



AUDIÊNCIA DA CIDADE

Um jogo para educação urbana e
democratização das cidades



Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Escola Politécnica de Goiás
Curso de Arquitetura e Urbanismo

Bárbara Davi Ferreira

AUDIÊNCIA DA CIDADE

Um jogo para educação urbana e
democratização das cidades

Caderno Teórico apresentado à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso do
curso de Arquitetura e Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Goiás
sob orientação da prof.^a dr.^a Maria Ester de Souza

Goiânia
2025

AGRADECIMENTOS

À minha família, pelo acolhimento durante a graduação; aos meus amigos, por aliviarem o peso dos desafios; à minha namorada, pelo constante companheirismo.

À minha psicóloga Silvia, por me acompanhar e possibilitar que eu encontrasse meu caminho.

Ao professor Caio, por me apresentar aos seus queridos alunos; à minha orientadora Maria Ester, por acreditar em mim, me amparar e criar oportunidades indispensáveis ao trabalho; à minha professora Maria Diva, por me instigar a ser uma aluna melhor e me ajudar na escolha do tema; e ao corpo docente, por todos os anos de ensinamentos.

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo pedagógico *Audiência da Cidade*, um instrumento lúdico voltado à educação urbana para estudantes do ensino fundamental. A proposta busca aproximar crianças e adolescentes das dinâmicas urbanas, estimulando o senso crítico sobre o espaço público, a cidadania e os agentes que atuam na produção da cidade. A pesquisa fundamentou-se nos conceitos de direito à cidade, educação dialógica e participação social, articulados às contribuições de Henri Lefebvre, David Harvey, Paulo Freire e Anísio Teixeira. A metodologia envolveu revisão teórica, elaboração do jogo, aplicação piloto em duas turmas do 9º ano de uma escola pública e análise dos resultados. A aplicação evidenciou tanto o potencial do jogo como ferramenta mediadora de debates quanto a necessidade de ajustes relacionados ao papel do mediador, ao tempo de atividade e à clareza das instruções. Observou-se que os estudantes demonstraram forte engajamento, articulando suas vivências reais à discussão urbana, embora por vezes se distanciassem dos papéis atribuídos. Com base nos resultados, o manual foi revisado e o jogo aprimorado. Conclui-se que *Audiência da Cidade* é um recurso promissor para democratizar o conhecimento urbano, ampliar a participação juvenil e inserir a educação urbana no cotidiano escolar, abrindo caminhos para pesquisas e adaptações futuras.

Palavras-chave: educação urbana; direito à cidade; jogo pedagógico; participação social; urbanismo.

ABSTRACT

This study presents the development of *Audiência da Cidade*, a pedagogical role-playing game designed to introduce elementary school students to urban education through a playful and participatory approach. The game seeks to foster critical thinking about public space, citizenship and the social agents involved in city-making. The research is grounded in the concepts of the right to the city, dialogic education and social participation, drawing on the works of Henri Lefebvre, David Harvey, Paulo Freire and Anísio Teixeira. The methodology combined theoretical research, game design, pilot application in two 9th-grade classes of a public school, and subsequent analysis of results. The field application demonstrated both the potential of the game as a mediator of urban debates and the need for adjustments regarding mediation, activity duration and clarity of instructions. Students showed strong engagement, often relating the situations in the game to their real urban experiences, although at times diverging from the roles assigned. Based on the findings, the game manual was revised and the tool refined. The study concludes that *Audiência da Cidade* is a promising educational resource for democratizing urban knowledge, enhancing youth participation and integrating urban education into school practices, paving the way for future adaptations and research.

Keywords: urban education; right to the city; educational game; social participation; urbanism.

SUMÁRIO

Introdução.....	03
1. Temática.....	05
1.1 Urbanismo e Direito à Cidade.....	05
1.2 Educação.....	08
2. Tema.....	11
2.1 Jogo e cultura.....	11
2.2 Símbolo, infância e cidade.....	12
3. Estudo de Caso.....	15
3.1 Agentes urbanos e a Cidade Participativa.....	15
3.2 O Jogo do Museu.....	18
3.3 O Jogo da Cidade.....	20
4. Metodologia.....	23
4.1 Procedimentos metodológicos.....	23
4.2 Pesquisa.....	24
5. O Jogo.....	33
5.1 Princípios.....	33
5.2 Primeira versão.....	34
5.3 Aplicação.....	44
5.4 Refinamento.....	49
5.5 Conclusão.....	51
5.6 Instruções de confecção.....	52
Referências.....	55
Anexos.....	57

INTRODUÇÃO

Esse trabalho visa criar um possível instrumento para a educação urbana, e por conseguinte, para democratização do direito à cidade. O contexto se faz na cidade contemporânea, em destaque a brasileira, com sua evidente desigualdade. Vários autores fizeram e fazem essa constatação e basta circular pelas cidades que ela se manifestará diante dos olhos e indignará aqueles mais solidários e empáticos. É urgente, portanto, buscar alternativas para superação deste problema, e os estudos sobre ludicidade e jogos têm evidenciado os bons resultados deles na educação urbana, servindo vários setores da sociedade. Este aspecto torna o jogo pertinente por proporcionar retorno para construção de uma cidade mais inclusiva.

Diante disso, o processo educativo mostra-se um instrumento libertador quando permite reflexão e atividade, especialmente quando é utilizada a abordagem lúdica, visto que facilita a horizontalização do ensino através da interatividade e diálogo. Dessa maneira, o participante pode reflexivamente reconhecer-se como agente de sua própria transformação e consequentemente participar do processo democrático para conquistar seu espaço na cidade. Ademais, algumas experiências exitosas se destacam com jogos para educação urbana, demonstram como podem ser aplicados e suas possíveis abordagens.

Para efetuar o jogo, a metodologia foi pensada com a contextualização do tema, embasamento teórico de outros autores, análise de experiências lúdicas, pesquisa de campo, aplicações e resultados. Dessa maneira, o jogo pôde ser criado com planejamento e cumprir seu principal objetivo: democratizar o conhecimento sobre a cidade.

O produto final do jogo é um RPG (*Role-Playing-Game*), ou seja, um jogo de interpretação de personagem. Cada jogador assumirá o papel de um agente urbano e defenderá seus interesses em uma simulação de audiência pública para uma situação-problema. Assim, todos tomarão parte em uma discussão sobre o espaço urbano e as influências que esse sofre. O objetivo é encontrar uma solução que agrade a maioria, não que haja um vencedor.

1. TEMÁTICA

Urbanismo e Educação

1.1 Urbanismo e Direito à Cidade



Figura 1: Goiânia

Fonte: MPO

A cidade é um produto social em constante mutação: no âmbito social, ambiental, econômico, demográfico e espacial. Dessa maneira, a cidade funciona como um reflexo da sociedade que nela habita, em que suas mudanças se materializam no espaço urbano.

Durante a disciplina de Planejamento Urbano no 6º período de Arquitetura e Urbanismo, as discussões centralizaram nesse tópico e na função do urbanista dentro dele. Concluímos que uma das principais atuações é de leitor urbano.

Assim, o profissional estuda os elementos naturais, estrutura viária, uso de solo, valor imobiliário, conteúdo social, expansão da malha urbana, ocupação construtiva e adensamento de áreas da cidade. Então, ele analisa e demonstra os dados do espaço urbano a fim de expor, pesquisar, discutir e/ou propor alterações na malha.

“Cidades - assim como livros – podem ser lidas [...] A rua, os caminhos para pedestres, as praças e o parque são a gramática da cidade...” ROGERS, 1997.

A citação acima nos revela que essa leitura nos mostra a realidade da cidade, e deve-se considerar, que devido a sua formação, o arquiteto e urbanista é especialmente habilitado para ler a cidade. Nesse sentido, esse profissional atua como um mediador entre múltiplos agentes urbanos, revelando interesses do setor público, setor privado e da população. Ao contribuir com dados técnicos, pode desenvolver propostas e oportunidades participativas que buscam a inclusão e justiça na cidade contemporânea.

Ao ler a cidade contemporânea, se evidencia a sociedade desigual que ela abriga. Nesse sentido, para compreendê-la é necessário refletir sobre as problemáticas sociais que a afligem.

De acordo com o geógrafo e pensador, David Harvey (2008), o modelo de produção vigente requer movimento de capital constante para se manter. Isto significa que a expansão do mercado molda a política desse sistema. Ele se apoia no marxismo para argumentar que o investimento no bem público é desinteressante para o modelo capitalista visto que não gera capital. Consequentemente, a taxa de lucro e o direito à propriedade privada excede as outras noções de direito. Logo, a liberdade individual de consumir prevalece sobre o direito coletivo da população.

“Vivemos num mundo onde os direitos de propriedade privada e a taxa de lucro se sobrepõe a todas as outras noções de direito.” HARVEY, 2008.

O geógrafo defende que o processo de urbanização é indutor do capitalismo e da segregação socioespacial. Diante disso, ele destaca um agravante: essa indução é necessária para manutenção do *status quo*.

As formulações do filósofo Henri Lefebvre, anteriores às de Harvey, são essenciais na compreensão dessa problemática. Ele criou o conceito de “Direito à Cidade” que critica as relações sociais desenvolvidas na cidade. Segundo o autor, a sociedade urbana contemporânea se revela na fragmentação do espaço urbano causada pelo modelo capitalista. Assim, a fragmentação é identificada na segregação socioespacial, onde a maioria da população não usufrui do direito à habitação digna, às infraestruturas e equipamentos urbanos de qualidade, mobilidade, saneamento básico, iluminação pública, espaços de lazer e cultura.

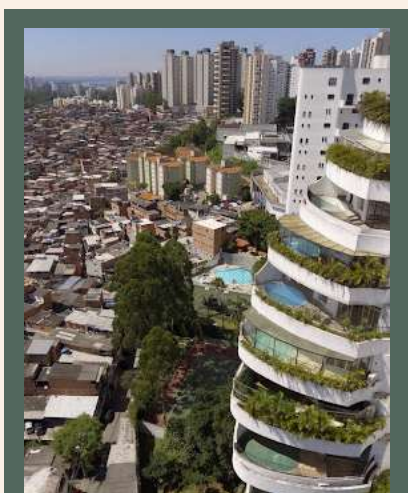


Figura 2: Morumbi e Paraisópolis, São Paulo

Fonte: Getty images

Nesse âmbito de contradições, é possível observar o afastamento de segmentos sociais específicos para as franjas da cidade, onde as pessoas se submetem, de maneira involuntária, a péssimas condições de moradia. Assim, destaca-se que o aspecto central da segregação socioespacial é econômico e decorrente da desigualdade social, política, econômica, cultural racial etc. Porém, há vários fatores que podem acentuá-la, como o crescimento das cidades, a especulação imobiliária, o planejamento mercadológico, distribuição desigual de investimentos e falta de instrumentos de combate à desigualdade.

No que tangencia a temática de leitura e compreensão da cidade há um impedimento reflexivo, visto que segundo o Instituto de Arquitetura e Urbanismo da USP São Carlos, a discussão do espaço urbano se restringe ao meio erudito, o que condiciona a dimensão opaca do conhecimento quanto a funcionalidade e produção da cidade para 80,3% da população. Assim sendo, a educação urbana pode ser um dos caminhos para que moradores da cidade possam efetivamente lê-la e que os levem a se reconhecer na cidade e a lutar por seus direitos, se transformando e transformando-a.



Distribuição de brasileiros com 25 anos ou mais de idade segundo nível de instrução

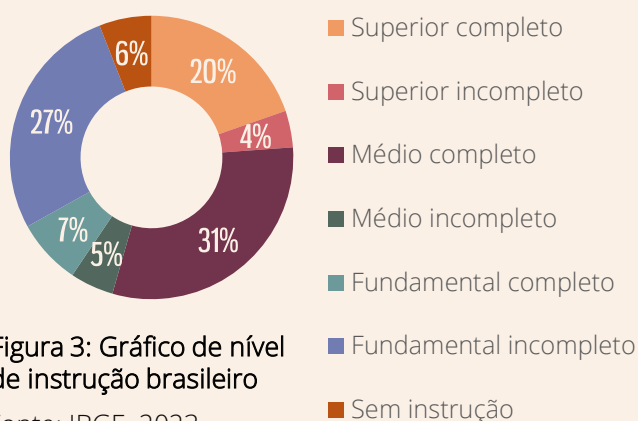


Figura 3: Gráfico de nível de instrução brasileiro

Fonte: IBGE, 2023

Atualmente, 94,6% das crianças brasileiras de 6 a 14 anos de idade são matriculadas no ensino fundamental. Em Goiânia, são 156.796 matrículas, ou seja, 89,3% das crianças goianienses. Então, considerando que o ensino fundamental é a etapa de ensino mais acessível para população brasileira, o conhecimento urbano pode ser difundido mais eficientemente se aplicado nesse meio.

“Só existirá democracia no Brasil no dia em que se montar no país a máquina que prepara as democracias. Essa máquina é a da escola pública.” TEIXEIRA, 1936.

