

SOBRE O
GAME

cidade
em
JOGO

O que é?

Desenvolvido pela **Fundação Brava**, em parceria com o **Woodrow Wilson Center**, o **Cidade em Jogo** é um game que tem como objetivo fomentar em jovens alunos o pensamento crítico para se tornarem cidadãos mais engajados no contexto da sua cidade.

O **Cidade em Jogo** promove o espírito crítico e protagonismo juvenil e aborda de uma forma simples e divertida temas de cidadania, gestão pública e democracia.

O jogo é online e 100% gratuito.

Por que é bom para o aluno?

O **Cidade em Jogo**, além de abordar temas considerados complicados de uma forma simples e prática, também se propõe a mostrar ao aluno, dentro da sala de aula, como funciona a gestão de um município da melhor forma: colocando a mão na massa e aprendendo na prática.

Como possibilita que os alunos sejam prefeitos por um dia e decidam quais as melhores soluções para a sua cidade, o *game* os estimula, nesse processo, a pensar criticamente e a discutir com diferentes colegas sobre seus diferentes pontos de vista em relação à sua cidade.

Por que é bom para o professor?

O **Cidade em Jogo** também se propõe a auxiliar o professor de diferentes áreas do conhecimento na abordagem das temáticas relacionadas à política e à cidadania, transformando a sala de aula em um espaço colaborativo de discussão e aprendizado cívico.

O *game* permite com que o professor acompanhe os resultados de seus alunos através de uma sessão exclusiva. Ao final de cada rodada, o professor pode avaliar as decisões tomadas pelos alunos-prefeitos e discutir os assuntos mais relevantes em sala de aula, consolidando o papel do *game* como uma ferramenta de auxílio pedagógica de grande utilidade e zero custo para o professor.

**ONDE O JOVEM
GOSTARIA DE
APRENDER SOBRE
POLÍTICA?**

65%

NA ESCOLA



43%

NA UNIVERSIDADE



37%

COM A FAMÍLIA



29%

NA INTERNET



Fonte: Sonho Brasileiro da Política - Pesquisa feita pela Box1824 com 1784 jovens de 18 a 24 anos, das classes A, B, D e E, em 173 cidades e 23 Estados



**COMO
JOGAR**

**EM 4
PASSOS**

1

DEFININDO O TAMANHO DA CIDADE

No **Cidade em Jogo**, o novo prefeito escolhe o perfil de cidade que governará dentre 3 opções: cidade pequena, cidade média e litorânea ou grande metrópole.



Você pode sugerir aos alunos que escolham uma opção com o perfil similar à cidade que vivem, para que possam pensar como se fossem, realmente, prefeitos.

A escolha carrega prós e contras, já que o tamanho da cidade interfere na dificuldade, liberdade de ação para a adoção de políticas públicas e observação de seus resultados.

2

DEFININDO AS PRIORIDADES

Na segunda etapa acontece a definição de três prioridades para a gestão, dentre as nove disponíveis.



Ao longo do jogo, o novo prefeito poderá avaliar se as medidas adotadas no mandato foram coerentes com as prioridades estabelecidas anteriormente.

3

ANALISANDO AS POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A CIDADE

Com as prioridades de governo em vista, o novo prefeito agora pode conhecer quais são as políticas públicas disponíveis para a cidade, distribuídas em seis categorias.

ESCOLHA 3 POLÍTICAS

+ Saúde Cultura Educação Arrecadação Urbanismo & Transporte Saneamento & Gestão Ambiental

Urbanismo & Transporte

Implantar novos radares e postos de fiscalização de trânsito pela cidade

Asfaltar as ruas de terra da cidade

Compra de novos ônibus

Aumentar o número de pontos de ônibus pela cidade

Manutenção de canteiros, praças e calçadas

Contratação de frota adequada à área rural

O QUE É? PRÓS CONTRAS

Programa de construção de ciclovias e educação no trânsito para garantir sua segura utilização.

VOLTAR APLICAR

REDUZIR DESIGUALDADE INOVAÇÃO & TECNOLOGIA CIDADE SUSTENTÁVEL

0/3 POLÍTICA SELECIONADA 1/10 RODADAS

FINANÇAS SATISFAÇÃO INFRAESTRUTURA

A cada rodada o aluno deve selecionar três políticas públicas que deseja aplicar. É preciso analisar bem antes de selecioná-las, pois todas as políticas têm seus “prós” e “contras” que, ao longo das dez rodadas, causam impactos relevantes em sua gestão.

