

SHOW DA POLÍTICA: UMA PROPOSTA DE CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE INSTITUIÇÕES DE DIREITO PÚBLICO NO CURSO DE COMÉRCIO EXTERIOR

RICHARD SERGIO DE LOS SANTOS PERACA¹; ELLEN SHAIANE TREICHEL MULLER²;

DANIEL LENA MARCHIORI NETO³:

¹*Universidade Federal de Pelotas – richard.ufpel@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – ellenmuller000@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – danielmarchiorineto@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O Curso de Comércio Exterior da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) configura-se como uma das formações mais recentes da instituição, integrando o conjunto de cursos superiores de tecnologia. Nesse contexto, a concepção pedagógica do curso alinha-se às Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos Superiores de Tecnologia (DCNs), as quais orientam a organização curricular e enfatizam a necessidade de constante atualização frente às transformações do mundo do trabalho e da sociedade. Entre os princípios que norteiam tais diretrizes, destacam-se as metodologias ativas e inovadoras de aprendizagem, concebidas como estratégias fundamentais para a formação tecnológica. Tais metodologias, ao deslocarem o foco do processo de ensino para o estudante, buscam promover a autonomia intelectual, o protagonismo discente e a articulação entre teoria e prática, criando condições para a construção de competências técnicas, críticas e éticas necessárias ao exercício profissional no campo do comércio exterior.

Dessa premissa emerge a necessidade de reimaginar a abordagem tradicional de ensino, que historicamente colocou o professor no papel central como o transmissor de conhecimento. Nas metodologias ativas, o estudante assume o protagonismo no processo de aprendizagem, propiciando o desenvolvimento de competências cruciais, como iniciativa, criatividade, pensamento crítico, habilidade de autoavaliação e colaboração em equipe (Lovato et al., 2018, p. 154). O papel do professor, por sua vez, evolui para o de mediador e facilitador da aprendizagem.

Entre as metodologias ativas, a gamificação tem conquistado destaque relevante. Em essência, a gamificação envolve a incorporação de elementos de *design* de jogos no ambiente de aprendizagem, com o objetivo de engajar, motivar e aprimorar o desempenho dos alunos (Silva et al., 2019). Quando aplicada em sala de aula, essa abordagem se concretiza quando o docente estabelece regras claras e um sistema que orienta os estudantes na realização de tarefas em busca de um propósito educacional. O uso de jogos demonstrou melhorar a qualidade do ensino, impulsionar o envolvimento dos alunos e incentivar a construção ativa do conhecimento (Enéas e Nunes, 2019).

Cleophas et al. (2018) categorizam os jogos educativos utilizados na educação formal em dois tipos: jogos didáticos, que se originam da adaptação de jogos existentes com o propósito de diagnóstico ou reforço escolar; e jogos pedagógicos, caracterizados pelo design original elaborado para aprimorar habilidades cognitivas relacionadas a conteúdos específicos.

Este trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de jogo didático denominado "Show da Política" para o ensino da disciplina de Instituições de Direito Público no Curso de Comércio Exterior da UFPel. Este jogo é uma adaptação do popular formato de perguntas e respostas do "Show do Milhão" e foi concebido com o intuito de tornar as aulas mais atrativas, reforçar o conteúdo e melhorar o desempenho acadêmico, visando a reduzir a retenção e a evasão escolares.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

Até o presente momento, o projeto encontra-se em fase inicial, centrando-se na elaboração do protótipo. Para esse fim, uma equipe multidisciplinar tem se reunido com o objetivo de discutir aspectos conceituais, pedagógicos e operacionais relacionados ao jogo.

Em consonância com a literatura especializada em gamificação, a atividade lúdica exige a definição de regras claras para garantir sua efetividade. Nesse sentido, o jogo foi estruturado em três blocos, compostos por cinco perguntas cada, distribuídas nos níveis fácil, intermediário e difícil. A progressão do jogador é representada pela acumulação simbólica de valores crescentes: de 1.000 a 5.000 pontos (nível fácil), de 10.000 a 50.000 pontos (nível intermediário) e de 100.000 a 500.000 pontos (nível difícil), culminando com a última questão, de maior complexidade, atribuída ao valor de 1.000.000.