Essa possibilidade é diretamente associada ao conceito de Direito à Cidade, que diante da fragmentação da sociedade, comparece como um direito humano e coletivo, relacionado às gerações atuais e futuras. Tem como compromisso garantir a vida plena e digna em oposição à mercantilização da cidade, território, natureza e pessoas. Por esse motivo, Harvey, em sua publicação para revista *New Left Review*, defende a adoção do direito à cidade como luta e ideal político, pois adere a justiça social e levanta questionamento quanto o comando da relação entre urbanização e sistema econômico. Segundo ele, é com a democratização desse direito e a criação de um amplo movimento social dentro e fora das escolas, que os despossuídos poderão participar da instituição de novas formas de urbanização. E deve se observar que, apesar do direito à cidade ser uma ação coletiva, depende de decisões individuais.

1.2 Educação

A educação, segundo a Lei de Diretrizes e Bases (9.394/93), é um processo formativo que acontece em diversos contextos, como a família, as instituições de ensino, o trabalho e a sociedade. A educação é um direito de todos e um dever do Estado.

Em se tratando de educadores brasileiros, em 1961, Anísio Teixeira criou uma escola-modelo baseada nos seus ideais de educação para todos, gratuita, laica e de qualidade, chamada Escola Parque. Essa sua



Figura 4: Anísio Teixeira e Paulo Freire

Fonte: Instituto Anísio Teixeira e Wikipedia Commons, Domínio Público

realização foi a que causou maior impacto no Brasil e outros países, visto que ainda é referência de concepção pedagógica para o conjunto escolar; significou a mais avançada resposta quanto ao tipo de instituição escolar capaz de realmente preparar a criança para a vida moderna, para uma sociedade em mudança.

Na Escola Parque, as crianças tem acesso a aulas de dança, pintura, escultura, cinema, esportes, música, bem como outras atividades de preparação para a cidadania e para o mundo do trabalho. É uma educação infantil que promove senso de identidade, criatividade, envolvimento com a família, local de convívio e partilha.

Ademais, as formulações do pedagogo Paulo Freire em Pedagogia do Oprimido dizem que o modelo educacional tradicional vê os alunos como receptáculos vazios que recebem passivamente informação dos professores. E como vazios a serem preenchidos, é reforçado um aprendizado que limita a capacidade crítica dos estudantes, visto que não há espaço para reflexão.

Em contraproposta, Freire defende um método pedagógico em que a educação promove a troca ativa entre professor e estudante através de um processo dialógico, por meio do qual se constrói o conhecimento coletivo de modo transformador e libertador. Ou seja, não se ensina a repetir palavras, mas dá condições ao alfabetizando de poder refletir criticamente as palavras de seu mundo para eventualmente conseguir dizer sua palavra, tornando-se agente ativo em sua transformação e de sua realidade.

Assim, ao sobrepor as teorias de Anísio Teixeira e Paulo Freire, se ressalta a importância da educação dialógica nos anos de formação para criação de identidade, responsabilidade social e capacidade crítica do indivíduo – com possibilidade de incorporação da educação urbana. Nesse sentido, a abordagem lúdica oferece ensino acessível e permite integração de indivíduos de idade, nível de instrução e contexto diversos.

2. TEMA

Jogo do Urbanismo

De acordo com o historiador Johan Huizinga, o jogo é um componente essencial da cultura humana, sendo um de seus formadores. Pois no seu ver, o fator simbólico do jogo não se limita na realidade, mas se institui em uma realidade autônoma em que atua no intervalo da vida comum, assim proporcionando descontração.

2.1 Jogos e cultura



Figura 5: Crianças brincando de ciranda

Fonte: Pastoral da Criança

“O mundo lúdico permite tratar de assuntos do mundo real sem uma seriedade que poderia ser comprometedora. Por meio do divertimento, atingem-se memórias, criam-se laços sociais e, através da imaginação e da cumplicidade, uma nova compreensão do mundo real pode surgir.” HUIZINGA, 1938, apud MARTINS, 2019.

Isto posto, o jogo pode tratar de assuntos sérios sem comprometimento pela seriedade. A forma dinâmica e lúdica da aplicação dos jogos instiga a interatividade e diálogo entre participantes, abrindo espaço para criação de laços e novas perspectivas sobre o mundo. Então, conforme o método apresentado, a troca de conhecimentos e experiências garantem o êxito do aprendizado e o concretizam na consciência coletiva.



Figuras 6 e 7: Brincadeiras com blocos e bolas de gude



Fonte: iStockphotos, Domínio Público

Assim, na educação urbana, a relevância dos jogos se encontra no potencial de tratar assuntos sérios e elevar a crítica quanto ao que passa despercebido no cotidiano urbano. O jogo pode refletir as regras e “personagens” da cidade e mutuamente inspirar a cooperatividade entre cidadãos assim como entre jogadores.

2.2 Símbolo, infância e cidade



Figura 8: Crianças brincando de faz-de-conta
Fonte: iStockphotos, Domínio Público

O psicólogo Jean Piaget defende que o Jogo Simbólico, ou faz-de-conta, é uma das primeiras formas de manifestação do pensamento infantil, visto que atravessa o desenvolvimento cognitivo, comunicação, habilidade social, controle emocional e criatividade. É a maneira que crianças assimilam a realidade, transformando e ressignificando o mundo a sua volta.



Figuras 9 e 10 Brincadeiras sobre rodas e desenhos com giz na rua
Fonte: Nafkot Gebeyehu e Freepik, Domínio Público

Ademais, diversos autores afirmam que a relação da criança com o espaço urbano é de reconhecimento de si e do outro no mundo exterior. A criança precisa de espaço e tempo para brincar, assim formando mecanismos de segurança mental e emocional. Nesse contexto, o risco, aventura, resolução de problemas, partilha, saber ocupar o espaço individual e dos outros são situações essenciais para criança desenvolver capacidade de convívio coletivo e tornar-se um ser social.

Sabe-se que o espaço público, mais especificamente a rua, é um potenciador do jogo, da brincadeira e do convívio livre entre gerações. Todavia, está progressivamente desaparecendo da cultura lúdica da criança moderna que está ficando cada vez mais tempo em ambientes internos (casa, escola, atividades extracurriculares...). Por isso, é urgente criar situações que incentivem as crianças a olhar/ habitar a cidade.

3. ESTUDO DE CASO

Experiências Exitosas

3.1 Agentes urbanos e a cidade participativa

O jogo deriva do projeto “Cartilha da Cidade”, vinculado ao grupo de pesquisa ARQUITEC do Instituto de Arquitetura e Urbanismo USP São Carlos. O grupo realiza Oficinas Urbanas em escolas desde 2015 com intenção de levar temas urbanos para o ambiente de formação. Utilizam a troca de conhecimento, diálogo e interatividade como princípio didático.

Agentes Urbanos e a Cidade Participativa foi inspirado no World Peace Game, criado pelo professor John Hunter, que introduziu problemas mundiais para serem elaborados pelos estudantes e Vamos Mudar Nossas Cidades, elaborado pelo Instituto Pólis em 2002. Assim como nas inspirações, o objetivo do jogo é **encontrar soluções para as situações-problema a partir do diálogo**. Os estudantes incorporam agentes urbanos hipotéticos e agem de acordo com seus interesses específicos, o que gera conflitos a serem resolvidos; **nesse cenário não há vencedor, somente uma solução que seja satisfatória para a maioria**, por isso configura um caráter **cooperativo**.

O jogo se passa em uma cidade fictícia chamada “Rios Perenes”, representada por uma **maquete confeccionada**, em que atuam vinte e cinco agentes retratados por **cartas**: Associações (Comerciantes, Feirantes, Moradores e Pais e Mestres), Câmara dos Vereadores, Diretoria e Professores, Empreendedor Imobiliário, Grêmio Estudantil, Imprensa (Mídia), Ministério Público, Movimentos (Pró-Saúde e Pró-Moradia), ONGs (Direitos Humanos, Cidade e Cultura e Verde Vivo), Prefeitura, Proprietários, Secretarias (Cultura, Educação, Finanças, Habitação, Meio Ambiente, Planejamento e Obras, Saúde e Transporte) e Serviço de Patrimônio. Cada situação-problema requer entre seis e doze agentes urbanos pré-definidos. Para encontrar uma situação problema, são disponibilizadas **cinco versões do jogo**, cada uma servindo para um público diferente, de acordo com faixa etária e nível de formação. Esses módulos abordam problemáticas como lixo, poluição, arborização, congestionamento, transporte, iluminação pública, manutenção de infraestrutura, saúde, educação, especulação imobiliária, habitações sociais, privatização, segregação socioespacial, cultura e reivindicação.



Versão 0

A primeira versão do jogo foi concebida para alunos da educação infantil e fundamental (1º e 2º ano). É necessário no mínimo duas aplicações de 50 minutos. São utilizadas cartas para apresentar situações urbanas negativas e positivas da cidade, a intenção é que as crianças consigam associá-las às próprias experiências urbanas. Então são instigadas a refletir sobre a cidade em que elas prefeririam viver e desenhar suas ideias. No fim, confeccionam uma maquete que represente a reflexão. Durante o processo é ideal que haja a **presença forte dos educadores e pais** para servirem de guia para os participantes.



Figura 11: Desenho de ideias
Fonte: Acervo do grupo Cartilha da Cidade



Figura 12: Maquetes confeccionadas
Fonte: Acervo do grupo Cartilha da Cidade

De acordo com a análise de Jasmine Silva, Verônica Freitas e Miguel Buzzar, realizada para o Simpósio Brasileiro de Gestão Urbana III, as atividades desenvolvidas durante as oficinas “A Cidade por Aproximação”, nas quais foram aplicadas a Versão 0 de Agentes Urbanos e a Cidade Participativa, incluíram crianças na discussão do Direito à Cidade em uma fase essencial de desenvolvimento cognitivo. Elas foram aproximadas pelo lúdico, criativo e instigante da aplicação, pela arte, confecção e colaboração. Assim, absorveram o conteúdo de cada oficina e puderam transmiti-lo para seus desenhos e maquetes, concretizando o conhecimento necessário para formação cidadã.

Versão 1, 2, 3 e 4

As versões 1, 2, 3 e 4 do jogo foram feitas respectivamente para **alunos do 3º ao 5º ano do ensino fundamental I, alunos do fundamental II, alunos do ensino médio e alunos da graduação**. No manual de cada versão, são apresentadas quatro a cinco situações-problema de grau de dificuldade compatível com nível de formação, sendo que as oficinas duram cerca de **duas horas**. Em cada uma há **cartas de seis a doze agentes urbanos, a serem interpretados pelos participantes**. A partir a versão 1, a discussão e resolução dos problemas se tornam a base do jogo, mas ainda são trabalhadas habilidades de escuta e respeito entre participantes. **É recomendado que o mediador desempenhe o agente urbano da Imprensa (Mídia) para instigar discussão dos alunos**.

No VI Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Miguel Buzzar, Naiara Ribeiro e Raíssa Martin observam que em cada aplicação é possível adaptar o jogo de acordo com faixa etária e contexto. Além disso, percebem a interdisciplinaridade incentivada pelo jogo, pois alunos conseguem trazer conteúdos extra atividade, seja de disciplinas escolares quanto da vida pessoal, mesmo sem conhecimento técnico em Arquitetura e Urbanismo. Isso revela a possibilidade de o jogo estimular o olhar crítico e postura ativa na cidade.



Figura 13: Maquete confeccionada
Fonte: Acervo do grupo Cartilha da Cidade

Em suma, Agentes Urbanos e a Cidade Participativa é satisfatório em introduzir temas urbanos para o ambiente de formação, pois abrange de **alunos da creche a alunos da graduação**. Também há possibilidade de tratar temas diversos ao escolher das situações-problema, instigando a discussão, posicionamento crítico e consequentemente **consciência urbana**. **O número mínimo de participantes é seis, podendo alcançar turmas de trinta ou mais alunos**; isso depende de como o mediador deseja organizar a turma e sua capacidade de administrá-la, a turma pode ser dividida em grupos maiores para enfrentarem diferentes situações-problema também. Toda a aplicação das oficinas teve embasamento na psicologia infantil, urbanismo e sociologia. Isso culminou na eficiência e delicadeza da ação que é certamente interessante para a educação urbana.

3.2 O Jogo do Museu

O Jogo do Museu foi desenvolvido pela arquiteta e urbanista Joana Martins em seu mestrado sobre práticas lúdicas e participação urbana. Sua criação surgiu da necessidade de estimular o debate sobre o espaço do Museu Sankofa Memória e História da Rocinha, no Portão Vermelho. Seria realizado um “Chá do Museu” – como chamam as rodas de debate sobre o significado de um museu na Rocinha do Rio de Janeiro – em parceria com a PUC-Rio, com propósito de **atrair moradores para participarem da elaboração do programa arquitetônico e museológico do espaço**.

