinado setor, que precisa cumprir para ganhar pontos de reputação. As cartas-Assembleia ofertam menos pontos de reputação que as cartas-População, pois, se realizadas, além de reputação, o jogador também recebe valor financeiro fictício.

- Carta-Ações

As cartas-Ações são referentes aos investimentos que o governador precisa fazer em seu estado durante seu mandato. É comprando cartas-Ações que o jogador supre as exigências da cartas-PPA, cartas-População e cartas-Assembleia.

As cartas-Ações também podem ser utilizadas como fonte de dinheiro. Caso o jogador precise ou prefira o valor financeiro, ele pode pegar o dinheiro ao invés de fazer o investimento no setor proposto na carta-Ação, contudo, ao fazer isso, ele também perde pontos de reputação, pois deixou de investir em melhorias para o seu estado.

- Carta-Pedágio

A carta-Pedágio é uma carta-Ação diferente das demais. Ela não se encaixa em nenhum dos quatro setores trabalhados no jogo e por isso não pode ser utilizada para suprir exigências das cartas-População, Assembleia e PPA. Ao invés disso, ela concede ao jogador que a comprar um valor financeiro determinado que será dado ao jogador sempre que for a vez dele de jogar. Para ter esse benefício, o jogador precisa pagar uma quantia considerável pela carta-Pedágio e perder pontos de reputação no momento da compra.

- Leões

O governador tem a sua disposição, no início do jogo, um determinado valor financeiro para poder gerir seu estado da melhor maneira possível. No jogo Governança, a moeda escolhida para representar esse valor se chama “Leão”. As moedas nos valores de 1, 2 e 5 leões são distribuídas para os jogadores para que possam comprar cartas-Ações.

Com estes mecanismos pretende-se simular o processo governamental em nível estadual, buscando proporcionar ao jogador uma pequena compreensão de alguns dos processos com os quais o governador precisa lidar para gerir um estado.

### **Considerações Finais**

Todos os elementos do jogo de tabuleiro Governança foram pensados para unir conhecimento político e ludicidade, tomando como ponto de partida chamar a atenção do público-alvo para um tema tão essencial que é política. O jogo de tabuleiro foi o meio encontrado para trazer diferencial e curiosidade quanto à abordagem desse tema tão presente no cotidiano, fazendo os jovens e os adolescentes compreenderem os diversos processos que envolvem a administração pública, o que é de suma importância para integrá-lo num meio onde o conhecimento é imprescindível para o desenvolvimento da opinião crítica e do voto consciente, tendo um enfoque no governo em nível estadual, pois o governador é uma peça chave para o desenvolvimento em conjunto não só dos estados que ele gerencia, mas de todo território nacional.

### **Referências bibliográficas**

AGRA, Walber M. “Curso de direito constitucional”. 9. ed. Belo Horizonte: Fórum, 2018. Disponível em: <<https://forumdeconcursos.com/wp-content/uploads/wpforo/attachments/2/1264-Curso-de-Direito-Constitucional-2018-Walber-de-Moura-Agra.pdf>>. Acesso em: 24 mar. 2019.

ANJOS, Anna. "Os primeiros jogos de tabuleiro da história". Disponível em: <[http://lounge.obviousmag.org/anna\\_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html](http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html)>. Acesso em: 25 mar. 2019.

BOBBIO, Norberto. “Democracia”. In: BOBBIO, N.; MATEUCCI, N.; e PASQUINO, G. **Dicionário de política**. Editora Universidade de Brasília: Brasília, 1986.

BRASIL, Joaquim F. A. “Democracia representativa: o voto e o modo de votar”. 3. ed. Paris: Guillard Aillaud e Cia, 1895.

DANTAS, Tiago. “Como funciona o sistema político brasileiro?”. Disponível em: <<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/politica/como-funciona-sistema-politico-brasileiro.htm>>. Acesso em: 26 mar. 2019.

DANTAS, Tiago. “Governador”. Disponível em: <<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/politica/governador.htm>>. Acesso em: 27 mar. 2019

EDUCAÇÃO. “Quais as funções dos governadores e deputados estaduais”. Disponível em: <http://www.educacao.cc/politica/quais-as-funcoes-dos-governadores-e-deputados-estaduais/>. Acesso em: 16 Jun. 2018.

ESCOLA VIRTUAL DE GAMES. “Pesquisa Game Brasil Revela o Perfil do Gamer Brasileiro”. Disponível em: <<https://escolavirtualdegames.com/perfildogamerbrasileiro/>>. Acesso em: 24 mar. 2019.

FLORIOS, Daia. “Os jogos de tabuleiro são bons para o cérebro”. Disponível em: <<https://www.greenme.com.br/viver/esporte-e-tempo-livre/1226-os-jogos-de-tabuleiro-sao-bons-para-o-cerebro>>. Acesso em: 16 Jun. 2018.

GOVERNO DO BRASIL: “Conheça os órgãos que foram o Poder Judiciário”. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/governo/2009/11/conheca-os-orgaos-que-formam-o-poder-judiciario>>. Acesso em: 30 mar. 2019.

GRANDIN, Felipe; OLIVEIRA, Leandro; ESTEVES, Rodrigo. “Percentual de voto nulo é o maior desde 1989; soma de abstenções, nulos e brancos passa de 30%”. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/eleicao-em-numeros/noticia/2018/10/28/percentual-de-voto-nulo-e-o-maior-desde-1989-soma-de-abstencoes-nulos-e-brancos-passa-de-30.ghtml>>. Acesso em: 25 mar. 2019.