O tempo para resposta varia conforme o nível de dificuldade: 30 segundos para o nível fácil, 45 segundos para o intermediário e 90 segundos para o difícil, incluindo a questão final. Em caso de erro, o jogador é automaticamente eliminado e, diferentemente do modelo original que inspira a proposta, não são oferecidas alternativas de consulta ou substituição de questões.

As perguntas são elaboradas no formato de múltipla escolha, contendo um enunciado breve e quatro alternativas, das quais apenas uma é correta. Os formatos abrangem diferentes tipologias, como complementação simples, interpretação, questões de foco positivo ou negativo, e preenchimento de lacunas.

A construção do banco de dados das questões encontra-se em desenvolvimento por uma equipe composta por bolsistas e voluntários. Os conteúdos abordados contemplam temas como elementos constitutivos do Estado, formas e sistemas de governo, poder constituinte e constitucionalismo, história e classificações das constituições, princípios fundamentais da República, bem como direitos e garantias individuais.

Dentro do escopo da produção o jogo apresenta uma arquitetura digital implementada integralmente através do Microsoft PowerPoint. Esta implementação evidencia uma apropriação não convencional do software, transcendendo sua funcionalidade primária de exibição de slides sequenciais. Através do emprego estratégico de hiperlinks, gatilhos de animação e transições personalizadas, constrói-se uma rede de nós interconectados que simulam a lógica de decisão ramificada característica de ambientes gamificados. A plataforma é ressignificada de um instrumento de comunicação unidirecional para um ambiente de interação dialógica, demonstrando a viabilidade de utilizar ferramentas ubíquas de produtividade para o desenvolvimento de protótipos funcionais de jogos sérios (serious games) com baixo custo operacional e elevada acessibilidade técnica. Quanto ao layout, o jogo incorpora as cores do jogo Show do Milhão, como mostra a figura 01.

Figura 01 – Capa do jogo



Após a conclusão do protótipo, este será testado de forma experimental com os ingressantes do Curso de Comércio Exterior no semestre 2026/01. A proposta envolve a realização de competições simuladas, sem caráter avaliativo, ao final de cada bimestre, com o jogo sendo exibido no computador do professor e projetado para toda a turma. Os estudantes serão divididos em oito equipes, cada uma realizando três rodadas do jogo. A equipe vencedora será aquela que acumular o maior valor. Em caso de respostas incorretas, o professor fornecerá explicações sobre o gabarito correto. Após a atividade, os estudantes serão convidados a preencher um questionário semiestruturado para compartilhar suas impressões sobre a experiência.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As disciplinas de Direito frequentemente demandam uma quantidade significativa de leitura, incluindo materiais técnicos e códigos legais. Essas exigências se somam aos desafios enfrentados pelas turmas de calouros, muitos dos quais ingressam no curso com lacunas no Ensino Médio. Diante da dificuldade com os textos, alguns estudantes desistem ou se sentem inseguros ao enfrentar avaliações.

O "Show da Política" surge como uma ferramenta com grande potencial para aprimorar o processo de aprendizagem de conceitos jurídicos, tornando-o mais atraente e envolvente para os alunos. Espera-se que isso contribua para a melhoria do desempenho acadêmico e para a redução dos índices de retenção e evasão escolares.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CLEOPHAS, Maria das Graças; CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. Afinal de contas, é jogo educativo, didático ou pedagógico no ensino de Química/Ciências? Colocando os pingos nos "is". In: CLEOPHAS, Maria das Graças; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa (Orgs).

Didatização Lúdica no ensino de Química/Ciências: teorias de aprendizagem e outras interfaces. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2018. p. 33-43.

ENÉAS, A.; NUNES, T. S. A gamificação como metodologia de ensino/aprendizagem na Universidade Corporativa do Banco Alfa. In: XIX COLÓQUIO INTERNACIONAL DE GESTÃO UNIVERSITÁRIA. **Anais**. Florianópolis: UFSC, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/201702/101_00135.pdf.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; SILVA, C. B.; LORETTTO, E. L. S. Metodologias Ativas de Aprendizagem: Uma Breve Revisão. **Acta Scientiae**, Canoas, vol. 20, n. 2, p. 154-171, mar./abr., 2018.

SILVA, J. B.; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, vol. 41, n. 4, e20180309, 2019.