



# GUIA DE MATERIAIS EDUCACIONAIS

Fast Food da Política





# **MATERIAIS**

**(FORMATOS)**

**1.**

**DISPARADORES  
(UTILIZADOS PARA INICIAR  
OFICINAS E DEBATES)**

**2.**

**MATERIAIS PARA  
CRIAÇÃO DE  
JOGOS POLÍTICOS**

**3.**

**MANUAL DE JOGOS  
E JOGOS PARA  
BAIXAR**



# 1. DISPARADORES

Para iniciar uma oficina, costumamos provocar um debate sobre a Política que possa inicialmente gerar uma curiosidade acompanhada de um questionamento, sobre o quão distante estamos de compreender o funcionamento e a divisão do Sistema Político Brasileiro. Para disparar esse início de diálogo costumamos utilizar algumas ferramentas, entre elas:

## a) Fotos plastificadas dos principais cenários da Política Representativa:

As fotos são distribuídas entre grupos, e o desafio de cada um é nomear o local da foto recebida, e todos os dispositivos formais que eles sabem sobre aquela cena. Essa dinâmica costuma ser útil para esclarecer alguns aspectos entre a divisão de poderes, cargos e esferas. Bem como, disparar muitas outras perguntas a serem investigadas ao longo da oficina.



Câmara dos Deputados, a Bancada das Mulheres se reúne para exigir a saída do atual Presidente da Câmara.

Congresso Nacional



ALESP: Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, Secundaristas exigem CPI para investigar a falta da merenda.



1. Oficinas e Formação  
**DISPARADORES**

Tribunal de  
Justiça de SP



Câmara Municipal de São Paulo -  
localizada no centro da cidade

Por dentro do Senado Federal,  
composto por 81 senadores -  
Congresso Nacional



Por dentro da Câmara dos  
Deputados, composto por 513  
deputados- Congresso Nacional



# Oficinas e Formação

## DISPARADORES

**b) Jogo do Debate Eleitoral:** Nesse jogo um dos participantes é o mediador, outros dois são candidatos e o restante dos participantes representam o "povo". O mediador sorteia um tema e delimita um tempo para os candidatos fazerem as perguntas, responderem, darem as réplicas e as tréplicas. Após o debate, os outros participantes dão seus votos e trocam-se as funções de forma que todos possam debater, mediar e votar (seguindo em sentido rotatório). Ganha o jogo quem tiver mais votos ao final de duas rodadas.

**Objetivo:** O debate convida as pessoas a se colocar no lugar de políticos que estão defendendo um plano de governo. Diante de toda indignação com a política, costumamos responder que a solução para o Brasil é a solução para a Educação, e como seria essa solução?

Participantes são desafiados a ocuparem o lugar de governantes e trazer soluções factíveis para o país.



### MATERIAIS

Cartas;  
Gabarito;  
Material de apoio.

### Exemplos de cartas temáticas:



**Alguns dos efeitos dos jogos:** Em menos de 5 minutos, é comum que ocorram dois cenários: 1. pessoas assumem personagens estereotipados que trocam alianças e discursos por votos, abrindo mão de suas crenças para ganhar o jogo, o que gera muitos questionamentos finais. 2. Estando no papel de políticos, jogadores vislumbram o desafio que é ter soluções para tantos problemas, se confrontando que de fato os temas e soluções para um país são mais complexos do que costumamos admitir. Compreendendo que nem sempre aquilo que defendemos, dá conta de resolver toda uma pauta pública. E assim, inicia-se uma investigação sobre como o Govern funciona, para então, podermos melhorá-lo.