HAGUENAUER, Cristina J. et al. “Uso de Jogos na Educação Online: a experiência do LATEC/UFRJ”. **Revista EducaOnline**, Rio de Janeiro, n. 1, v. 1, p. 1-14, Jan/abr, 2007. Disponível em: <<http://files.faculdadede.webnode.com.br/200000029-1bf3c1de7c/Uso%20de%20Jogos%20na%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Online%20-%20a%20Experi%C3%Aancia%20do%20LATEC-UFRJ.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2019.

HUIZINGA, Johan. “Homo Ludens”. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: <[http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf)>. Acesso em: 26 mar. 2019.

LENZI, Tié. “Como funciona o Poder Executivo”. Disponível em: <<https://www.todapolitica.com/poder-executivo/>>. Acesso em: 26 mar. 2019.

LUKES, Steven. “Poder”. In: OUTHWAIT, William e BOTTOMORE, Tom. **Dicionário do pensamento social do Século XX**. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1996.

MARINHEIRO, Carlos. “A origem da palavra jogo”. Disponível em: <<https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/a-origem-da-palavra-jogo/28529>>. Acesso em: 26 mar. 2019.

MINISTÉRIO DO PLANEJAMENTO, “Qual a relação entre o PPA, a Lei de Diretrizes Orçamentárias (LDO) e a Lei Orçamentária Anual (LOA)?”. Disponível em:

---

<<http://www.planejamento.gov.br/servicos/faq/planejamento-governamental/plano-plurianual-ppa/qual-a-rela-ccedil-atilde-o-entre-o-ppa-a-lei-de>>. Acesso em: 13 Jun. 2018.

MORAIS, Pâmela. “Pode executivo estadual: o que é e como funciona?” Disponível em: <<https://www.politize.com.br/poder-executivo-estadual-o-que-e/>>. Acesso em: 23 mar. 2019.

O GLOBO. “Mercado de jogos de tabuleiro cresce com eventos, lojas e cursos”. Disponível em: <<https://revistapegn.globo.com/Banco-de-ideias/Diversao-e-turismo/noticia/2018/09/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-cresce-com-eventos-lojas-e-cursos.html>>. Acesso em: 24 mar. 2019.

OLIVEIRA, Mariana. “Número de eleitores cresce, mas o de jovens aptos a votar cai 14% em 4 anos, informa TSE”. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/noticia/2018/08/01/numero-de-eleitores-no-pais-cresceu-3-informa-o-tse.ghtml>>. Acesso em: 25 mar. 2019.

PINTO, Fernando P.; JUNIOR, Guataçara D. S. “O jogo de xadrez e o ensino da matemática”. In: Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, 1., 2009, Ponta Grossa. **Anais eletrônicos...**Ponta Grossa: UTFPR, 2009. Disponível em: <[http://www.sinect.com.br/anais2009/artigos/10%20Ensinodematematica/Ensinodematematica\\_artigo15.pdf](http://www.sinect.com.br/anais2009/artigos/10%20Ensinodematematica/Ensinodematematica_artigo15.pdf)>. Acesso em: 24 mar. 2019.

RAMALHO, Renan. “TSE conclui apuração do primeiro turno; 79,6% dos eleitores foram às urnas”. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/noticia/2018/10/09/tse-conclui-apuracao-do-primeiro-turno-796-dos-eleitores-foram-as-urnas.ghtml>>. Acesso em: 24 mar. 2019.

SANTOS, Gêssica G. S.; SILVA, Danilo F.; SANTOS, Isaac S. M. “O jogo da onça no desenvolvimento do raciocínio lógico”. In: EXPO PIBID, 2014, Caruaru. Disponível em: <[https://www3.ufpe.br/pibid/images/EXPOPIBID\\_2014/Matematica-CAA/O\\_jogo\\_da\\_on%C3%A7a\\_no\\_desenvolvimento\\_do\\_racioc%C3%ADnio\\_1%C3%B3gico.pdf](https://www3.ufpe.br/pibid/images/EXPOPIBID_2014/Matematica-CAA/O_jogo_da_on%C3%A7a_no_desenvolvimento_do_racioc%C3%ADnio_1%C3%B3gico.pdf)>. Acesso em: 25 mar. 2019.

SILVA, Alexandre P. “Uma breve história do jogo GO: das suas origens ao século XXI”. Brasília: UnB, 2011. Disponível em: <[http://bdm.unb.br/bitstream/10483/1792/1/2011\\_AlexandrePinheiroSilva.pdf](http://bdm.unb.br/bitstream/10483/1792/1/2011_AlexandrePinheiroSilva.pdf)>. Acesso em: 24 mar. 2019.

STOPPINO, Mario. “Poder”. In: BOBBIO, N.; MATEUCCI, N.; e PASQUINO, G. **Dicionário de política**. Editora Universidade de Brasília: Brasília, 1986.

TSE. “Brasil tem 147,3 milhões de eleitores aptos a votar nas Eleições 2018”. Disponível em: <<http://www.tse.jus.br/imprensa/noticias-tse/2018/Agosto/brasil-tem-147-3-milhoes-de-eleitores-aptos-a-votar-nas-eleicoes-2018>>. Acesso em: 25 mar. 2019.

VASCONCELOS, Evaldo. “Uma breve história dos jogos de tabuleiro (parte 1)”. Disponível em: <<http://pipocaenanquim.com.br/games-2/uma-breve-historia-dos-jogos-de-tabuleiro-parte-1/>>. Acesso em: 26 mar. 2019.