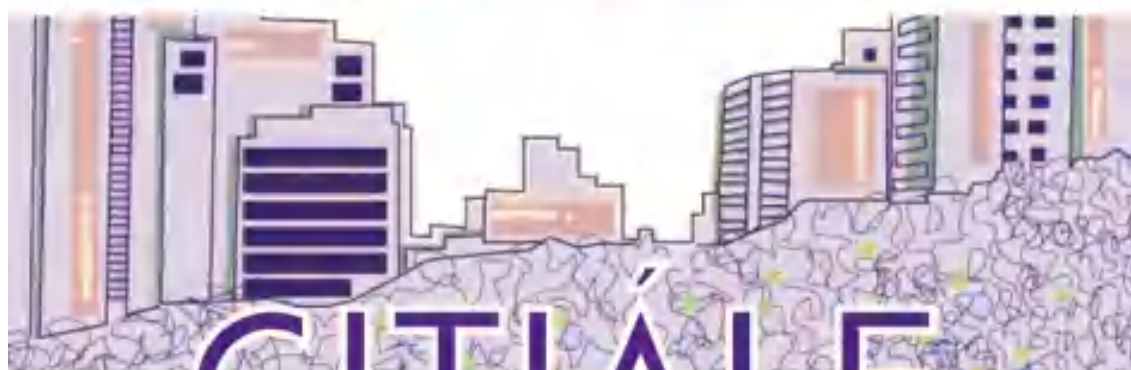


Um Jogo de Dayanne Stalschus



CITIALE

Não importa quem você é,
sua cidade precisa de você



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE TECNOLOGIA E RECURSOS NATURAIS
UNIDADE ACADÊMICA DE ENGENHARIA CIVIL
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO**

DAYANNE STÉPHANIE STALSCHUS BARROS

**CITIÁLE: UM JOGO PEDAGÓGICO PARA O EXERCÍCIO DO
DIREITO À CIDADANIA**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CAMPINA GRANDE

2018

DAYANNE STÉPHANIE STALSCHUS BARROS

**CITIÁLE: UM JOGO PEDAGÓGICO PARA O EXERCÍCIO DO
DIREITO À CIDADANIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Federal de Campina Grande, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de graduação em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Profa. Dra. Livia Izabel Bezerra de Miranda

CAMPINA GRANDE

2018



Trabalho de Conclusão de Curso "Citiále: um jogo pedagógico para o exercício do direito à cidadania", apresentado por DAYANNE STEPHANIE STALSCHUS BARRDS, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo outorgado pela Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Tecnologia e Recursos Naturais, Unidade Acadêmica de Engenharia Civil, Curso de Arquitetura e Urbanismo.

APROVADO EM: 06 de agosto de 2018.

BANCA EXAMINADORA:

Prof.ª Dr(a). Livia Izabel Bezerra de Miranda
Orientadora - Presidente

Prof.ª Me. Livia de Almeida Rocha
Examinadora Interna

Prof. Dr. Luiz Eugênio Carvalho
Examinador Externo

Dedico este trabalho a Deus, o perfeito Arquiteto, criador do mundo, provedor da minha salvação, razão da minha alegria, autor e consumidor da minha fé.

AGRADECIMENTOS

Certamente estes parágrafos não conseguirão traduzir quão grande é a minha gratidão, mas espero conseguir, com minhas limitadas palavras, honrar todos aqueles que participaram comigo dessa longa caminhada.

Agradeço a Deus, pois há 22 anos me deu o fôlego de vida, me amou incondicionalmente, mesmo sendo o maior conhecedor de todas as falhas que cometi e ainda cometerei.

Aos meus pais, Doris e Enilson, aqueles que me ensinaram as lições mais preciosas que eu poderia aprender: o esforço é o caminho para o sucesso, o sucesso pode trazer dinheiro, o dinheiro pode trazer bens, mas no fim das contas o dono do esforço, do sucesso, do dinheiro e dos bens ainda será Deus. Somos apenas mordomos nessa Terra. Vocês me mostram todos os dias que um caráter humilde e uma conduta digna não podem ser corrompidos por conquista alguma.