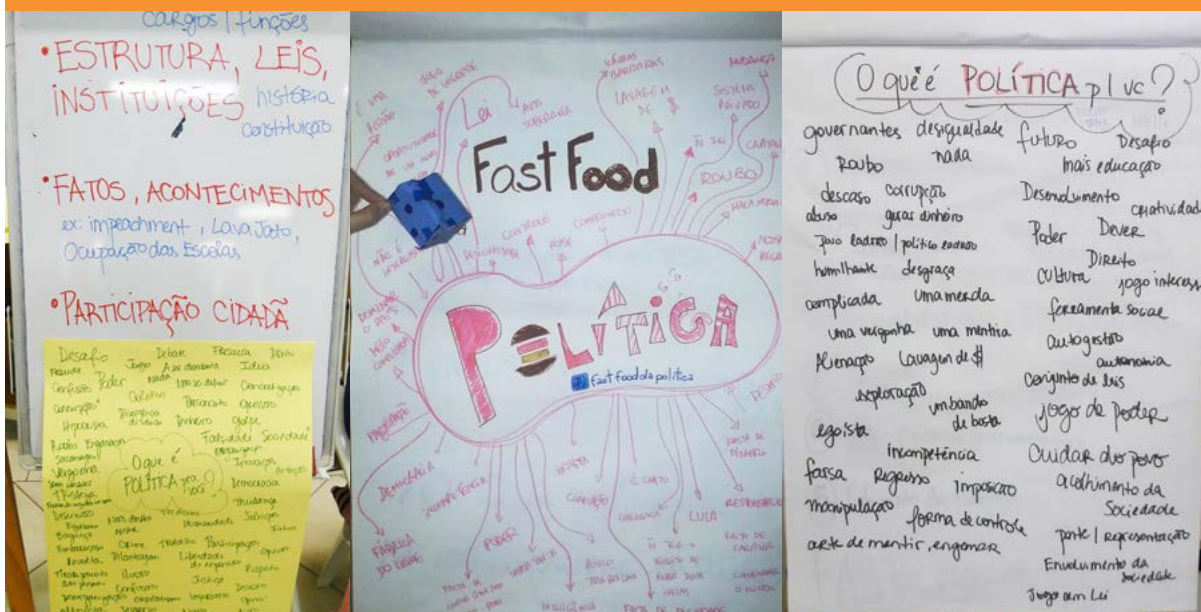
# Oficinas e Formação

## DISPARADORES

c) **Aquário, Teoria dos Jogos e Deep Democracy:** Para iniciarmos uma oficina é comum que a partir de um tema principal seja proposto um debate em um formato divertido que possa aprofundar questionamentos diante dos mecanismos legais que regem um assunto polêmico atual. Após o debate, começa-se a ação.



d) **“Defina em uma palavra o que é Política para você!”** Desafio em grupo, não se pode repetir o que um participante já disse portanto quanto mais pessoas, maior o desafio. No final se tem uma nuvem de palavras, de onde os participantes votam e escolhem algumas das palavras que desejam trabalhar, se aprofundando sobre como aquele tema opera e no final, traduzindo ele para os outros participantes.





# Oficinas e Formação

## DISPARADORES

e) **A Política em um Hambúrguer:** Quando falamos a palavra "Política", automaticamente costuma-se surgir como sinônimo a corrupção, políticos, poder, falta de remédios e educação. Abordando apenas as consequências de um problema, sem chegar até sua raiz. Para conseguir aproximar a discussão de como as regras que estruturam esse sistema precisam ser conhecidas para serem repensadas, uma das dinâmicas utilizadas é o nosso hambúrguer. Nele exemplificamos que se a Política fosse um hambúrguer, a sua base que estrutura todo o resto, é o Sistema Político Brasileiro.

Hambúrguer 3D:



Cartaz utilizado nas oficinas:

## A POLÍTICA EM UM HAMBÚRGUER

**GESTÃO PÚBLICA**  
(FATIA SUPERIOR)

SE A POLÍTICA FOSSE UM HAMBÚRGUER ELA TERIA SEU PÃO DE CIMA, O QUE DÁ UM TETO PARA ELA SENDO A ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA, E TODOS OS APARELHOS PÚBLICOS QUE FAZEM A INTERFACIE DIRETA ENTRE POPULAÇÃO E ESTADO.

**SOCIEDADE E CULTURA**  
(RECHEIO)

O RECHEIO É COMPOSTO POR DIVERSOS INGREDIENTES, TODOS COM SEU RESPECTIVO SABOR E VARIANDO PARA CADA SANDUÍCHE (PAÍSI). O RECHEIO REPRESENTA AS PESSOAS, AS RELIGIÕES, O CONJUNTO DE NORMAS E CRENÇAS SOCIAIS E OS MOVIMENTOS SOCIAIS.