Cada política pública escolhida tem reflexos imediatos nos indicadores de finanças, na satisfação popular e na infraestrutura da cidade, que devem ser controlados para se obter uma gestão de sucesso.

3

EVENTOS ALEATÓRIOS



Durante a fase de seleção das políticas públicas, a jogada pode ser interrompida por eventos que aparecem aleatoriamente, em forma de pop-ups. O jogador precisa decidir entre as duas alternativas apresentadas para desbloquear a tela e seguir com a jogada.

A sua chance de incidência aumenta ou diminui de acordo com a escolha de políticas públicas durante as rodadas.

EXPERIÊNCIAS NAS
ESCOLAS



PROJETO PREFEITO POR UM DIA - JUNDIAÍ/SP



Por meio de uma parceria da Fundação Brava com a Secretaria de Estado de Educação de São Paulo e a Prefeitura Municipal de Jundiaí, foi implantando um projeto piloto em 3 escolas da cidade.

Depois de realizarem algumas rodadas com o *game* Cidade em Jogo, os alunos de cada escola foram desafiados a desenvolver projetos que tinham como objetivo identificar problemas dos seus respectivos bairros, analisá-los, pensar nas dificuldades e apresentar propostas para resolvê-los.

Os responsáveis pelos melhores projetos em cada escola tiveram a oportunidade de ir até a prefeitura para apresentar suas propostas ao Prefeito, Secretários e gestores ligados às medidas sugeridas pelos alunos. Diversas medidas práticas de melhoria sugeridas pelos alunos foram acatadas pelo poder público municipal.

PROJETO PREFEITO POR UM DIA - JUNDIAÍ/SP

Na E.E. Dom Joaquim Justino Carreira, a professora criou um minicurso de três aulas que falava de eleições, estrutura do estado e educação política. O projeto vencedor falava sobre a falta de opções de lazer no bairro, o que gerava violência e fazia com que os jovens se aproximassem da criminalidade e evadissem a escola.

Na E.E. Maria de Almeida Schledorn, após utilizarem o *game* Cidade em Jogo, os alunos desenvolveram um projeto sobre os principais desafios ligados ao saneamento básico e as inundações que algumas ruas apresentam durante o regime das chuvas no bairro Jardim das Tulipas.

Já na E.E. Professora Deolinda Copelli de Souza Lima, os professores desenvolveram um projeto interdisciplinar de Matemática e Sociologia que usava o *Cidade em Jogo* como fio condutor da disciplina, usado em diferentes momentos. O projeto vencedor tratava de zeladoria urbana e iluminação pública de uma escadaria de importante acesso à escola, que aumentava a sensação de insegurança e ocorrência de crimes no local.



COLÉGIO HUMBOLDT – SÃO PAULO/SP



O Colégio Humboldt tem uma forte tradição de levar os alunos a refletirem sobre cidadania e políticas públicas. Ao conhecerem o *game* Cidade em Jogo, os professores da área de ciências humanas elaboraram uma sequência didática, que trazia uma problematização e usava a experiência do *game* como estímulo para a discussão.

Após a experiência com o Cidade em Jogo, os alunos levaram suas impressões sobre o que vivenciaram durante as rodadas com o *game* para uma discussão mais ampla, traçando paralelos com questões da vida real.