A Matheus, o meu amor, por acreditar em mim, mesmo quando eu não acreditava mais. Por me ouvir nos dias de agonia, por sempre está de prontidão para me dizer palavras de consolo. Por não me deixar desistir. Você me faz feliz.

Aos meus irmãos, Dickson e Enilsinho, meus companheiros de infância, protagonistas de diversos momentos de alegria, obrigada por sempre conseguirem me arrancar gargalhadas, mesmo nos dias mais difíceis.

As minhas amigas. Ellinha, conversar com você toda quarta-feira aliviaram muitos fardos durante minha graduação, obrigada por sempre estar por perto com um sorriso no rosto. Gabi, quero um dia merecer todos os elogios que você me faz, obrigada por ser minha companheira por tanto tempo no campus e na vida. Bella, o seu comprometimento e responsabilidade me constroem a ser melhor, obrigada por ser a melhor parceira de trabalho durante o curso. Maria, seu empenho e energia me encantam, obrigada por ser presente na minha vida, mesmo quando nossas graduações quiseram nos separar. Tatá, a sua doçura e gentileza é algo lindo de se ver, obrigada pelas madrugadas mais engraçadas que posso me recordar.

Aos meus colegas de turma, principalmente, Nanda, Jade, Felipe, Clarice, Bianca e Bia, vocês tornaram os longos dias de aula na universidade, e as longas madrugadas fazendo projeto, bem mais agradáveis.

A minha orientadora, Livia, que me acompanhou do 2º ao 10º período do curso e me ensinou o assunto que deu fruto ao tema desse TCC. Obrigada por sua legítima dedicação em cada aula e por aceitar orientar uma pessoa tão insegura, com um tema tão incomum.

Aos meus professores, Raoni, Kaki, Marcelo e Tatiana, vocês verdadeiramente possuem o dom do magistério. Obrigada por ensinaram com um genuíno empenho e me ajudaram a ser uma estudante melhor.

Porque o Senhor dá a sabedoria; da sua
boca é que vem o conhecimento e o
entendimento.
(Provérbios 2:6)

RESUMO

BARROS, Dayanne. Citiále: um jogo pedagógico para o exercício do direito à cidadania. 2018. 87 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal de Campina Grande. Campina Grande, 2018.

São diversos os problemas que assolam as áreas urbanas do Brasil. Incompativelmente, é pequeno o conhecimento da população no que se refere às possibilidades legais de abrandamento ou resolução desses problemas. Desta feita, este trabalho apresentará uma proposta de jogo de cartas e tabuleiro que, de forma lúdica, ensinará fundamentos de Legislação Urbana e conceitos, como Instrumentos Urbanísticos, capazes de atenuar os problemas das cidades brasileiras, através da atuação da população, dos governantes e da iniciativa privada. Os princípios norteadores da pesquisa se desenvolveram através da leitura de literaturas acerca do Direito Urbanístico, fundamentos para desenvolvimento de jogos de tabuleiro e métodos de ensino-aprendizagem através de jogos. O projeto foi elaborado através da aplicação de questionários, confecção de protótipos e testes presenciais. Verificou-se através dos testes e dos comentários dos testadores que, embora o jogo tenha sido projetado num curto período de tempo, alcançou seu objetivo de transmitir um novo conhecimento relativo à Legislação Urbana. A partir desses resultados podemos concluir que o produto final pode ser ampliado para além do campo acadêmico.

Palavras-chave: Legislação Urbana. Instrumento Urbanístico. Jogo de tabuleiro. Estatuto da Cidade. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

BARROS, Dayanne. Citiále: um jogo pedagógico para o exercício do direito à cidadania. 2018. 87 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal de Campina Grande. Campina Grande, 2018.