Foram identificados seis espaços para desenvolver atividades: a laje, a rua, a quadra, o parque, o anfiteatro e a mata, locais considerados potenciais para uso do museu. Então, a autora criou um **tabuleiro-mapa** lúdico que os representasse. Em seguida, ela delineou atividades que pudessem ser realizadas em **cartas** representando praticar arvorismo, dançar, saborear comidas locais, jogar bola, namorar etc. As cartas possuíam legenda e ilustração para pessoas que não sabem ler. Além disso, ela também considerou deixar cartas em branco para os moradores deixarem suas próprias sugestões que não estivessem associadas às sugestões do jogo.



Figura 14: Cartas do Jogo do Museu

Fonte: Joana Martins

Foi incluído na dinâmica um dado de seis lados que substitui os números pelos espaços do mapa. Assim o jogador tem o espaço que deve colocar sua carta definido pela sorte do dado. O mapeamento das ideias será elaborado pela soma coletiva das propostas, ou seja, a dinâmica do jogo é **cooperativa**.

A autora ressalta que o jogo tem como objetivo **mapear desejos e demandas dos participantes** quanto às atividades do museu para se criar um programa de necessidades, **então não possui fim definido**. Porque pode não haver consenso e as demandas podem ser aprimoradas e atualizadas com passar do tempo.

Esta experiência, apesar de não tão exitosa, foi relevante porque permitiu uma avaliação crítica e alterações em um segundo momento. Segundo a sua criadora a aplicação do jogo evidenciou questões importantes. Em primeira instância, **crianças com idade entorno de 10 anos de idade** jogaram sozinhas e listaram suas percepções do que ocorria ali nas cartas, mas demonstraram desconhecimento do espaço em si e estavam com a atenção dividida entre o jogo e uma partida de futebol que acontecia no mesmo instante. Em segunda instância, a autora tentou atrair **adultos** para a atividade, mas muitos se mostraram desinteressados e cansados, os poucos que participaram engajaram no debate, não no jogo. Em ambas as instâncias ela optou por não utilizar o dado, na tentativa de deixar o jogo mais aberto. Por fim, ela concluiu que talvez deveria ter introduzido a atividade melhor, ou aplicado o jogo antes do desenvolvimento de outras atividades cansativas.



Figura 15: Tabuleiro-mapa na primeira experiência
Fonte: Joana Martins

Dessa vez, a autora obteve resultados totalmente diferentes. Diante do ambiente escolar, explicação prévia do propósito do jogo e falta de distrações, os participantes tiveram maior engajamento com a atividade e trouxeram ideias muito criativas, além do esperado.

Diante da observação da experiência realizada, a autora sentiu necessidade de realizar outra aplicação do jogo. Optou por uma unidade da Rocinha, Escola Municipal Francisco de Paula Brito (Ensino Fundamental I e II); o **grupo de participantes** foi formado por 10 alunos entre 8 e 12 anos de idade, sendo cinco meninos e cinco meninas.



Figura 16: Tabuleiro-mapa na segunda experiência
Fonte: Joana Martins

A segunda experiência se provou exitosa por cumprir o propósito esperado e trazer ideias ainda mais criativas para o mapeamento. Então, deve-se atentar que a **explicação mais clara pré-atividade** e o ambiente escolar foram decisivos para atingir o nível de participação desejado. A sessão não durou além de **60 minutos**, ou seja, o período curto pode ser suficiente para obter resultados satisfatórios.

3.3 O Jogo da Cidade

Após o êxito do Jogo do Museu, Joana Martins desenvolveu O Jogo da Cidade no mesmo ano de 2019. O contexto se fez novamente em uma população com pouco acesso à educação, saúde, saneamento e transporte. O foco está em uma lanchonete localizada em uma região portuária do Rio de Janeiro que sofreu muitas intervenções urbanas, o nome do espaço é Lanchonete<>Lanchonete, iniciativa da artista Thelma Vilas Boas. Um dos públicos principais do espaço é de crianças da região, que não possuem acesso a equipamentos de lazer fora das escolas e buscam atividades na lanchonete.

A autora possuía intenção de realizar aplicações de jogos com as crianças da lanchonete, similares ao modelo do Jogo do Museu, mas

percebeu que precisaria definir diretrizes para criação de um jogo novo. Para conseguir definir as diretrizes de maneira mais certa, ela implementou um mapeamento lúdico com as crianças **entre 7 e 12 anos** que frequentavam o espaço. Ele seria formado pelas impressões e percepções das crianças quanto às ruas que percorriam no dia a dia.

Nesse processo ela chegou a algumas conclusões como: as crianças não sabiam dividir e cooperar; conheciam a rua do ponto de vista pedestre, mas não se localizavam com um mapa; e era difícil manter todos concentrados. Assim, ela considerou essas observações como essenciais para elaborar a estrutura do jogo.

Joana Martins viu a relação das crianças com a rua como de hostilidade e conflito, correlacionado com a violência que sofrem do Estado. Então, o propósito do jogo seria **desenvolver percepção sobre a cidade, incentivar gentileza urbana e espírito de coletividade onde todos ganham.**



Figura 17: Atividade de mapeamento
Fonte: Joana Martins

Diante disso, ela confeccionou um **quebra-cabeça**, **tabuleiro-mapa**, **cartas e dado**, também definiu um *skate* de dedo como único peão do jogo. A ideia era que o quebra-cabeça representasse um percurso urbano livre, o tabuleiro-mapa fosse a base de locação, as cartas definissem ações, vantagens e desvantagens – que refletissem os aspectos positivos e negativos do percurso urbano – e o dado sorteasse o deslocamento do peão.

Em seguida, ela aplicou o Jogo da Cidade com **cinco crianças** da lanchonete em **duas sessões de 40 minutos** e observou que elas conseguiram cooperar para dar continuidade ao jogo. Ademais, perceberam que o objetivo mais importante do jogo **não era chegar ao destino, mas lidar coletivamente com o percurso**.

Embora reticentes inicialmente, as crianças foram percebendo que a parte mais importante desse jogo não é o final do percurso. Diferentemente dos jogos competitivos, a chegada ao final não representa o ápice neste jogo. As crianças logo perceberam isso e não deram muita importância à chegada nesse jogo, recomeçando o percurso imediatamente. Sua reação às cartas também indicam que perceberam que o jogo é mais de cooperação do que de conquistas individuais. Isso se explicita quando, ao tirar uma carta, todos decidem responder ou reagir conjuntamente ou, ainda, quem sabe responder para ajudar quem não sabe, ao invés de apenas falar na sua vez. (MARTINS, 2022, p. 127)



Figura 18: Tabuleiro-mapa e peão do Jogo da Cidade

Fonte: Joana Martins

Em conclusão, o Jogo da Cidade foi exitoso por ter sido desenvolvido após o diagnóstico das necessidades do público-alvo e das problemáticas que precisavam ser abordadas. Ou seja, mesmo para a abordagem lúdica é preciso ser coerente com o contexto e propósito da aplicação, o que requer sensibilidade do mediador, que também deve prover orientação nos aspectos desconhecidos pelos participantes.



4. METODOLOGIA

4.1 Procedimentos

Princípios conceituais

A metodologia de desenvolvimento do jogo foi feita diante dos estudos de caso referenciados no projeto. Todos agregaram em diferentes âmbitos para melhor compreensão do processo metodológico científico que levou a criação desses instrumentos. A seguir será detalhado o que foi aprendido dos exemplos.

Primeiramente, foi observada a cooperatividade como um fator central na mecânica dos jogos, de modo a instigar o convívio coletivo e gentileza urbana. Ademais, foi possível justapor a estrutura de Agentes Urbanos e a Cidade Participativa com os processos que levaram a composição do Jogo do Museu e o Jogo da Cidade, como ilustra o quadro a seguir:

Tabela 1: Quadro de aspectos relevantes incorporados na metodologia

Jogo	Proposta	Processo
Agentes Urbanos e a Cidade Participativa – <i>Cartilha da Cidade</i>	• Diálogo para ensinar conceitos urbanos • Interpretação de personagens • Situações-problema	• Aplicação diretamente nas escolas • Baseado no nível de instrução por grau escolar
O Jogo do Museu – <i>Joana Martins</i>	• Tabuleiro-mapa representativo • Confecção de peças	• Reajustes conforme desafios da aplicação • Baseado nas necessidades do público
O Jogo da Cidade – <i>Joana Martins</i>		• Estrutura do jogo desenvolvida pós diagnóstico das impressões das crianças sobre a cidade • Coerência com contexto e propósito

Então, o princípio da metodologia partiu dessas experiências exitosas em conjunto com o estudo dos conceitos relacionados à educação e o direito à cidade, contendo formulações de autores como Anísio Teixeira, Paulo Freire, Jean Piaget, Henri Lefebvre, David Harvey, Jane Jacobs e Johan Huizinga. E para garantir que o jogo seja coeso e compatível com a realidade das crianças goianienses foi necessário realizar pesquisa de campo que será apresentada no próximo tópico.

No intuito de fortalecer o entendimento prático do tema, foi realizada uma entrevista com a pedagoga Nina Porto Soares, que é professora na rede municipal de Pirenópolis e trabalha no Instituto EcomAmor. Ela foi escolhida para entrevista pela necessidade de aprofundar na compreensão pedagógica do jogo e também pela prática ativa da profissional em oficinas de sustentabilidade que incluem a criação e aplicação de jogos.



O objetivo do jogo criado pela EcomAmor é aproximar as crianças da história e importância do Rio Meia Ponte, criando-se um vínculo com o rio e a cidade de Goiânia. Isto posto, a entrevistada compartilhou sua experiência com o uso de jogos na conscientização; contando dicas, advertências, desafios e possíveis soluções.

A ser considerado:

- Nível de aprendizado das crianças pode não corresponder o esperado; Ex.: Nina presumiu que crianças a partir 3º ano (8 anos) seriam todas alfabetizadas, mas isso não correspondeu à realidade;
- Não esperar respostas adultas de crianças;
- Não utilizar letras minúsculas, pois isso pode dificultar compreensão de textos;
- É preciso “mergulhar” no universo para refinar o jogo, ou seja, é preciso se aproximar do aspecto prático das aplicações;
- Definir a finalidade do jogo e depois adaptar a realidade;
- Crianças de 8-9 anos estão iniciando aprendizado sobre a cidade, espaço público e privado, então ainda não possuem dimensão crítica;
- Crianças do fundamental 2 ainda são crianças, mas tem potencial de se aprofundar mais nos temas complexos;
- Conhecimento prévio que os jogadores precisam ter para participar;
- Crianças interagem bem com massinhas, maquetes, mapa-tesouro;
- Jogos eletrônicos como Minecraft e Roblox são os mais populares, podem ser analisados para referência;
- É preciso que o jogo seja cooperativo;
- O maior desafio é sintetizar informações e chegar em um produto final sofisticado. Há dificuldade de garantir a intencionalidade de forma simplificada.

Na seguinte etapa da pesquisa de campo, foi aplicado um questionário com crianças e pré-adolescentes de 8 a 14 anos de idade, com o objetivo de compreender suas percepções sobre o espaço urbano. Entretanto, na tentativa de compreender a vivência urbana das crianças, foi notado que as respostas obtidas incluíam somente estudantes de escolas particulares. Dessa maneira, foi preciso buscar respostas além do meio de convivência da autora, e a oportunidade se mostrou no Colégio Estadual Senador Onofre Quinan, no Parque Atheneu, onde o doutor e professor de Geografia Caio Sena a recebeu para conversar e distribuir o questionário aos alunos.



Figura 19: Autora explicando o trabalho para turma
Fonte: Caio Sena

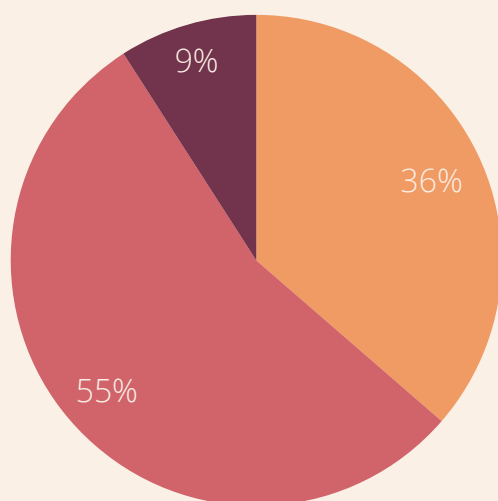


Figura 20: Autora explicando o trabalho para turma
Fonte: Caio Sena

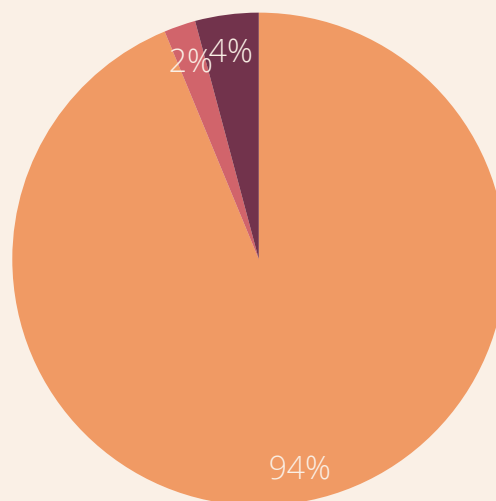
O questionário, incluso no anexo desse trabalho, buscou avaliar a percepção das crianças sobre moradia, lazer, deslocamento, meio ambiente, bairro e cidade. Diante da diferença significativa dos resultados, optou-se por apresentar os dados separadamente, distinguindo escola privada e escola pública. A visualização será feita por meio de gráficos e nuvens de palavras, a fim de evidenciar as vivências urbanas relatadas de forma clara e acessível.