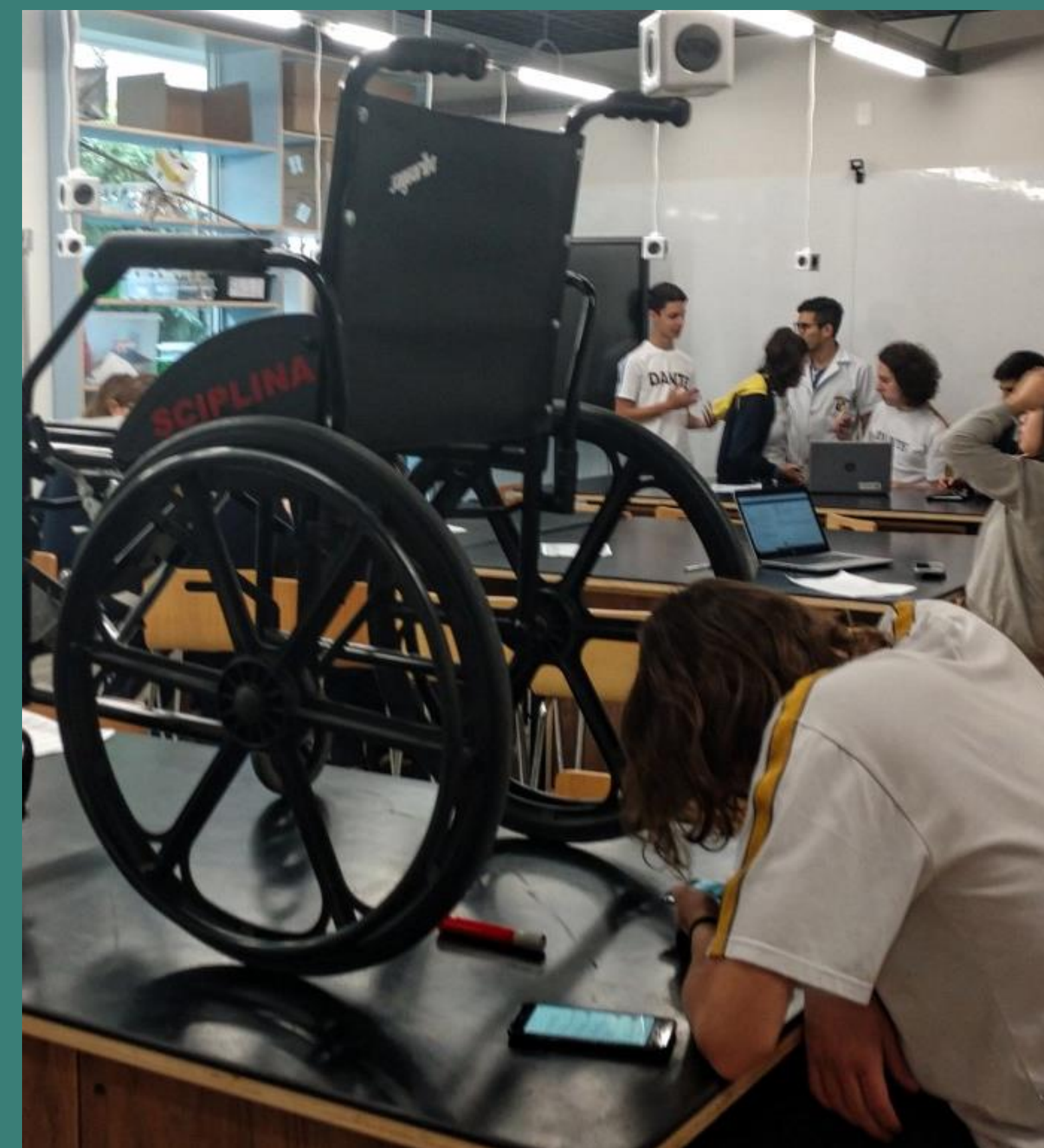
Com a experiência, foi possível demonstrar limites da ação da gestão pública municipal, promover a reflexão acerca de questões políticas inicialmente menos tangíveis e simular como as tomadas de decisões individuais impactam sobre os resultados obtidos dentro de um contexto mais geral.