**SISTEMA POLÍTICO**  
(FATIA INFERIOR)

POR FIM, A BASE DA POLÍTICA É O SISTEMA POLÍTICO, DO QUAL, SUSTENTA TODO RESTO. A PARTIR DESSE CONJUNTO DE REBRAS, NOSSAS LEGISLAÇÕES E PROCESSOS POLÍTICOS FORMAIS, (QUE CARACTERIZAM O SISTEMA POLÍTICO) TEMOS UM JOGO PRÉ-DESENHADO QUE DELIMITA TODOS OS OUTROS PROCESSOS QUE ACONTECEM DENTRO DA SOCIEDADE, INSTITUIÇÕES, A POLÍTICA E ATÉ MESMO A CULTURA. BOM OU RUIM, SEUS COMPONENTES SÃO ESTRUTURAIS E ESTRUTURANTES, POR ISSO A **FAST FOOD DA POLÍTICA** PROPÕE UM MELHOR ENTENDIMENTO DESSES MECANISMOS. **AFINAL, QUAIS SÃO AS REGRAS DESSE JOGO?**

**COM MOLHO ESPECIAL**

**(MOLHO)**

O MOLHO É O INGREDIENTE **TRANSVERSAL**, REPRESENTANDO QUESTÕES COMO GÊNERO, RAÇA E CLASSE. ELE DÁ O SABOR PARA TODOS OS OUTROS COMPONENTES DO SANDUÍCHE.

**O PROJETO**  
*Molho especial*

O MOLHO ESPECIAL É O PROJETO DA FASTFOOD DA POLÍTICA QUE ABORDA A INTERSECÇÃO ENTRE GÊNERO E POLÍTICA, CONSTRUINDO FERRAMENTAS LÚDICAS PARA QUE ESSA DISCUSSÃO SEJA ACESSÍVEL E POSSA SER CADA VEZ MAIS, DISSEMINADA.

**Dinâmica:** Exemplificando para participantes o que cada parte do hambúrguer representa, cada grupo deve nomear fragmentos de cada peça desse sanduíche, que representa a síntese da Política de nosso país. Assim, em Gestão Pública, Sociedade e Cultura, e Sistema Político, participantes são desafiados a trazer instituições, aparelhos públicos, elementos sociais e pessoas que representam cada parte dessa organização. Uma vez que cada um dos grupos montou seu sanduíche/país, comparamos e inicia-se um aprofundamento de como o sistema político pode afetar todo o resto do sanduíche, comparamos e inicia-se um aprofundamento de como o sistema político pode afetar todo o resto do sanduíche, e do que afinal, ele é composto.







**Recursos disponibilizados:** Para garantir a pesquisa de conteúdo a ser sistematizado no jogo e objetos para que jogadores prototipem seus próprios jogos, em toda oficina são oferecidos Wi-Fi, Constituição Brasileira, livros sobre Sistema Político e folhetos para consulta, materiais recicláveis, dados, cronômetros e outros elementos de jogos.



**Jogos:** Em toda oficina são aplicados alguns jogos da Fast Food da Política para exemplificar o processo de criação, dando caminhos de como sistematizar conteúdos complexos de forma simples.



**Tabuleiro:** Dependendo do público e da proposta, nas criações de jogos também utilizamos um tabuleiro para poder facilitar o processo de confeccionar um jogo político, fazendo com que todos os participantes acompanhem e visualizem a etapa do processo que estamos fazendo.





## Baralho de Cartas - Passo-a-Passo para Criação de Jogos:

Baralho utilizado para facilitar em grupos grandes os passos mínimos para se desenhar um jogo. Após utilizar dinâmicas e jogos iniciais, começa-se a criação de jogos com o baralho ao selecionar um tema para ser compreendido dentro do Sistema Político.



Oficina de Formação de Multiplicadores - Governo Aberto, Prefeitura de Sao Paulo

QUAL O TEMA DO SEU JOGO? O QUE VOCÊ GOSTARIA DE DESVENDAR NA POLÍTICA?

(10 MINUTOS)

O QUE AS PESSOAS VÃO APRENDER QUANDO JOGAREM ESSE JOGO? É HORA DE BUSCAR INFORMAÇÕES E DESCOBRIR O QUE PRECISAMOS APRENDER SOBRE O TEMA ESCOLHIDO.

(30 MINUTOS)

O QUE COMBINA MAIS COM SEU TEMA? UM JOGO DE ESTRATÉGIA OU SORTE? COMECE A PENSAR COMO O JOGO VAI FUNCIONAR.