Onde moram:

Escola Privada



Escola Pública

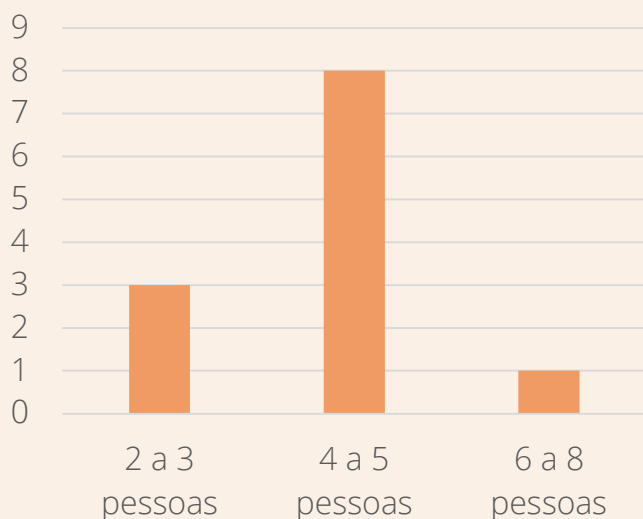


■ Casa ■ Prédio ■ Condomínio fechado

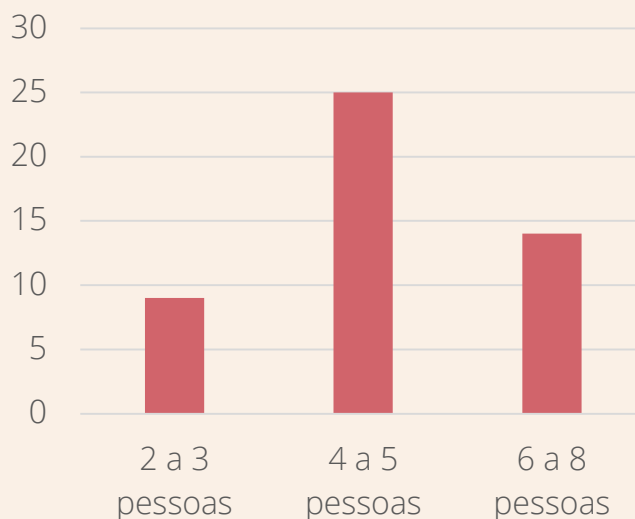
■ Casa ■ Prédio ■ Condomínio fechado

Figuras 21 e 22: Gráficos de onde crianças moram.

Tamanho da unidade familiar:



■ Escola Privada

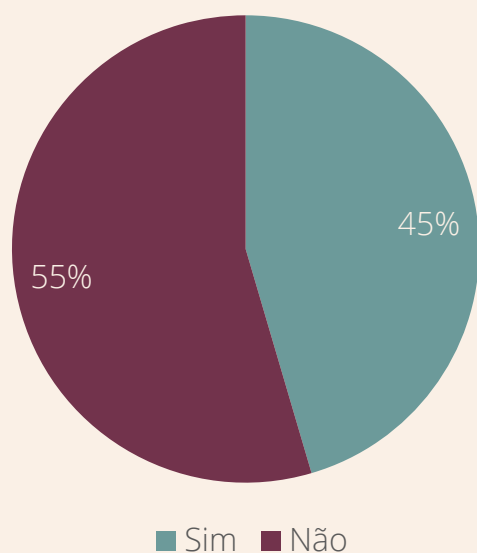


■ Escola Pública

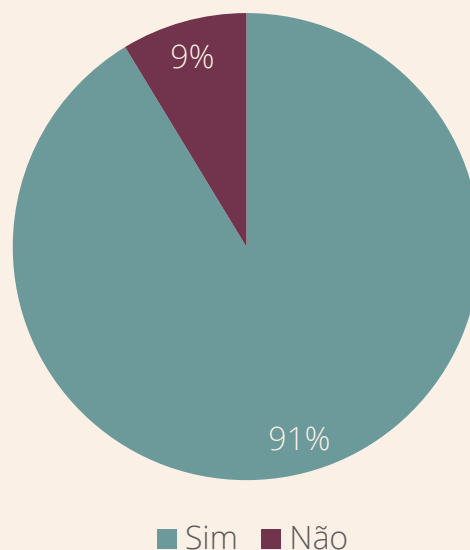
Figuras 23 e 24: Gráficos de tamanho da unidade familiar.

Brincam ou brincavam na rua:

Escola Privada



Escola Pública

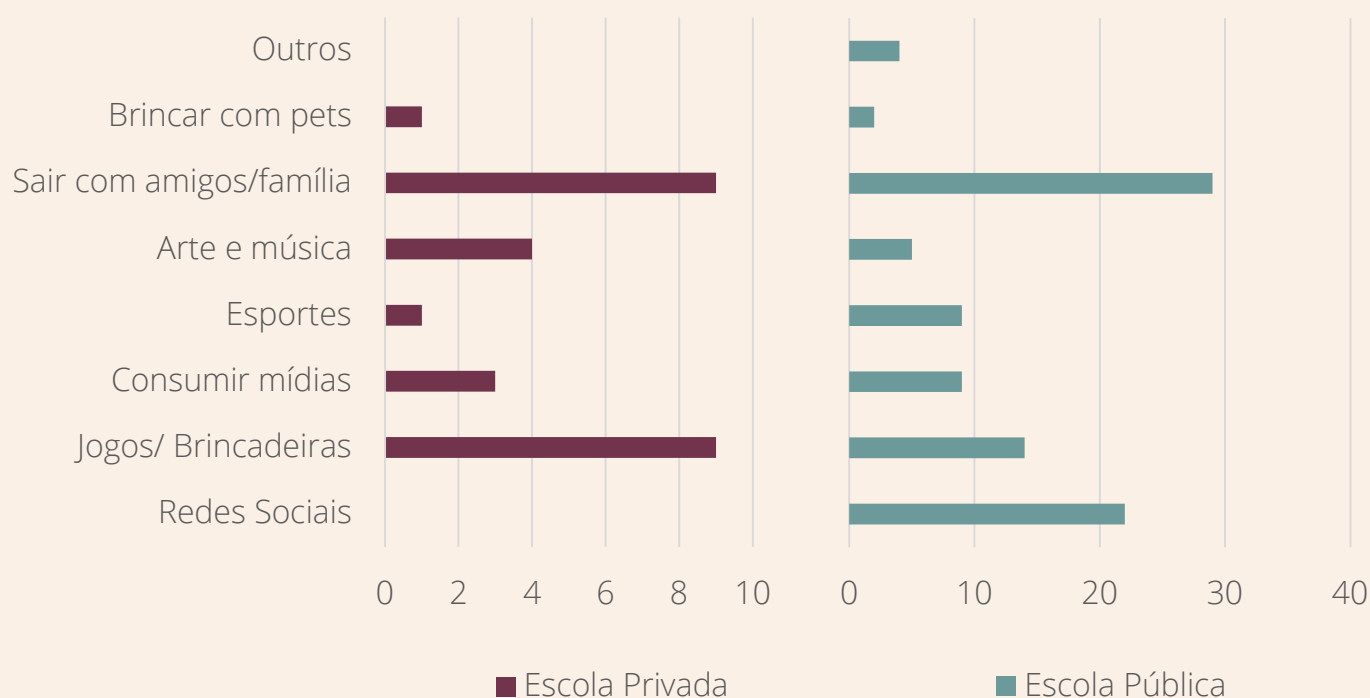


Figuras 25 e 26: Gráficos de brincadeira na rua.

Quanto ao uso de eletrônicos:

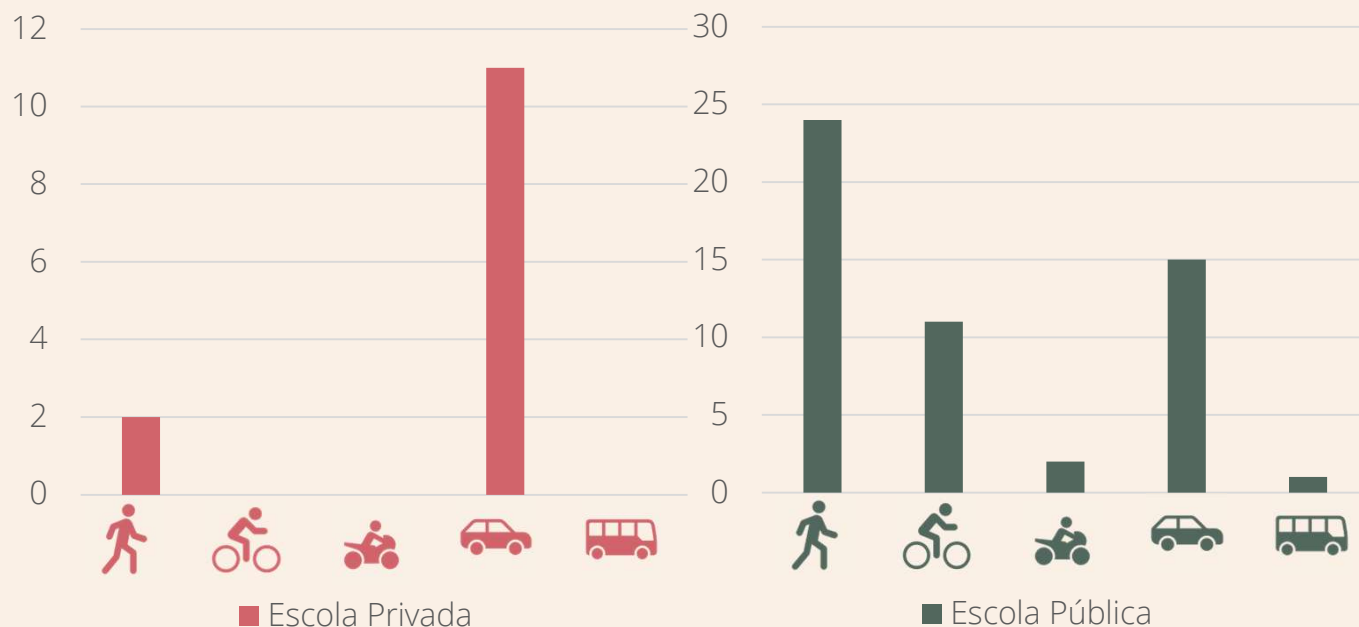
Somente uma das crianças entrevistadas não possui celular próprio.

Como preferem passar o tempo livre:



Figuras 27 e 28: Gráficos de como crianças passam tempo livre.

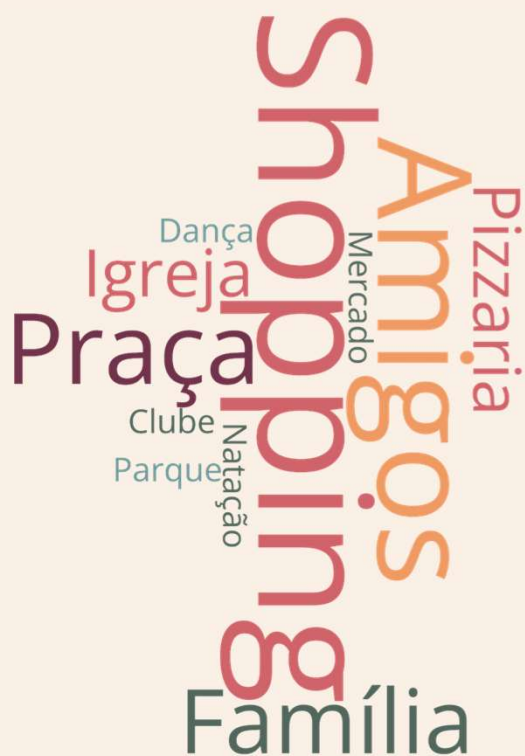
Como se deslocam no dia a dia:



Figuras 29 e 30: Gráficos de como as crianças se deslocam no dia a dia.

Locais mais visitados:

Escola Privada



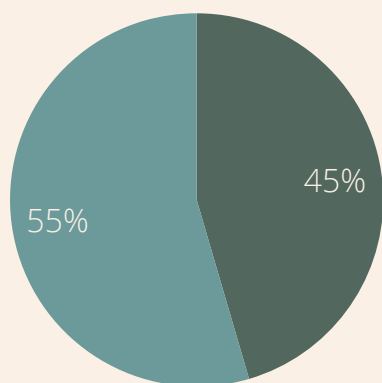
Escola Pública



Figuras 31 e 32: Nuvens de palavras quanto aos locais mais visitados pelas crianças.