Several problems devastate the urban areas of Brazil. Incomparably, there is little knowledge of the population regarding the legal possibilities of slowing down or solving these problems. This paper will present a proposal for a card and board game that, in a playful way, will teach the fundamentals of Urban Legislation and concepts, such as Urbanistic Instruments, capable of mitigating the problems of Brazilian cities, through the actions of the population, of private initiative. The guiding principles of the research were developed through the reading of literatures about Urban Law, fundamentals for the development of board games and teaching-learning methods through games. The project was developed through the application of questionnaires, prototyping and face-to-face tests. It was verified through the testers' tests and comments that, although the game was designed in a short period, it achieved its goal of conveying new knowledge regarding Urban Law. From these results, we can conclude that the final product can be expanded beyond the academic field.

Keywords: Urban Legislation. Urbanistic Instrument. Board game. Statute of the City. Teaching-learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Capa do Manual de instruções do "Jogo do Estatuto da Cidade"	14
Figura 2 – Fachada da Ludopub. “Luderia” inaugurada em 2017, na cidade de Campina Grande	14
Figura 3 – Keep Cool: jogo didático sobre mudanças climáticas. Apresentação e sessão do jogo na Moldova ActivECO 2014	15
Figura 4 – Capa do “Estatuto da Cidade – Guia para implementação pelos municípios e cidadãos”	24
Figura 5 – Caixa do jogo de tabuleiro Keep Cool	31
Figura 6 – Jogo Stadtspieler sendo apresentado no Congresso da Política Nacional de Desenvolvimento Urbano em 2015, em Leipzig	32
Figura 7 – Partida do jo Stadtspieler numa escola, em Hamburgo	32
Figura 8 – Capa da Cartilha do jogo "Prefeito por um dia - O jogo do orçamento" ...	33
Figura 9 –Marituba (PA), cidade onde cerca de 77% da população mora em favelas	36
Figura 10 – Paço Imperial. Patrimônio histórico brasileiro alvo de depredação - RJ.	36
Figura 11 – Engarrafamento Quilométrico em Recife-PE	36
Figura 12 – Desabamento de prédio abandonado, usado como moradia por pessoas de baixa renda - SP.....	37
Figura 13 – Primeiro protótipo do jogo Citiále	40
Figura 14 – Carta de “Problemão” do segundo protótipo	44
Figura 15 – Carta de “Probleminha” do segundo protótipo	45
Figura 16 – Carta de “Ação” do segundo protótipo	46
Figura 17 – Carta de “Penalidade” do segundo protótipo.....	49
Figura 18 – Tabuleiros individuais do segundo protótipo	50
Figura 19 – Marcador de rodadas e fichas do segundo protótipo	50
Figura 20 – Marcador de rodadas e fichas do segundo protótipo	50
Figura 21 – Marcador de primeiro da rodada	51
Figura 22 – Segundo protótipo completo com todos os componentes.....	51
Figura 23 – Primeiro teste	53
Figura 24 – Segundo teste	54
Figura 25 – Terceiro teste	55
Figura 26 – Quarto teste	56
Figura 27 – Quinto teste.....	56
Figura 28 – Tabuleiro Coletivo	59
Figura 29 – Quinto teste.....	60
Figura 30 – Carta de Ação – Instrumento Urbanístico	60
Figura 31 – Carta de Ação - Iniciativa	61
Figura 32 – Carta de Ação - Curinga.....	61

Figura 33 – Carta de Penalidade.....	62
Figura 34 – Carta de Probleminha	62
Figura 35 – Carta de Problemão	63
Figura 36 – Tabuleiro individual da cidade de Círbera	63
Figura 37 – Tabuleiro Individual da cidade de Tímeron	64
Figura 38 – Tabuleiro Individual da cidade de Létermo.....	64
Figura 39 – Tabuleiro Individual da cidade de Átilom.....	65
Figura 40 – Design da tampa da caixa do jogo	66
Figura 41 – Design do verso da caixa do jogo	66
Figura 42 – Dados do jogo	67
Figura 43 – Pino para marcar a rodada.....	67
Figura 44 – Caixa do jogo	67