(5 MINUTOS)

DEFINA O OBJETIVO DO SEU JOGO.

(8 MINUTOS)

DEFINA AS REGRAS DO SEU JOGO:  
A) O QUE CADA JOGADOR PODE FAZER OU NÃO;  
B) QUAIS SÃO OS DESAFIOS E/OU BÔNUS.

(10 MINUTOS)

COMO SE GANHA O JOGO?

DICA: ISSO PODE SER FEITA DE FORMA COLABORATIVA OU COMPETITIVA

(3 MINUTOS)

QUAL O NÚMERO DE JOGADORES?

(3 MINUTOS)

HORA DE TERMINAR FINALIZE AS REGRAS BÁSICAS PARA TESTAR O SEU JOGO.

(10 MINUTOS)

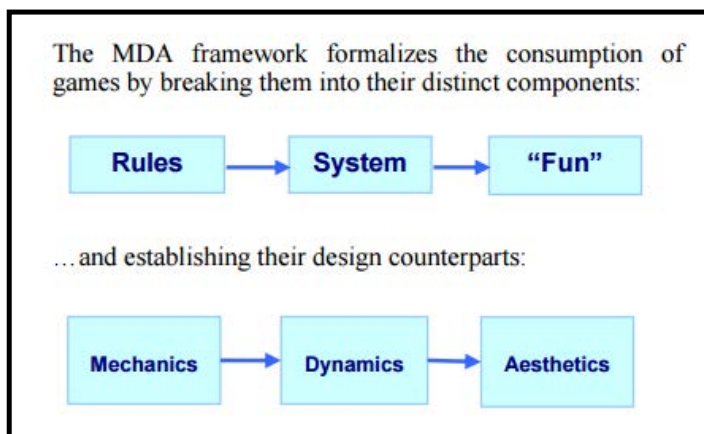
PROTOTEPE O JOGO DE FORMA QUE POSSA SER TESTADO/ SIMULADO COM OS OUTROS GRUPOS.

(10 MINUTOS)



**Teoria dos Jogos - Mecânica, Dinâmica e Estética:** Se a Política fosse um jogo com peças físicas, suas regras delimitariam sua dinâmica (comportamentos e regras invisíveis) e a sua dinâmica materializaria a sua estética (como todo e qualquer jogador interage com o jogo).

**Um dos materiais de teoria básica de jogos que utilizamos é o "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research - Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek",** conhecido por facilitar o processo de criação de jogos para iniciantes, utilizamos ele para ilustrar como o Sistema Político incide sobre as outras partes da Política, trazendo uma reflexão e uma investigação dele, a partir da própria criação de jogos. **Fragmentos da teoria apresentada:**



**A estética** descreve as respostas emocionais desejáveis provocadas no jogador, quando ele interage com o sistema do jogo.

Simplificar um jogo entre "divertido ou não", é deixar de explorar as várias facetas, funções e sensações que um jogo pode ter. **Algumas das estéticas que podem ser simuladas e exploradas a partir de jogos:**

**A mecânica** descreve os componentes particulares do Jogo, seus dispositivos que compõem suas regras principais que delimitam a interação no jogo.

**A dinâmica** descreve o comportamento e/ou tempo de execução da Mecânica atuando sobre os jogadores.

- |   |   |
|---|---|
| 1. <b>Sensation</b><br><i>Game as sense-pleasure</i>  | 5. <b>Fellowship</b><br><i>Game as social framework</i>   |
| 2. <b>Fantasy</b><br><i>Game as make-believe</i>      | 6. <b>Discovery</b><br><i>Game as uncharted territory</i> |
| 3. <b>Narrative</b><br><i>Game as drama</i>           | 7. <b>Expression</b><br><i>Game as self-discovery</i>     |
| 4. <b>Challenge</b><br><i>Game as obstacle course</i> | 8. <b>Submission</b><br><i>Game as pastime</i>            |



# 3.

## APLICAÇÃO DE JOGOS POLÍTICOS

A principal ferramenta utilizada nas oficinas, debates, formações e jogatinas, é a gamificação do Sistema Político Brasileiro. Hoje, temos mais de 40 jogos feitos pela organização e mais de 80 criados com participantes de oficinas. Um dos nossos princípios é desenvolver ferramentas educacionais que sejam Open Source, disponibilizando esses jogos para que todos possam jogar. Porém, ainda hoje nem todo o material foi sistematizado para ser disseminado e aplicado por quem desejar, é um desafio que ainda estamos no caminho de concluir.