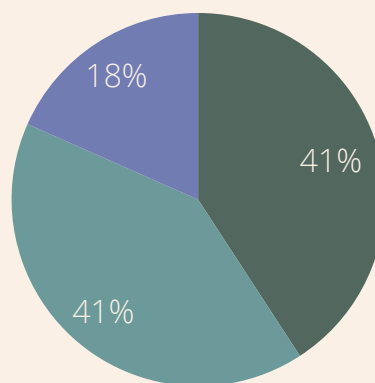
Se existe praça/parque no bairro:

Escola Privada



- Sim e frequenta
- Sim e não frequenta
- Não

Escola Pública



- Sim e frequenta
- Sim e não frequenta
- Não

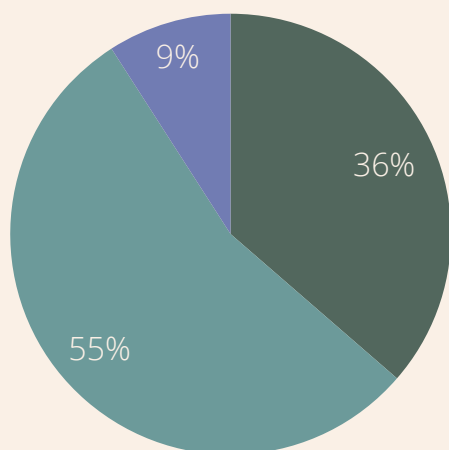
Figuras 33 e 34: Gráficos de existência de praça/parque no bairro da criança.

Comentários importantes:

As crianças da escola pública mencionaram com frequência o abandono das praças e falta de equipamentos interessantes para entretenimento.

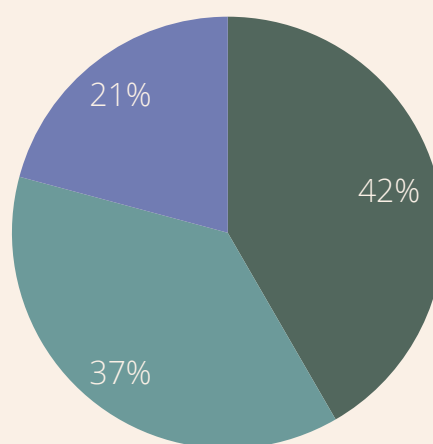
Se a rua é arborizada:

Escola Privada



- Bem arborizada
- Pouco arborizada
- Sem árvores

Escola Pública



- Bem arborizada
- Pouco arborizada
- Sem árvores

Figuras 35 e 36: Gráficos de arborização da rua que crianças moram.

O que mais gostam no bairro/ cidade:

Escola Privada



Escola Pública



Figuras 37 e 38: Nuvens de palavras quanto aos locais favoritos das crianças.

O que menos gostam no bairro/ cidade:

Escola Privada



Escola Pública



Figuras 39 e 40: Nuvens de palavras quanto aos locais detestados das crianças.

Conclusão fundamentada nos dados da pesquisa:

A partir da assimilação das respostas providenciadas pelas crianças, podemos delinear claramente dois perfis de usuário para o Jogo do Urbanismo: a **criança reclusa** e a **criança apagada**. A primeira, em geral oriunda da escola privada, pertence a famílias de classe média ou alta e tem acesso aos melhores equipamentos urbanos, mas não os usufrui plenamente. A segunda, majoritariamente de escolas públicas e famílias de classe baixa, usufrui dos equipamentos disponíveis, embora estes estejam frequentemente em estado precário ou de abandono.

Há muito a ser destrinchado. A princípio, a criança da escola particular raramente ocupa o espaço público. Fatores como o trânsito perigoso, a superproteção dos pais e a ausência de estímulo contribuem para esse afastamento. Nota-se que a porcentagem de crianças que brincam na rua seria significativamente menor caso desconsiderássemos as ruas de condomínios fechados, cerca de 9% a menos, resultando em apenas 36% que já brincaram em ruas públicas de fato. São crianças que ocupam a cidade dentro de ambientes internos ou carros, e assim, vivenciam a cidade de forma fragmentada e protegida, limitada a espaços controlados, se tornando estranhas à própria cidade, por isso percebemos o distanciamento crítico substancial aos problemas que a afligem.

Em contrapartida, a criança da escola pública ocupa o espaço urbano a pé ou de bicicleta, vivenciando diretamente suas precariedades. As praças são deterioradas, não oferecem equipamentos de lazer, e as ruas são sujas e escuras. Diante disso, muitas mencionam buscar redes sociais e igreja com uma frequência muito maior que as crianças de escola privada. Isso justifica a principal queixa em relação ao bairro ou à cidade: tédio, demonstrando uma carência significativa de espaços públicos de qualidade para lazer e desenvolvimento social.

Em conclusão, são vivências paralelas que se contrastam. O jogo, portanto, deve instigar ambos os perfis infantis a reconhecer a cidade para além de suas bolhas, apresentando tanto as desigualdades quanto as possibilidades de transformação. Dessa forma, o jogo poderá fomentar o debate urbano entre crianças, promovendo o olhar crítico e a formação social desde cedo.

5.0 Jogo

Audiência da Cidade

As questões centrais abordadas no jogo correspondem às necessidades da criança reclusa e a criança apagada. Respectivamente, para uma foi preciso valorizar o espaço urbano, incentivar a percepção crítica da cidade e demonstrar a desigualdade; enquanto para outra foi preciso propor alternativas para realidade, possibilitar a transformação e criar espaços inclusivos. Para ambas, isso foi transmitido simultaneamente às dinâmicas urbanas para que possam compreender o funcionamento da cidade.

Assim, o jogo é um RPG (*Role-Playing-Game*) que é essencialmente um jogo de interpretação de personagens. No caso deste trabalho, é um RPG baseado na simulação de uma audiência pública em que são utilizadas cartas de situações-problema a serem sorteadas e fichas de agentes urbanos a serem interpretados pelos participantes. As cartas confeccionadas são feitas em papel cartão nas dimensões usuais de baralho.

No intuito de refletir a cidade e escolhas feitas por jogadores, foi confeccionado um tabuleiro de tamanho 59,4 X 59,4 cm que demonstra as diferentes realidades do espaço urbano. O tabuleiro foi feito em uma base de pinho 1,5 mm com tampo ilustrado em papel adesivo.

Diante disso, o jogo comparece de modo cooperativo para os jogadores resolverem as situações-problema, de maneira que a maioria concorde com os resultados. Assim, os participantes são instigados a imaginar, discutir e pensar criticamente sobre as dinâmicas urbanas e como afetam a população e meio ambiente. Ademais, é possível visualizar os impactos de suas decisões no tabuleiro, demonstrando seus efeitos positivos e negativos. Porém, para garantir que os participantes não fujam para muito longe da realidade devido a falta de conhecimento prévio, deve haver a presença de um mediador (professor ou responsável) que consiga auxiliá-los quando não compreendem as possibilidades no contexto que estão interpretando.

Por fim, para que o jogo cumpra seu papel democrático, foram criadas instruções para confecção e um manual com regras e conteúdo necessários para que instituições de ensino, professores, pesquisadores ou famílias possam ensinar conceitos urbanísticos para crianças. Isso concretizará o jogo como instrumento de educação urbana para democratização das cidades.

5.2 Primeira versão

A primeira versão do jogo é apresentada integralmente para registro e análise. No tópico de refinamento, não se reproduz o material inteiro novamente, mas apenas os pontos que foram alterados ou aprimorados. A versão final completa encontra-se anexada ao final do caderno.

Nesta versão de Audiência da Cidade — usada na aplicação do jogo — foram desenvolvidas três cartas de situações-problema, seis cartas de agentes urbanos, um tabuleiro-mapa da cidade fictícia Campos dos Ipês, um manual de jogo e um guia de agentes urbanos. A seguir, os elementos gráficos do jogo serão ilustrados e seu conteúdo disponibilizado para leitura.



Figura 41: Cartas frente/verso de situação-problema e de agentes urbanos
Fonte: A autora

Conteúdo das cartas de situação-problema

Situação A: Ocupação de Mata Nativa

No bairro de classe média Campos dos Ipês, há uma área de mata nativa não ocupada que serve de habitat para diversas espécies silvestres, incluindo o tatu-canastra, atualmente ameaçado de extinção. Uma **Investidora Imobiliária** propõe a construção de um shopping no local, argumentando que isso valorizaria o terreno, incentivaria o adensamento urbano e criaria empregos e novos comércios. Por outro lado, o **Urbanista Sustentável** se opõe ao projeto e propõe a criação de um parque ecológico, com o objetivo de preservar a vegetação nativa e promover a conscientização ambiental. O **Prefeito** vê vantagens econômicas no shopping, mas teme a rejeição por parte da população e dos movimentos ambientalistas. Já a **Representante do Bairro** defende a necessidade de mais espaços de lazer para os jovens, sugerindo um parque com áreas para eventos e esportes. O **Jornalista Investigativo** busca entender as razões por trás dos posicionamentos dos agentes.

Situação B: Lazer Fora de Alcance

Moradores das margens de Campos dos Ipês frequentemente reclamam que os equipamentos de lazer são de difícil acesso. Em resposta, uma **Vereadora** propôs a implementação de tarifa zero no transporte público aos domingos para incentivar o uso do transporte coletivo e ocupação da cidade. Ela argumenta que a Prefeitura já tem direcionado orçamento para eventos culturais e que a medida ampliaria o acesso a essas iniciativas. Uma **Empresária da Concessionária de Ônibus** é contra à tarifa zero, alegando que isso prejudicaria as empresas responsáveis pelo serviço, que dependem do lucro para manter a qualidade do transporte. Como alternativa, ela sugere que o poder público assuma os custos da gratuidade. O **Prefeito** é contra uso do cofre público para cobrir os custos da tarifa zero visto que já arca com os custos dos eventos culturais. Um **Urbanista** defende que a tarifa zero é um meio para diminuir o isolamento das periferias e que isso é mais relevante que os interesses financeiros. Já uma **Representante da Secretaria Municipal de Mobilidade** propõe uma adaptação da medida: uma tarifa reduzida aos domingos, condicionada à comprovação de baixa renda. O **Jornalista Investigativo** busca entender as razões por trás dos posicionamentos dos agentes.

Situação C: Onde foi Parar a Praça?

Um novo eixo viário foi construído adjacente a um bairro periférico de Campos dos Ipês, onde há uma antiga praça que já foi um espaço de convivência para a comunidade. Hoje, porém, encontra-se em estado de abandono, tomada pelo mato, mal iluminada e quase nunca ocupada, tornando-se ponto de pequenos delitos. Uma **Investidora Imobiliária** propõe limpar o terreno e transformá-lo em um edifício de uso misto, visando criar oportunidade transformativa e aumentar a segurança local. Enquanto um **Urbanista** defende a restauração original da praça, como espaço de lazer contemplativo e com paisagismo planejado. Já uma **Representante do Bairro** propõe uma revitalização com foco em atividades esportivas, como quadras, pistas de skates e patins. A **Vereadora** acredita que é possível transformar uma parte da praça em estacionamento e a outra em um espaço requalificado para feirantes e atividades comunitárias. O **Prefeito** vê potencial de modernizar o bairro com atração de investimento privado após construção de um edifício. Um **Jornalista Investigativo** busca entender as razões por trás dos posicionamentos dos agentes.

Conteúdo das cartas dos agentes urbanos -- Aparência



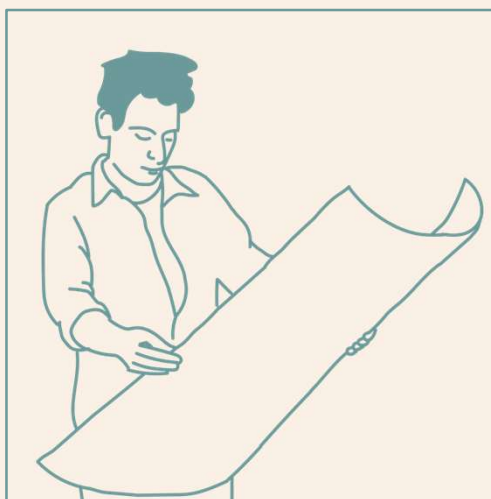
Prefeito



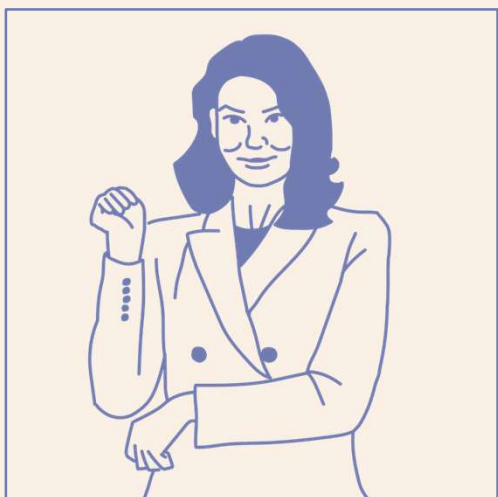
Vereadora



Representante



Urbanista



Empresária



Jornalista

Conteúdo das cartas dos agentes urbanos -- Descrição

Alfonso é um homenzinho ansioso com grandes planos para Campos dos Ipês, ele quer que a cidade cresça economicamente e se torne um ícone turístico do Cerrado. Ele adora grandes projetos, desde que isso lhe renda popularidade.

