

## CONSTRUINDO CIDADÃOS: O PAPEL EDUCATIVO DO PROJETO 'NOVA EGINATA' NA OBTENÇÃO DE DOCUMENTOS POR JOVENS

Rafael Athaliba Bomfim Fraga<sup>1</sup>; João Pereira Paulo de Araujo<sup>2</sup>; Rodrigo Dias Sarno<sup>3</sup>; Iago Santana Alfaya<sup>4</sup>; Márcio Rêne Brandão Sousa<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Bolsista voluntário; Iniciação Científica/Tecnológica Voluntário; rafael.fraga@aln.senaicimatec.edu.br

<sup>2</sup> Bolsista voluntário; Iniciação Científica/Tecnológica Voluntário; joao.araujo6@aln.senaicimatec.edu.br

<sup>3</sup> Bolsista voluntário; Iniciação Científica/Tecnológica Voluntário; rodrigo.sarno@aln.senaicimatec.edu.br

<sup>4</sup> Bolsista voluntário; Iniciação Científica/Tecnológica Voluntário; iago.alfaya@aln.senaicimatec.edu.br

<sup>5</sup> Centro Universitário SENAI CIMATEC; Salvador - BA; marcio.soussa@doc.senaicimatec.edu.br

### RESUMO

O projeto propõe uma abordagem inovadora para a educação cívica dos jovens brasileiros, focando na obtenção de documentos essenciais para a cidadania. Desenvolver um jogo mobile é a proposta, buscando explicar de maneira didática e envolvente o processo de obtenção de documentos, seus requisitos e sua importância na vida em sociedade. A iniciativa visa preencher uma lacuna de informação com a qual muitos jovens se deparam, capacitando-os para compreender e exercer seus direitos e deveres. O jogo tem como objetivo engajar os jogadores, tornando o aprendizado mais atrativo e eficaz. Ao término do projeto, planeja-se uma análise detalhada do desenvolvimento do jogo e seu impacto na conscientização cívica, além de avaliar sua contribuição para a facilitação do acesso aos documentos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jovens; Documentos; Jogo; Cidadania.

### 1. INTRODUÇÃO

No contexto brasileiro, a obtenção de documentos essenciais para a cidadania é um processo muitas vezes desafiador, especialmente para os jovens. Diante dessa realidade, surge a necessidade de iniciativas que promovam a conscientização e facilitem o acesso a informações sobre esse tema crucial. Neste sentido, o projeto "Nova Ekinata" propõe uma abordagem inovadora voltada para a educação cívica dos jovens, por meio do desenvolvimento de um jogo mobile. Este jogo tem como objetivo principal oferecer uma abordagem didática e envolvente para explicar o processo de obtenção de documentos, seus requisitos e sua relevância para a participação ativa na sociedade. Através dessa iniciativa, busca-se evidenciar o propósito e a importância do projeto, que visa impactar positivamente a conscientização cívica e o acesso aos documentos entre os jovens brasileiros.

### 2. METODOLOGIA

A metodologia adotada para a realização do projeto "Nova Ekinata" compreendeu um estudo de desenvolvimento aplicado, focado na criação de um jogo mobile para educação cívica. Ao longo de um ano, o trabalho foi predominantemente realizado em ambiente doméstico, utilizando máquinas pessoais dos membros da equipe. A colaboração remota foi essencial para o progresso do projeto, sendo facilitada por meio de ferramentas de comunicação online e compartilhamento de arquivos. Embora a população-alvo do jogo incluísse estudantes universitários e outros interessados em educação cívica, como parte do desenvolvimento de software, não foi necessária a coleta de dados de campo com uma população específica. As análises dos dados foram conduzidas principalmente em eventos da faculdade, durante os quais foram coletados feedbacks dos usuários em diferentes fases do projeto, bem como realizadas análises quantitativas e qualitativas. Em relação às normas éticas, o projeto garantiu o consentimento informado dos participantes, quando aplicável, e respeitou sua privacidade durante todo o processo de pesquisa.

A utilização de jogos para o aprendizado é amplamente reconhecida como uma abordagem eficaz e engajadora. Segundo Gee (2003)<sup>1</sup>, os jogos oferecem oportunidades únicas para a aprendizagem, estimulando a resolução de problemas, o pensamento crítico e a colaboração entre os jogadores. Assim, o uso de jogos educativos, como o desenvolvido no projeto "Nova Ekinata", pode contribuir significativamente para a melhoria da educação cívica e para o engajamento dos usuários.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise da recepção do jogo "Nova Ekinata" revela um feedback predominantemente positivo entre os usuários que experimentaram o jogo. Em particular, houve uma forte apreciação pelas artes empregadas, destacando a qualidade visual e o apelo estético do jogo. A dinâmica dos jogos também foi bem recebida, evidenciando sua capacidade de manter os jogadores engajados e entretidos ao longo da experiência.

No entanto, algumas observações foram feitas em relação à complexidade do jogo. Vários usuários expressaram dificuldades com certos aspectos do jogo, considerando-os um tanto complexos. Essa percepção pode ter impactado a acessibilidade do jogo e a experiência geral do usuário. Em resposta a esse feedback, foram implementadas alterações e ajustes no jogo após a Semana da Computação, com o objetivo de torná-lo mais intuitivo e acessível para uma ampla gama de usuários.

Esses insights ressaltam a importância do envolvimento dos usuários no processo de desenvolvimento do jogo. A capacidade de adaptar e ajustar o jogo com base nas opiniões e experiências dos usuários é crucial para garantir sua eficácia e relevância. Em suma, o feedback positivo inicial e as modificações realizadas indicam um potencial promissor para o "Nova Ekinata" como uma ferramenta educativa e de conscientização cívica.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O projeto "Nova Ekinata" representou uma jornada enriquecedora no desenvolvimento de jogos, oferecendo uma valiosa oportunidade para adquirir conhecimento em diversas áreas. As extensas pesquisas realizadas sobre game design, aplicativos na Unity e o uso da linguagem C# contribuíram significativamente para a compreensão dos processos envolvidos na criação de jogos. Além disso, o projeto proporcionou uma aprendizagem profunda sobre os procedimentos de obtenção de documentos no Brasil, destacando a importância de cada documento na sociedade. Através da combinação desses elementos, o "Nova Ekinata" não apenas oferece entretenimento, mas também educa e conscientiza os jogadores sobre questões cívicas essenciais. Este projeto reflete o compromisso com a inovação, o aprendizado contínuo e o desejo de criar impacto positivo na sociedade por meio da tecnologia e da educação.

#### **Agradecimentos**

Agradeço ao Professor Márcio Sousa por seu apoio e orientação durante o desenvolvimento do projeto "Nova Ekinata" e ao Aluno Gabriel Francisco pela participação que teve no projeto. Sua expertise e incentivo foram fundamentais para o sucesso deste trabalho. Obrigado pela sua dedicação e inspiração ao longo desta jornada.

#### **5. REFERÊNCIAS**

<sup>1</sup> GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), p. 20-20.