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	17
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA – LEGISLAÇÃO URBANA.....	20
3.1 O QUE É LEGISLAÇÃO URBANA?.....	20
3.2 ESTATUTO DA CIDADE - A RELEVÂNCIA DA LEI 10.257/01	22
3.3 SELECIONANDO E ESCLARECENDO OS OBJETIVOS DE ALGUNS INSTRUMENTOS URBANÍSTICOS	24
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA - JOGO	28
4.1 O QUE É JOGO?	28
4.2 JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA	29
4.3 EXISTEM JOGOS RELACIONADOS À LEGISLAÇÃO URBANA?	33
5 PROCESSO DE CRIAÇÃO DO JOGO	35
5.1 TEMA DO JOGO	35
5.2 CONCEITO E MECÂNICA DO JOGO	37
5.3 ELEMENTOS NARRATIVOS E ESTÉTICA DO JOGO	39
5.3.1 REGRAS DO JOGO	40
5.3.2 CARTAS DO JOGO	43
5.4 PROTOTIPAGEM	49
5.5 QUESTIONÁRIO TIPO 1	51
5.6 TESTES	52
5.7 QUESTIONÁRIO TIPO 2	57
5.8 RESULTADO E ANÁLISE DOS QUESTIONÁRIOS	57
5.9 CONFECÇÃO FINAL DO JOGO	59
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	68
REFERÊNCIAS.....	69
APÊNDICE A - Questionários de Pesquisa	72
APÊNDICE B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	75
APÊNDICE C - Todas as cartas do jogo	78
APÊNDICE D - Caixa do jogo Citiále.....	83
APÊNDICE E - Manual de Instruções do jogo (frente e verso).....	85

1 INTRODUÇÃO

Considerando a possibilidade de aplicar o uso de um entretenimento milenar numa temática atual e relevante, surgiu a ideia da concepção de um jogo de cartas e tabuleiro que retrate alguns cenários para a interação e aplicação dos Instrumentos Urbanísticos que estão previstos na Lei Federal 10.257/01, mais conhecida como Estatuto da Cidade.

A pesquisa se propôs a confirmar a hipótese de que, conceber e aplicar tal ferramenta (jogo) possibilitará uma aproximação da população com o tema selecionado, tendo em vista difundir um conhecimento do qual as pessoas costumam ter pouco ou nenhum esclarecimento.

A população selecionada para as fases de teste, entrevista e aplicação de questionários foi variada, pois a proposta final teve por objetivo promover o maior alcance possível (considerando faixa etária, ocupação profissional, etc.) de disseminação do conhecimento apresentado pelo jogo.

Tendo sido a hipótese comprovada, e sendo o jogo eficaz em transmitir as informações previstas, a relevância da pesquisa será ampliada, podendo dar origem a um projeto mais extenso e de maior alcance.

A inspiração para o conteúdo abordado nesse projeto surgiu do fato de que, temas como a Lei do Estatuto da Cidade, Instrumentos Urbanísticos e Plano Diretor são de pouco conhecimento e interesse por parte da sociedade brasileira. Apesar de refletirem diretamente na vida e cotidiano das pessoas, tais assuntos costumam ser mais esclarecidos no meio acadêmico e profissional.

É importante ressaltar que existem iniciativas de aproximação da população com esse tema por parte de algumas instituições, como o “Prefeito por um dia – O jogo do orçamento” e o “Jogo do Estatuto da Cidade” do Instituto Pólis (figura 1), todavia, ambos são apresentados em forma de cartilha e possuem conceitos mais próximos dos princípios de dinâmicas de grupo do que de jogos. Infelizmente ambos são pouco conhecidos e difundidos.