Particularidade: Dizem que é tão mão-fechada que lutaria por uma mísera moeda de 50 centavos.

Prefeito Alfonso

Márcia foi a vereadora mais votada das últimas eleições e ela busca representar a vontade da população dentro dos limites da prefeitura. Porém, as vezes fica em cima do muro e não se posiciona.

Particularidade: Sua popularidade nas últimas eleições lhe subiu a cabeça e ela acredita que é mais famosa e influente do que realmente é.

Vereadora Márcia

Bia é uma jovem *influencer* engajada em pautas sociais desde que se juntou ao movimento estudantil na universidade. Ela vem participando de audiências públicas e reivindicando pautas de seus seguidores.

Particularidade: Alguns seguidores reclamam que Bia prefere pautas polêmicas para chamar mais atenção nas redes sociais.

Representante Bia

Fernando é um urbanista com preferência por projetos de sustentabilidade. Ele se orgulha de suas pesquisas e participação na comunidade, porém costuma "viajar" em meio a discussões com propostas utópicas.

Particularidade: Todos sabem que ele possui muito conhecimento, mas no fundo só quer se sentir moralmente superior aos outros.

Urbanista Fernando

A empreendedora Nádia diz ter saído do lixo ao luxo e veio da família mais influente de Campos dos Ipês. Ela visualiza a cidade como um grande potencial econômico para investidores. Por isso, muitas vezes rejeita propostas que não priorizam o lucro.

Particularidade: O rumor é que Nádia mentiria até a cor favorita se fosse conveniente.

Empresária Nádia

João entrou para o jornalismo investigativo assim que saiu da universidade e suas reportagens são sempre afiadas quando se trata de política. Sua escrita parece sem viés, pois ele prefere fazer críticas à todos os lados.

Particularidade: João tem um gosto especial por interpretar o advogado do diabo, inflamando todos ao ponto de extrair o pior deles.

Jornalista João



Figura 42: Tabuleiro-mapa e peças encaixe de situações A e C
Fonte: A autora



REGRAS

Audiência da Cidade é um RPG (Role-Playing-Game / Jogo de Interpretar Papéis) para grupos de 4 a 6 jogadores que assumem o papel de agentes urbanos em uma simulação de audiência pública sobre intervenção na cidade. A idade recomendada é de 8 a 14 anos.

O que é uma audiência pública?

Audiência pública é um espaço de diálogo entre o governo e a população, onde são apresentados projetos e decisões que impactam a cidade, e os moradores podem expressar suas opiniões e propostas.

Objetivo:

Durante a audiência pública, os agentes urbanos debaterão ideias até encontrar uma solução para a situação-problema que agrada a maioria, não um único vencedor.

Situação-problema:

Para preparar o jogo é preciso rodar um dado de seis lados (d6). O resultado sorteará a situação em questão na audiência, que será lida pelo mediador.
(1-2) A - Ocupação de Mata Nativa
(3-4) B - Onde foi parar a Praça?
(5-6) C - Lazer Fora de Alcance

Agentes Urbanos:

Em seguida, o jogador poderá escolher entre seis agentes urbanos, cada um terá uma carta revelando seus interesses para a cidade e personalidade.

- Prefeito
- Vereadora
- Representante de Grupo
- Urbanista
- Empresária
- Jornalista

Mediador:

O mediador assume o papel de Secretário Municipal de Planejamento, conduzindo a audiência e instigando o diálogo entre os jogadores. Ele deve:
• Garantir o foco dos alunos na situação-problema;
• Observar mais do que intervir, permitindo que os jogadores aprendam as dinâmicas e os interesses conflitantes sobre a cidade de forma ativa.
Após no mínimo 40 minutos de discussão, o jogo finalizará quando uma solução alcançar a satisfação da maioria.

OBSERVAÇÕES PARA MEDIADOR

O professor ou mediador pode adaptar as regras conforme necessidade do grupo com quem ele deseja aplicar o jogo. Por exemplo:

- A sessão de jogo não tem tempo definido para acabar, mas a partir do mínimo de 40 minutos, o mediador pode expandir o tempo da sessão, conforme o interesse e envolvimento dos participantes;
- Caso o mediador sinta que uma situação-problema específica se encaixa mais ao contexto de seus jogadores, ele pode escolhê-la ao invés de sortear;
- Se o grupo de pessoas for maior que o número máximo de jogadores (6), o mediador pode permitir que mais jogadores interpretem um único personagem - como se fosse uma equipe por trás de um agente urbano.

Nível de conhecimento requerido dos jogadores:

Habilidade em Língua Portuguesa pelo BNCC (Base Nacional Comum Curricular):

- EF01LP18 - Ler e compreender, com autonomia, textos curtos e familiares, reconhecendo finalidades e sentidos.

Habilidades em Geografia pelo BNCC:

- EF03GE04 - Comparar modos de vida em diferentes tipos de comunidades (urbanas e rurais), identificando semelhanças e diferenças entre elas.
- EF03GE05 - Identificar e comparar diferentes tipos de espaços (públicos e privados) e seus usos nas comunidades em que vive.

Referências:

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília, DF: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 8 out. 2025.

GUIA DOS AGENTES URBANOS

Prefeito (a):

- Chefe do Poder Executivo municipal;
- Responsável pela gestão da cidade e espaço público;
- A gestão abrange conservação de calçadas até manutenção de unidades de saúde e escolas;
- Precisa gerenciar recursos financeiros do município e zelar pelo bem-estar socioambiental.

Cabe ao cargo:

- Organizar os serviços públicos de interesse local;
- Preservar o patrimônio histórico cultural no município;
- Garantir transporte público e a organização do trânsito;
- Atender às necessidades da comunidade;
- Preservar e construir espaços públicos;
- Buscar convênios que beneficiem o município;
- Apresentar projetos a Câmara Municipal;
- Vetar ou sancionar projetos de lei aprovados por vereadores;
- Implantar e manter infraestruturas (postos de saúde, escolas e creches) em boas condições;
- Arrecadar e administrar os impostos municipais.

Vereador (a):

- Parlamentar com funções legislativa, fiscalizadora, de assessoramento ao Executivo e julgadora.
 - Legislativa: Propor, analisar, discutir e votar em leis municipais;
 - Fiscalizadora: Fiscalizar ações da administração municipal no cumprimento de leis e do orçamento público;
 - Assessoramento ao Executivo: Apoiar e discutir políticas públicas a serem implantadas;
 - Julgadora: Apreciar contas públicas de administradores municipais e apurar infrações político-administrativas cometidas por outros vereadores ou prefeito (a).

Investidor (a) Empreendedor (a):

- Exerce papel central na atividade econômica da cidade, gerando emprego, renda e inovação. Pode influenciar políticas de desenvolvimento urbano ao investir em infraestrutura, comércio, serviços e habitação.
- Sua atuação deve equilibrar o interesse privado de lucro com a responsabilidade social e ambiental, colaborando com o poder público e a sociedade para o crescimento sustentável da cidade.

Urbanista:

- Realiza levantamento e diagnóstico dos elementos naturais, estrutura viária, uso de solo, valor imobiliário, conteúdo social, expansão da malha urbana, ocupação construtiva e adensamento de áreas da cidade;
- Define diretrizes para desenho urbano.

Representante de Bairro/ Grupo/ Movimento Social:

- Representa grupos sociais em conselhos, audiências e mobilizações, buscando influenciar políticas públicas, denunciar injustiças e propor alternativas.
- É responsável por amplificar a voz da comunidade, garantindo que demandas sociais, ambientais, culturais e de moradia sejam incluídas nas decisões sobre a cidade.
- Atua na defesa de direitos coletivos e na organização da sociedade civil frente ao poder público e privado.

Jornalista Investigativo (a):

- Responsável por informar a população sobre os acontecimentos da cidade, fiscalizar ações de autoridades e dar visibilidade a problemas e soluções urbanas.
- Age como um mediador da informação, garantindo transparência, pluralidade de vozes e estimulando o debate público. A imprensa, ao exercer esse papel, fortalece a democracia e o controle social das políticas urbanas.

Figura 43: Manual do jogo e guia dos agentes urbanos
Fonte: A autora

Conteúdo do Manual do Jogo -- Regras

Audiência da Cidade é um RPG (*Role-Playing-Game* / Jogo de Interpretar Papéis) para grupos de 4 a 6 jogadores que assumem o papel de agentes urbanos em uma simulação de audiência pública sobre intervenção na cidade. A idade recomendada é de 8 a 14 anos.

O que é uma audiência pública?

Audiência pública é um espaço de diálogo entre o governo e a população, onde são apresentados projetos e decisões que impactam a cidade, e os moradores podem expressar suas opiniões e propostas.

Objetivo:

Durante a audiência pública, os agentes urbanos debaterão ideias até encontrar uma solução para a situação-problema que agrada a **maioria**, não um único agente. Essa solução poderá ser representada no **tabuleiro-mapa**.

Situação-problema:

Para preparar o jogo é preciso rodar um dado de seis lados (d6). O resultado sorteará a situação em questão na audiência, que será lida pelo mediador.

(1-2) **A** - Ocupação de Mata Nativa

(3-4) **B** – Onde foi parar a Praça?

(5-6) **C** – Lazer Fora de Alcance

Agentes Urbanos:

Em seguida, o jogador poderá escolher entre seis agentes urbanos, cada um terá uma carta revelando seus interesses para a cidade e personalidade.

- Prefeito
- Vereadora
- Representante de Grupo
- Urbanista
- Empresária
- Jornalista

Mediador:

O mediador assume o papel de Secretário Municipal de Planejamento, conduzindo a audiência e instigando o diálogo entre os jogadores. Ele deve:

- Garantir o foco dos alunos na situação-problema;
- Observar mais do que intervir, permitindo que os jogadores aprendam as **dinâmicas** e os **interesses conflitantes** sobre a cidade de forma ativa.

Após no mínimo 40 minutos de discussão, o jogo finalizará quando uma solução alcançar a satisfação da maioria.

Conteúdo do Manual do Jogo – Observações para Mediador

O professor ou mediador pode adaptar as regras conforme necessidade do grupo com quem ele deseja aplicar o jogo. Por exemplo:

A sessão de jogo não tem tempo definido para acabar, mas a partir do mínimo de 40 minutos, o mediador pode expandir o tempo da sessão, conforme o interesse e envolvimento dos participantes;

Caso o mediador sinta que uma **situação-problema** específica se encaixa mais ao contexto de seus jogadores, ele pode escolhê-la ao invés de sortear;

Se o grupo de pessoas for maior que o número máximo de jogadores (6), o mediador pode permitir que mais jogadores interpretem um único personagem – como se fosse uma equipe por trás de um agente urbano.

Nível de conhecimento requerido dos jogadores:

Habilidade em Língua Portuguesa pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular):

EF01LP16 — *Ler e compreender, com autonomia, textos curtos e familiares, reconhecendo finalidades e sentidos.*

Habilidades em Geografia pela BNCC:

EF03GE04 – *Comparar modos de vida em diferentes tipos de comunidades (urbanas e rurais), identificando semelhanças e diferenças entre elas.*

EF03GE05 – *Identificar e comparar diferentes tipos de espaços (públicos e privados) e seus usos nas comunidades em que vive.*

Referências:

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília, DF: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 8 out. 2025.

Conteúdo do Guia dos Agentes Urbanos

Prefeito:

- Chefe do Poder Executivo municipal;
- Responsável pela gestão da cidade e espaço público;
- A gestão abrange conservação de calçadas até manutenção de unidades de saúde e escolares;
- Precisa gerenciar recursos financeiros do município e zelar pelo bem-estar socioambiental.

Cabe ao cargo:

- Organizar os serviços públicos de interesse local;
- Preservar o patrimônio histórico cultural no município;
- Garantir transporte público e a organização do trânsito;
- Atender às necessidades da comunidade;
- Preservar e construir espaços públicos;
- Buscar convênios que beneficiem o município;
- Apresentar projetos a Câmara Municipal;
- Vetar ou sancionar projetos de lei aprovados por vereadores;
- Implantar e manter infraestruturas (postos de saúde, escolas e creches) em boas condições;
- Arrecadar e administrar os impostos municipais.

Vereadora:

- Parlamentar com funções legislativa, fiscalizadora, de assessoramento ao Executivo e julgadora.
 - Legislativa: Propor, analisar, discutir e votar em leis municipais;
 - Fiscalizadora: Fiscalizar ações da administração municipal
 - no cumprimento de leis e do orçamento público;
 - Assessoramento ao Executivo: Apoiar e discutir políticas públicas a serem implantadas;
 - Julgadora: Apreciar contas públicas de administradores municipais e apurar infrações político-administrativas cometidas por outros vereadores ou prefeito (a).