COLÉGIO DANTE ALIGHIERI – SÃO PAULO/SP

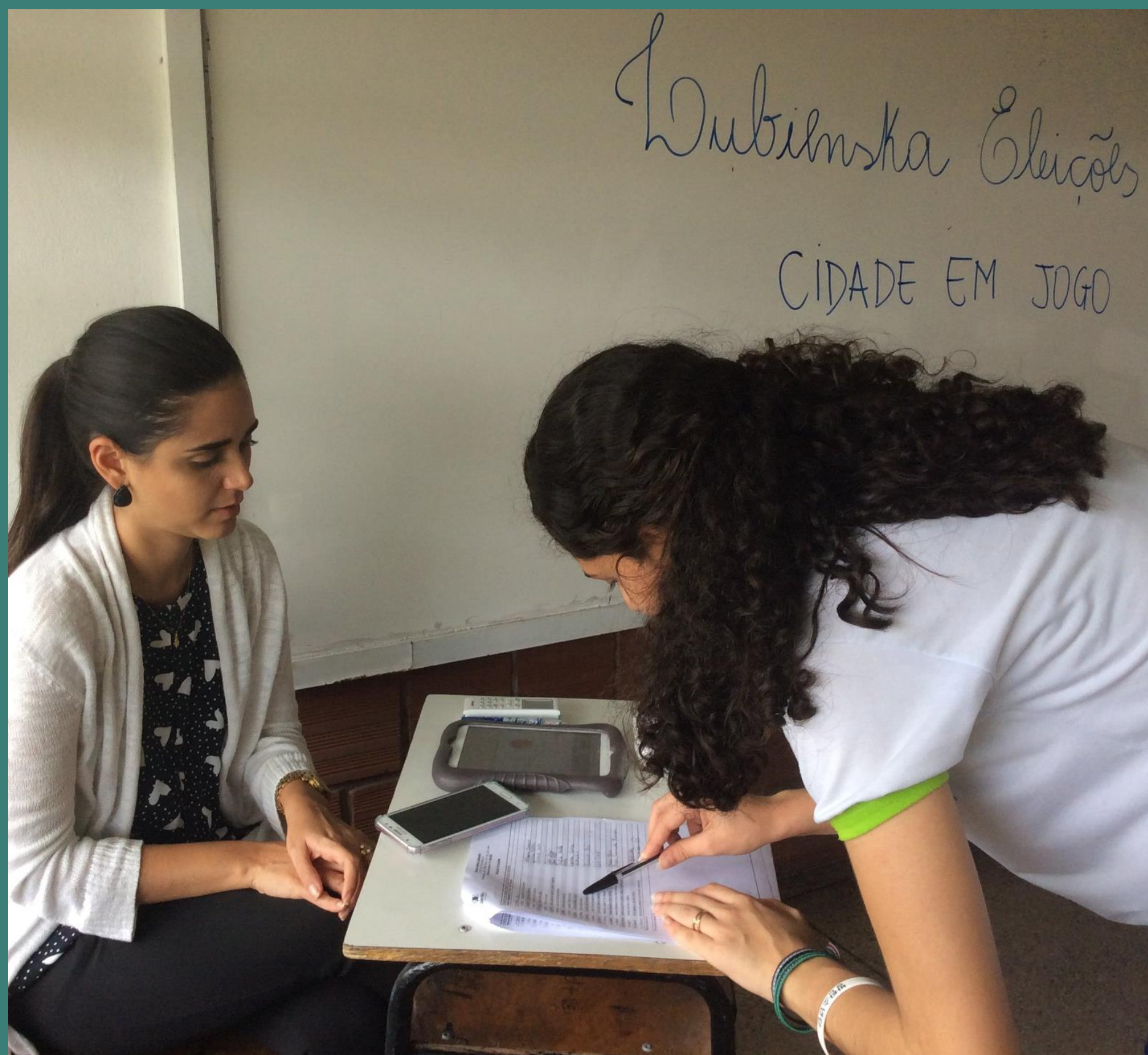
No Colégio Dante Alighieri, as turmas do 1º ano do Ensino Médio participaram de um projeto interdisciplinar chamado “Eu Cidade”, que foi iniciado no laboratório de informática com o uso Simcity. O objetivo era que eles tivessem a noção do que seria necessário para se criar uma cidade, aprender sobre toda a infraestrutura e como se dá o gerenciamento.

Em seguida, eles iniciaram a experiência com o *game* Cidade em Jogo, onde puderam ver como funciona a questão das políticas públicas, colocando em prática as aprendizagens e discutindo como cada grupo lidava com questões específicas, além de poderem sentir a importância de suas escolhas.

A partir daí, alunos foram desafiados a fazer planos de negócios de impacto social para resolver problemas urbanos de São Paulo, culminando na apresentação de propostas e protótipos para uma banca. O projeto tinha como objetivo fazer com que os alunos se sentissem protagonistas, que soubessem da sua importância como cidadãos e que eles têm o direito de questionar e participar ativamente no processo de mudança social.



COLÉGIO LUBIENSKA – RECIFE/PE



O Colégio Lubienka trabalhou com o game Cidade em Jogo como instrumento disparador para a realização de debates e reflexões durante toda uma semana, cujo tema central foi "cidadania e participação".

Foi iniciado um processo eleitoral no qual as três chapas candidatas fizeram vídeos defendendo suas plataformas de governo, baseadas nas prioridades que escolheram ao jogar o *game*. Os demais alunos formaram 4 grupos, cada um representando uma diferente bancada legislativa e grupo de interesse. Devido à participação ativa, os alunos do 9º ano formaram uma 5ª bancada, representando a sociedade civil organizada.

A prefeita e a vice-prefeita eleitas, então, jogaram novamente o Cidade em Jogo, apresentando suas propostas de aplicação das políticas públicas para as bancadas, que deveriam deliberar pela aprovação ou rejeição, até completarem todas as rodadas. Ao todo, 80 estudantes participaram ativamente da mesma rodada do game, simulando o funcionamento dos poderes Executivo e Legislativo de uma cidade.

Como foi sua experiência?

Você pode enviar um e-mail para o endereço contato@cidadeemjogo.org.br ou, se preferir, preencha o formulário disponível em nosso portal.

WWW.CIDADEEMJOGO.ORG.BR