Hoje a Fast Food da Política conta com jogos em 4 linhas de atuação:

### NOSSOS JOGOS

**BASES  
CONSTITUCIONAIS**

**SISTEMA  
ELEITORAL**

**GESTÃO  
PÚBLICA**

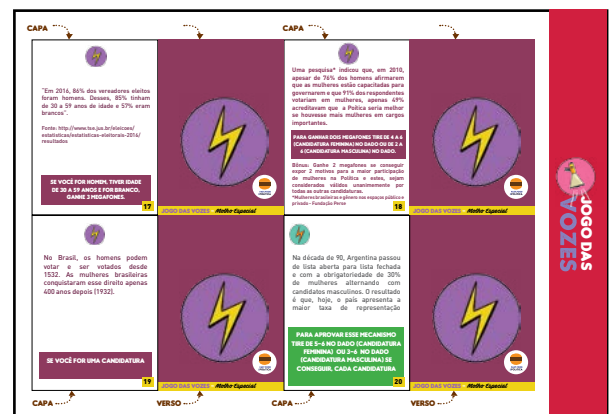
**GÊNERO E  
POLÍTICA**



Materiais utilizados nas oficinas e que estão disponíveis:



Manual dos jogos: Primeiros jogos sobre bases constituconais e Jogos do Molho Especial



Facas gráficas para impressão e montagem dos jogos (exemplo)

Exemplos de jogos, a partir da linha de atuação:



1

**JOGOS TRADICIONAIS  
FAST FOOD DA POLÍTICA**

Série de jogos rápidos focados na decodificação do sistema político, suas bases constitucionais, personagens e processos. Os jogos desta modalidade têm duração média de 10 minutos cada um e podem ser jogados individualmente ou em grupos

**CARGAS E CARGOS**

Descubra quais são os poderes e as formas que o Governo se divide. Afinal, como os três poderes e as três esferas se relacionam? Quais são as cargas sob responsabilidade dos diferentes cargos?

**TRÊS ESFERAS**

Para quem eu reclamo? Quem cuida do quê? O Estado se divide em nível federal, estadual e municipal. O que cada um faz? Simulando um jogo de basquete, devemos acertar as bolinhas na cesta correta.

**IMPOSTO(R)**

Imposto. O que é e para onde vai? Será que você sabe para o que cada um deles serve? O jogo traz a variedade de impostos e como a lógica do sistema tributário brasileiro incide sobre salário e produtos.

**MONTE SEU GOVERNO**

Quem são os personagens da atual conjuntura governamental? Nesse jogo devemos montar a atual conjuntura política, e no final, criar a dos nossos sonhos.



2

**JOGOS SOBRE  
ELEIÇÃO**

Série de jogos rápidos focados na decodificação do sistema político, da gestão pública e do processo eleitoral. Com o intuito de informar sobre a política e seus mecanismos, inicia-se uma reflexão acerca dos temas abordados, os jogos desta modalidade têm duração média de 10 minutos cada um e podem ser jogados individualmente ou em grupos.

**JOGO DO VOTO**

Para onde o voto vai? Sempre os mais votados são os eleitos? O que é quociente eleitoral? E puxador de voto? Voto nominal, de legenda, branco ou nulo? Conheça mais sobre os dispositivos que definem as eleições, e surpreenda-se com os efeitos.

**PARTI DOS**

Partidos políticos competem entre si para especular quem ganha a eleição. Seu objetivo principal é compreender como funciona o processo eleitoral e assim, sem necessariamente vencer a eleição, ganhar o jogo.

**PROMESSA IMPOSSÍVEL**

O que um candidato a vereador pode prometer ou não? E um Presidente? Identifique quais são os temas comuns de campanha que são inconstitucionais e não podem ser feitos por determinados candidatos.

**DEBATE ELEITORAL**

Jogadores devem se organizar para ganhar a eleição, defendendo ou refutando propostas polêmicas que foram temas do último debate presidencial. Convença seu país a votar em você, e no final do jogo, tenha uma surpresa.





Jogo do Impeachment



Três Esferas



Cargos e Cargas



Twister da Política











**FAST FOOD**  
**DA POLÍTICA**