Representante de Grupo/ Movimento/ Bairro:

- Representa grupos sociais em conselhos, audiências e mobilizações, buscando influenciar políticas públicas, denunciar injustiças e propor alternativas.
- É responsável por amplificar a voz da comunidade, garantindo que demandas sociais, ambientais, culturais e de moradia sejam incluídas nas decisões sobre a cidade.
- Atua na defesa de direitos coletivos e na organização da sociedade civil frente ao poder público e privado.

Urbanista:

- Realiza levantamento e diagnóstico dos elementos naturais, estrutura viária, uso de solo, valor imobiliário, conteúdo social, expansão da malha urbana, ocupação construtiva e adensamento de áreas da cidade;
- Define diretrizes para desenho urbano.

Empresária/ Investidora:

- Exerce papel central na atividade econômica da cidade, gerando emprego, renda e inovação. Pode influenciar políticas de desenvolvimento urbano ao investir em infraestrutura, comércio, serviços e habitação.
- Sua atuação deve equilibrar o interesse privado de lucro com a responsabilidade social e ambiental, colaborando com o poder público e a sociedade para o crescimento sustentável da cidade.

Jornalista:

- Responsável por informar a população sobre os acontecimentos da cidade, fiscalizar ações de autoridades e dar visibilidade a problemas e soluções urbanas.
- Age como um mediador da informação, garantindo transparência, pluralidade de vozes e estimulando o debate público. A imprensa, ao exercer esse papel, fortalece a democracia e o controle social das políticas urbanas.

5.3 Aplicação

De acordo com a Secretaria Municipal de Educação de Goiânia, há aproximadamente 540 escolas que oferecem ensino fundamental na cidade. E como houve oportunidades de contato e visita ao Colégio Estadual Senador Onofre Quinan, as aplicações ocorreram nessa instituição. Então, o jogo foi ajustado conforme desafios apresentados para garantir eficiência como instrumento pedagógico para educação urbana.

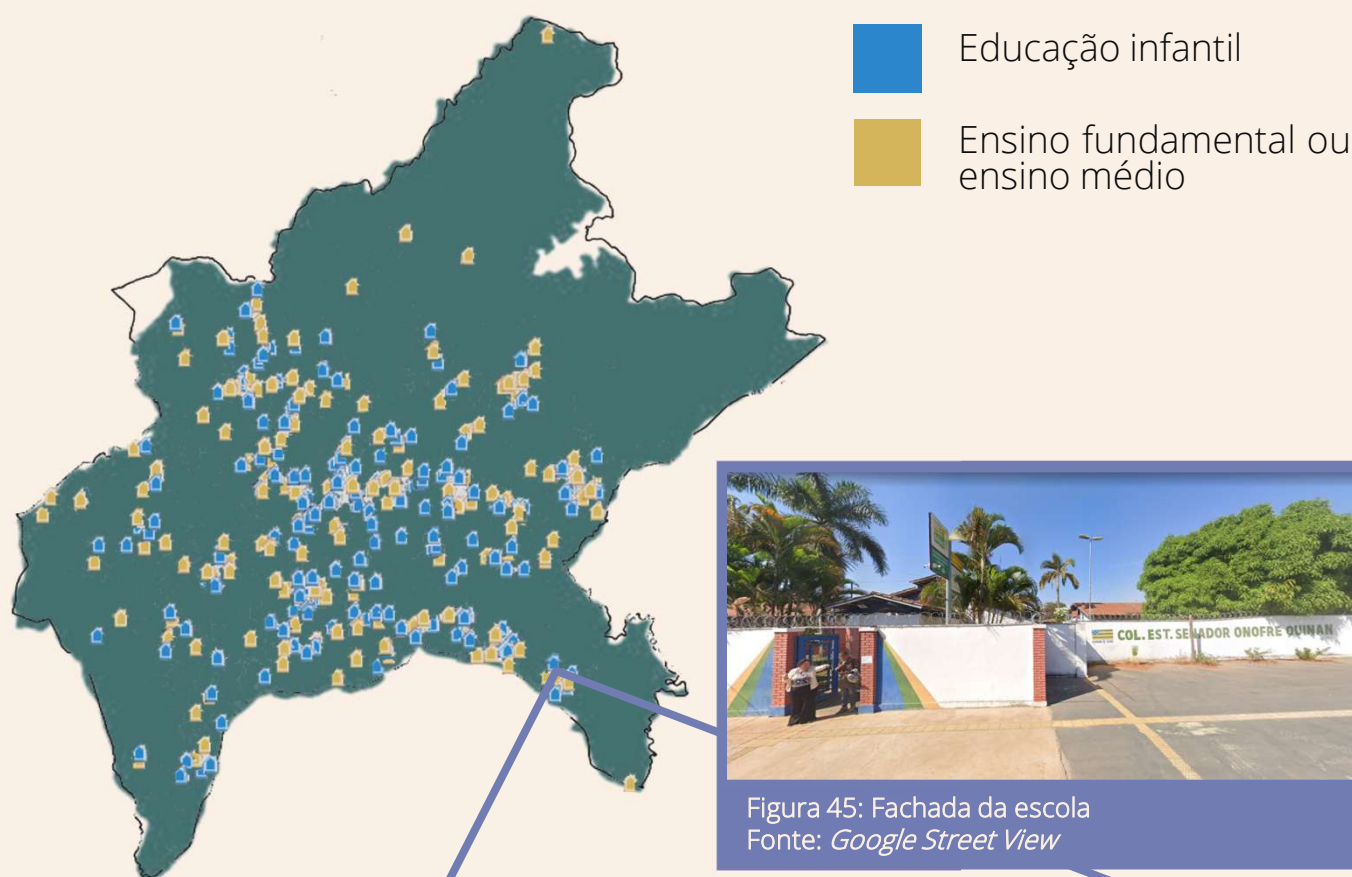


Figura 44: Mapa de Goiânia marcando escolas
Fonte: A autora



Figura 46: Mapa localizando escola escolhida
Fonte: Mapa fácil Goiânia

Retorno para Colégio Estadual Senador Onofre Quinan

No dia 6 de novembro de 2025, visitou-se novamente a Escola Senador Onofre Quinan para apresentar o retorno pós-pesquisa. O jogo foi aplicado separadamente em duas turmas vespertinas do 9º ano, compostas por 28 e 25 alunos divididos em seis grupos, cada um representando um agente urbano. Em ambas as experiências, notou-se que, devido à carência de espaço de fala no modelo tradicional da escola, os alunos se mostraram retraídos no início do jogo, mas logo se empolgaram e debateram com entusiasmo, às vezes até não conseguindo conter os gritos e risadas.

Satisfatoriamente, o jogo se mostrou uma boa forma de descontração e quebra da rotina, capturando cerca de 80% dos alunos na participação — considerando que, em cada turma, apenas um grupo demonstrou desinteresse na atividade. Apesar de tentativas de incluí-los no jogo, falaram pouco e com descaso. Felizmente, a maioria dos grupos tentou avidamente compreender a situação-problema em pauta e defender os interesses de seus respectivos agentes urbanos. Alguns grupos, em especial, demonstraram tamanho poder argumentativo que pareciam verdadeiramente incorporar o papel do agente urbano que representavam.



Figura 47: Alunas com tabuleiro-mapa
Fonte: A autora



Figura 48: Alunos apresentando proposta
Fonte: A autora

Nas duas turmas, fizeram-se presentes os desejos e carências dos alunos em relação à cidade, de modo que, muitas vezes, deixaram de lado os interesses dos personagens do jogo e defenderam interesses correspondentes à vontade própria. Na primeira turma, em que o tema foi “Onde foi Parar a Praça?”, dois grupos abandonaram os interesses definidos pelas cartas por veementemente

defenderem a restauração da praça abandonada, possivelmente por terem relação próxima com esse espaço; uma aluna, inclusive, usou a expressão: “Sem praça não tem cidade”. E, apesar dessa manifestação revelar uma boa preocupação com o espaço urbano, deve-se notar que deixaram de aprender que outros interesses agem na cidade, nem sempre favoráveis ao restauro.

Inclusive, na turma seguinte, em que o tema foi “Ocupação da Mata Nativa”, mesmo grupos que deveriam ser contra a construção de um shopping, de acordo com seus personagens, cederam rapidamente à ideia de construí-lo, pois veem nesse espaço o maior potencial de diversão para jovens e de atração econômica para a cidade, desconsiderando museus, quadras, pistas, palcos e atividades da natureza que apareciam em outras propostas.

É preciso enfatizar que estava previsto no manual que os alunos tomassem decisões que não correspondessem a uma idealização do espaço urbano; porém, era preciso que obtivessem conhecimento geral das dinâmicas da cidade para desenvolver senso crítico quanto às políticas urbanas. Ou seja, o jogo teria sido mais eficiente como instrumento pedagógico se os jogadores houvessem permanecido dentro de seus personagens.

Observação sobre mediador e aclimatação do jogo

O professor de Geografia Caio Sena, que recebeu a autora na escola, desempenhou em conjunto com ela o papel de mediador durante as duas atividades. Diante disso, foi perceptível a grande diferença entre a primeira aplicação e a segunda.

Na primeira aplicação, a relação entre coordenação do jogo e a turma ainda estavam em ajuste, o que resultou em alguns erros, principalmente relacionados à postura mediadora e ênfases mal

empregadas. No manual constava que o mediador deveria ler a situação-problema uma vez para abrir a audiência da cidade e que deveria observar mais do que intervir, garantindo que os alunos aprendessem pela interação uns com os outros. Entretanto, observou-se que os interesses dos agentes não se fixavam facilmente para os alunos, visto que era a primeira vez que jogavam; portanto, era preciso garantir que cada grupo compreendesse seu papel antes do início da sessão. Além disso, como a turma era grande, os alunos facilmente se dispersaram ou tumultuaram a atividade quando não havia intervenção dos mediadores.

Na segunda turma, houve maior incisão dos mediadores, com mais ênfase na proposta do jogo e maior demonstração dos interesses a serem defendidos pelos grupos. Por isso, a sessão fluiu de maneira mais dinâmica e foi possível acompanhar um debate mais elaborado. Contudo, como mencionado anteriormente, ao final da aula os alunos favoreceram suas



Figura 49: Autora tirando dúvidas de um grupo
Fonte: Caio Sena

próprias ideias e, como a aula tinha duração de apenas 50 minutos, contabilizou-se em torno de 30 minutos de jogo. Dessa forma, foi necessário finalizar a atividade mais cedo, impossibilitando a realização de uma conclusão adequada para a turma, que incluiria comentários finais dos alunos e do mediador, uma análise das consequências das escolhas e a consolidação do aprendizado.

Ademais, como a coordenação da escola não permitiu o uso do pátio ou da quadra, a ambientação da sala de aula conservou a rigidez dos alunos em relação à atividade. Por exemplo, no início, em ambas as turmas, os grupos preferiram defender suas ideias olhando para a autora, quase como se buscassem afirmação, provavelmente por não estarem acostumados a atividades do tipo. A mudança de ambiente teria auxiliado a desvencilhá-los da ideia tradicional de ocupar somente o espaço de escuta, e não o de fala.

Adaptação do jogo

No novo manual, consta que o número máximo de alunos para o jogo é de 30, que o mediador deve ser incisivo quando necessário, garantir a compreensão prévia da proposta da atividade e dos papéis dos agentes urbanos, trazer comentários finais e fundamentar o conhecimento, e que é preciso priorizar a troca de ambiente para um espaço mais aberto, que permita uma dinâmica mais livre.



Figura 50: Alunos interagindo com tabuleiro-mapa
Fonte: A autora

Além disso, foi necessário fazer pequenos ajustes às peças do jogo e ao uso delas na sessão. Ao observar que a maioria dos alunos utilizou pouco o guia dos agentes urbanos, optou-se por desenvolver uma versão simplificada, destinada exclusivamente à consulta durante a atividade.

Também, anteriormente, os encaixes seriam incluídos apenas ao final da sessão para não influenciar os jogadores a tomar decisões baseadas na estética. Entretanto, quando oferecidos, os encaixes despertaram grande interesse devido à demonstração visual, aumentando o engajamento. Dessa maneira, ficou definido que os alunos teriam acesso livre à interação com os encaixes no mapa.

Relato da aplicação independente de um professor

Uma cópia da primeira versão de *Audiência da Cidade* foi entregue ao professor da rede pública Caio Sena, que pôde aplicar o jogo sem a presença da autora, já possuindo reflexões sobre possíveis melhorias. A turma era do ensino médio, composta principalmente por alunos de 16 e 17 anos, mas também por estudantes de 40 a 60 anos.



Figura 51 e 52: Retratos da turma noturna jogando
Fonte: Caio Sena

Ele relatou que, por ser uma turma noturna e menor (20 alunos), e por os alunos possuírem noção prévia sobre debates, a atividade teve ainda mais fluidez e exigiu menos intervenção do mediador. Os estudantes demonstraram, por áudios e vídeos, um poder argumentativo ainda maior que os mais jovens, devido a uma carga de conhecimento mais ampla.