Figura 1 – Capa do Manual de instruções do "Jogo do Estatuto da Cidade"
Fonte: <http://www.mpggo.mp.br>

Tendo conhecimento da atual efervescência no que diz respeito aos jogos de tabuleiro, devido a abertura de novas *ludérias* (casas de jogos) e realização de eventos (figura 2) que promovem campeonatos dessa classe de jogos no país, percebeu-se a possibilidade de aplicar tal objeto de entretenimento como um meio criativo, divertido e didático (figura 3) de promover a aproximação da população com a Legislação Urbana vigente no Brasil. O esclarecimento do cidadão sobre os princípios ordenadores do meio urbano pode levá-lo a participar de assembleias e reuniões, além de aprimorar sua sensibilidade e percepção sobre os problemas enfrentados na cidade.



Figura 2 – Fachada da Ludopub. "Luderia" inaugurada em 2017, na cidade de Campina Grande
Fonte: <http://www.ludopub.com.br/>



Figura 3 – Keep Cool: jogo didático sobre mudanças climáticas. Apresentação e sessão do jogo na Moldova ActivECO 2014
Fonte: <http://www.ecovisio.org>

Foi importante, para a elaboração do projeto, esclarecer alguns conceitos para o desenvolvimento coerente da pesquisa. Primeiramente, foi necessário conceituar o termo “jogo” que, para autor do livro “Homo Ludens”, publicado em 1938, Johan Huizinga (1938, p. 33) é uma atividade praticada voluntariamente, demarcada dentro de um tempo e espaço, direcionada por regras, tendo um fim em si mesmo e que proporciona momentos de alegria e tensão.

Na presente pesquisa, o jogo desenvolvido não se encaixa em apenas uma das características expostas por Huizinga (1938), que é o “fim em si mesmo”, dado que a proposta tem como finalidade, além da diversão proporcionada pelo jogo, a aproximação dos jogadores com o tema selecionado num processo de ensino-aprendizagem. Essa finalidade pode ser encaixada em um dos quatros pilares que compõem um jogo (estética, mecânica, história e tecnologia), segundo Jesse Schell (2008), que é “história”, pois a história do jogo determina o tema que ele abordará, nesse caso, Instrumentos Urbanísticos. Para Schell, nenhum dos pilares possui maior importância que os demais, todos são elementos essenciais na composição do jogo, por isso, além do aprofundamento teórico do tema abordado, foi necessária uma abrangente análise na área de estética, mecânica e tecnologia de jogos.

Grande parte do aporte teórico para o aprofundamento na temática foram as próprias leis e normas federais que vigoram atualmente no Brasil, pois o jogo faz proposições que encenam um cenário real, visando o entendimento da população sobre a importância de conhecer os princípios que ordenam a cidade e a relevância da função social do meio urbano e da propriedade.

O trabalho tem por objetivo geral despertar o interesse e conhecimento popular na temática de Legislação Urbana, com enfoque nos Instrumentos Urbanísticos, por meio da criação de um objeto de entretenimento, tendo em vista amparar o surgimento de um senso crítico sadio e envolver a população em debates de caráter significativo para o progresso da cidade e abrandamento de seus problemas.

Para alcançar a meta determinada foi necessário elaborar protótipos de jogo de tabuleiro acerca da temática escolhida e desenvolver fases de testes e reajustes, além de verificar, através de aplicação de questionários, se o nível de interesse e conhecimento dos jogadores sobre o tema abordado foi elevado graças a experiência com o jogo

O principal objeto de estudo foi a Legislação Urbana Brasileira em vigor, mais especificamente a Lei do Estatuto da Cidade e seus Instrumentos Urbanísticos, para que o produto final da pesquisa (o jogo) pudesse ser genuinamente esclarecedor, tendo utilidade em âmbito nacional.