O relato de Caio agregou significativamente ao trabalho ao demonstrar que a mediação da autora não é obrigatória para a aplicação do jogo, oferecendo um ponto de vista único e relevante. Além disso, observa-se que a capacidade argumentativa dos alunos do ensino médio não diminui o potencial dos alunos do ensino fundamental, mas ilustra como o repertório prévio pode auxiliar no cumprimento do objetivo do jogo. Para mais, abre-se caminho para desenvolvimento posterior ao Trabalho de Conclusão de Curso, incluindo pesquisas com estudantes de diferentes níveis escolares.

5.4 Refinamento

O mergulho na realidade das escolas, utilizando o jogo como instrumento para ensinar conceitos urbanísticos, agregou significativamente no produto final de *Audiência da Cidade*. Desse jeito, foi possível identificar onde a atividade faltou e se destacou, abrindo margem para correção e refinamento com embasamento na efetividade educativa das experiências.

As cartas de situações-problema e dos agentes urbanos foram mantidas como na primeira versão, já o tabuleiro-mapa passou por acréscimos nas peças de encaixe e se manteve igual na base. As maiores modificações sofridas foram no manual do jogo e o guia dos agentes urbanos.



Figura 53: Nova peça de encaixe que faltou na aplicação

Como a organização e coordenação da atividade exigiu aprimoramento, isso precisou ser evidenciado no manual, visto que a intenção é garantir a praticabilidade do jogo tanto para alunos quanto para professores. Além disso, optou-se por criar uma versão simplificada do guia dos agentes urbanos para ser usada com maior agilidade durante a experiência, dando preferência ao debate entre jogadores.

Manual do Jogo – Alterações realizadas

- O número de jogadores indicado foi alterado para um mínimo de seis jogadores para um máximo de trinta;
- Colocou-se a atribuição de agentes urbanos antes da leitura da situação-problema;
- Criou-se o tópico “Tabuleiro-Mapa” para indicar manuseio no decorrer da atividade, permitindo maior visualização da situação em pauta;
- Recomendou-se maior incisão do mediador quando houver tumulto na atividade, especialmente se tratando de grupos maiores;
- Duração da atividade foi trocada de 40 minutos para um mínimo de duas aulas de 50 minutos;

- Foi criado o tópico **“Preparação da Atividade”**, no qual foram detalhados todos os elementos que compõem a dinâmica do jogo, incluindo explicação prévia e comentários finais;
- Recomendou-se uma ambientação fora das salas de aula para relaxar os jogadores.

Todas as alterações mencionadas podem ser conferidas no manual do jogo disponibilizado junto ao caderno.

Guia dos Agentes Urbanos – Alterações realizadas

O guia da primeira versão foi mantido como material de apoio ao mediador, pois apresenta descrições completas e detalhadas sobre os papéis de cada agente urbano. Contudo, como os jogadores precisam de informações rápidas durante a sessão, foi elaborado um segundo guia, reduzido e mais direto, pensado especificamente para consulta imediata durante o jogo. Então, cada agente possui no máximo três tópicos explicando somente o essencial. Esse conteúdo pode ser conferido nos guias de agentes urbanos disponibilizados junto ao caderno.

O objetivo do trabalho foi criar um instrumento pedagógico que utiliza a abordagem lúdica para ensinar conceitos do urbanismo e dinâmicas urbanas a crianças em uma etapa fundamental da formação do senso crítico. Para cumprir esse objetivo, foi desenvolvido um processo metodológico de estudo, pesquisa e imersão no universo escolar, buscando compreender a percepção das crianças goianienses sobre a cidade. Assim, o jogo foi criado, aplicado e avaliado quanto à sua eficácia; e, diante dos obstáculos identificados durante a aplicação, o produto final pôde ser refinado, tornando-se um instrumento pertinente para a educação urbana.

A pesquisa revelou dados essenciais para compreender o ponto de vista das crianças sobre a cidade de Goiânia, como o isolamento socioespacial da criança reclusa nas escolas particulares e a negligência compulsória da criança apagada nas escolas públicas. O jogo, portanto, mostrou-se promissor ao incorporar essas vivências para refletir sobre a realidade das crianças, criando um espaço inclusivo de discussão.

Entretanto, a premissa do jogo exigiu o apoio da experiência em sala de aula, visto que ela evidenciou os desafios e potencialidades da atividade para além do jogo em si. Foi necessário incluir orientações sobre a postura do mediador e sobre como ele deve preparar e coordenar a atividade para garantir efetivamente o aprendizado.

Este trabalho agrega academicamente por contribuir para a produção de conhecimento sobre a cidade e sobre formas de democratizá-lo, criando uma ferramenta educativa acessível que inclui jovens — futuros cidadãos — na discussão sobre o espaço urbano. Além disso, reforça a importância de inserir a educação urbana na grade curricular do ensino fundamental, expandindo-a para além do meio erudito.

Para o futuro, há possibilidade de ampliar o tema para diferentes etapas, como creches, ensino primário, médio e até universitário. Isso inclui pesquisas mais aprofundadas sobre diversas leituras urbanas e a criação de novas modalidades do jogo, tanto em ampliação de complexidade quanto em versão virtual.

Em conclusão, *Audiência da Cidade* representa o início de uma jornada que visa contribuir para a democratização das cidades, especialmente no que diz respeito à participação da juventude, cuja atuação futura será essencial para vigiar e cuidar do espaço urbano. A ludicidade e a interação ensinam sobre as dinâmicas urbanas, e seu valor reside na partilha do conhecimento e no rompimento do tradicionalismo educacional que não instiga o pensamento crítico e transformador da realidade.

5.6 Instruções de confecção



<https://qrco.de/bgT3IC>

Arquivos acessáveis por QR Code

Ao apontar a câmera do celular para o QR Code, você será direcionado a uma pasta no Drive contendo todos os arquivos necessários para confeccionar uma cópia do jogo. Siga as instruções a seguir:

Cartas de situação-problema

Nome do arquivo: A4 Situações-problema.pdf

Folha: A4 em papel cartão

Tipo de impressão: Colorida, Frente e Verso

Quantidade de cópias: 6 (seis)

Confecção: Recortar cartas com tesoura ou estilete

Cartas de agentes urbanos

Nome do arquivo: A4 Agentes Urbanos.pdf

Folha: A4 em papel cartão

Tipo de impressão: Colorida, Frente e Verso

Quantidade de cópias: 1 (uma)

Confecção: Recortar cartas com tesoura ou estilete

Tabuleiro-mapa de Campos dos Ipês

Nome do arquivo: A2 Tabuleiro-mapa.pdf

Folha: A2 em papel adesivo

Tipo de impressão: Colorida

Quantidade de cópias: 1 (uma)

Confecção: Recortar tabuleiro-mapa impresso com estilete e colar adesivo sobre papel pinho A2 de espessura 1,5mm, após fixação recortar o papel pinho com estilete e guardar sobras do papel pinho

Peças de encaixe do tabuleiro-mapa

Nome do arquivo: A3 Peças de Encaixe.pdf

Folha: A3 em papel adesivo

Tipo de impressão: Colorida

Quantidade de cópias: 1 (uma)

Confecção: Recortar peças de encaixe com tesoura e colar adesivo sobre sobras do papel pinho, após fixação recortar o papel pinho com estilete

Folheto do manual do jogo

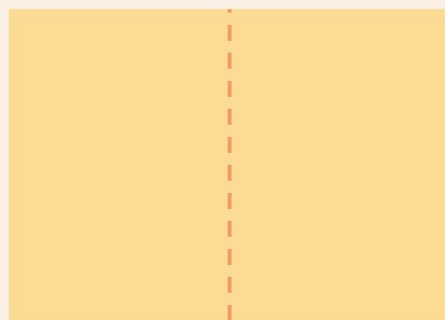
Nome do arquivo: A4 Manual do Jogo.pdf

Folha: A4 em papel couché

Tipo de impressão: Colorida, Frente e Verso

Quantidade de cópias: 1 (uma)

Confecção: Recortar margens com tesoura ou estilete (se necessário) e dobrar a folha no meio do maior lado



Guia de agentes urbanos para mediador

Nome do arquivo: A4 Guia de Agentes Urbanos.pdf

Folha: A4 em papel couché

Tipo de impressão: Colorida, Frente e Verso

Quantidade de cópias: 1 (uma)

Confecção: Recortar margens com tesoura ou estilete (se necessário)

Guia de agentes urbanos para jogadores

Nome do arquivo: A5 MiniGuia de Agentes Urbanos.pdf

Folha: A5 em papel couché

Tipo de impressão: Colorida, Frente e Verso

Quantidade de cópias: 6 (seis)

Confecção: Recortar margens com tesoura ou estilete (se necessário)

REFERÊNCIAS

VELOSO E ZÁRATE, Maria Heloisa. A formação urbana e as configurações da cidade de Inhumas. Aula ministrada na disciplina Planejamento Urbano do curso de Arquitetura e Urbanismo, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2024.

CONSELHO DE ARQUITETURA E URBANISMO DO BRASIL. *Caderno CAU Educa*. Brasília: CAU/BR, 2022.

HARVEY, David. O Direito à Cidade. *New Left Review*, nº 53. Set/out 2008. Tradução Revista Piauí. Disponível em: <https://www.esquerda.net/artigo/o-direito-%C3%A0-cidade-por-david-harvey/30344> Acessado 20 set. 2024.

LEFEBVRE, Henri. **O Direito à Cidade**. Tradução de Rubens Frias. São Paulo: Editora Centauro, 2001. 146 p.

O que é Direito à Cidade? (2020) Instituto Pólis. Disponível em: <https://polis.org.br/direito-a-cidade/o-que-e-direito-a-cidade/>.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 84ª. Paz e Terra, 1968.

SILVA, J. L. S.; DE FREITAS, V.; BUZZAR, M. Educação Urbana: um caminho para o Direito à Cidade. In: Simpósio Brasileiro de Gestão Urbana, III, **Anais**. São Carlos: UFSCar, 2019. Acesso em: 12 out. 2024.

MARTINS, Joana. **Urbe Ludens. Jogos, práticas lúdicas e participação urbana**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Numa Editora, 2022.

Projeto Cartilha da Cidade (2019) Instituto de Arquitetura e Urbanismo, USP São Carlos.

Anísio Teixeira e a democratização da escola brasileira. (2018) Educação Integral. Disponível em: <https://educacaointegral.org.br/reportagens/anisio-teixeira-e-a-democratizacao-da-escola-brasileira/>.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. 4ª. LTC, 2010.

BRASIL. Lei nº 10.257, de 10 de julho de 2001. Regulamenta os arts. 182 e 183 da Constituição Federal, estabelece diretrizes gerais da política urbana e dá outras providências. *Diário Oficial da União*: Brasília, DF, 11 jul. 2001. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/l10257.htm. Acesso em: 3 set. 2025.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. *Diário Oficial da União*: Brasília, DF, 11 jan. 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406.htm. Acesso em: 3 set. 2025.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 3 set. 2025.

TRIBUNAL SUPERIOR ELEITORAL (TSE). *O que fazem o prefeito e o vereador? Confira quais são as funções desses cargos*. Brasília, DF, 08 nov. 2024. Disponível em: <https://www.tse.jus.br/comunicacao/noticias/2024/Novembro/o-que-fazem-o-prefeito-e-o-vereador-confira-quais-sao-as-funcoes-desses-cargos>. Acesso em: 3 set. 2025.

ANEXOS



Nome:

Idade:

RESPONDA ÀS PERGUNTAS QUANTO:

AO LAZER

1ª) Você brinca na rua ou brincava quando mais novo(a)? Se sim, quais brincadeiras?

2ª) Você tem um celular, tablet ou computador próprio?

3ª) Como você gosta de se divertir no tempo livre? (Ex.: Jogos, redes sociais, esportes, sair com amigos...)

À CASA

4ª) Você mora em prédio, casa ou condomínio fechado?

5ª) Quantas pessoas moram com você?

AO TRANSPORTE

6ª) Circule como você se desloca no dia a dia:



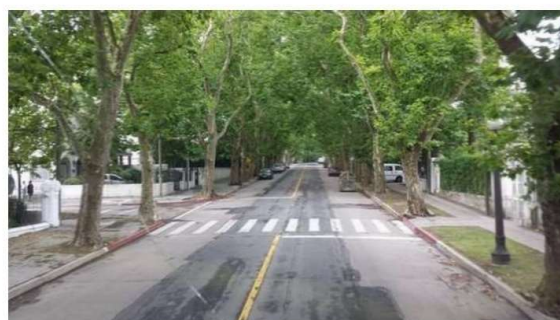


7ª) Quais locais você mais visita além da escola?

AO MEIO AMBIENTE

8ª) No seu bairro tem praça ou parque? Você costuma visitar?

9ª) Observe os exemplos e responda à pergunta:



Sua rua possui muitas árvores, como a primeira imagem, ou poucas/nenhuma árvore, como a segunda imagem?

AO BAIRRO

10ª) O que você mais gosta no seu bairro/cidade? E o que você menos gosta?