O trabalho está estruturado em quatro capítulos, além da introdução e das considerações finais. O primeiro expõe a metodologia adotada no processo de pesquisa, esclarecendo o porquê de o método misto ser o mais conveniente na abordagem do presente estudo; sucessivamente apresenta-se a fundamentação teórica acerca do direito urbanístico e a fundamentação teórica acerca do universo dos jogos de tabuleiro, que esclarecem o caráter técnico da investigação que foi essencial para o projeto; e, por fim, o processo de desenvolvimento do jogo Citiále, que descreve de maneira detalhada como o jogo foi criado.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Segundo Creswell (2010), determinadas pesquisas necessitam de um conjunto de procedimentos que não são exclusivos do método quantitativo ou qualitativo, sendo nomeado, assim, de métodos mistos.

[...]pode-se obter mais insights com a combinação das pesquisas qualitativa e quantitativa do que com cada uma das formas isoladamente. Seu uso combinado proporciona uma maior compreensão do problema de pesquisa [...] estende a discussão sobre os problemas de pesquisa que incorporam tanto a necessidade de explorar quanto a de explicar. (CRESWELL,2010, pp.178-265)

Após o esclarecimento dos dados necessários para o desenvolvimento da proposta e da forma de obtenção desses dados, foi possível concluir que o uso do método misto apresentado por Creswell (2010) é o mais adequado. Resumidamente:

- Dados a serem obtidos:
 - Nível de conhecimentos da população em relação ao tema em questão
 - Preferências a respeito dos tipos de jogos de tabuleiro
 - Nível de conhecimentos da população em relação ao tema em questão após experiência com o jogo
- Forma de obtenção, tratamento e análise dos dados:
 - Aplicação de questionários primários
 - Fases de teste
 - Aplicação de questionários secundários
- Limitações da pesquisa: Tempo para concepção e elaboração do protótipo

Considerando que a metodologia necessária para o desenvolvimento da presente pesquisa envolveu uma coleta de dados qualitativos e um posterior processamento e análise de dados quantitativos, as fases metodológicas foram divididas em 11 pontos e organizadas da seguinte maneira:

- Revisão Bibliográfica: estudar exaustivamente a Legislação Urbana Brasileira (com foco nos Instrumentos Urbanísticos), fazer um levantamento dos métodos de ensino-aprendizagem através de jogos na área de pedagogia, além de investigar os parâmetros de design gráfico e princípios de jogabilidade na concepção de jogos.
- Processo de capacitação: participar de um curso online, para desenvolvimento de jogos de tabuleiro, chamado “The Board Game Developer - Become A Game Design Ninja” (ministrado pelos professores Yann Burrett e Rick Davidson, disponível na plataforma Udemy¹).
- Escrita: fazer os registros escritos, de forma simultânea, em relação as etapas seguintes.
- Elaboração e aplicação de questionários (tipo 1): determinar as características previstas para a seleção da população, para possibilitar a elaboração dos questionários de forma coerente. Aplicar um questionário que indague o grau de conhecimento da população a respeito da Legislação Urbana, além de questionar o interesse e as preferências a respeito de jogos de tabuleiro.
- Seleção de instrumentos urbanísticos: considerar as leituras feitas e o parecer da orientadora para a seleção de instrumentos, sempre objetivando a aplicabilidade no jogo
- Desenvolvimento de protótipo: aplicar os conceitos lidos na primeira fase (legislação urbana, ensino-aprendizagem, princípios de jogabilidade, etc.) numa concepção inicial das regras e do design do jogo.
- Fase de teste 1: reunir a população para fazer o primeiro teste do protótipo e entrevista-las a respeito da jogabilidade, interface, clareza e demais aspectos do jogo.
- Ajustes no protótipo: fazer ajustes no jogo, considerando as observações feitas pela população na primeira fase de teste.
- Fase de teste 2: reunir novamente a população para testar o jogo novamente e ouvir se os ajustes e a experiência com o jogo foram satisfatórios.
- Elaboração e aplicação de questionários (tipo 2): aplicar questionários para a população que testou o jogo, com o objetivo de analisar se o nível de conhecimento das mesmas acerca da temática abordada foi ampliado.

¹ Udemy é uma plataforma online de aprendizado, que dispõe de mais de 80.000 vídeos, pagos e gratuitos, de ensino sobre diversos temas. Pode ser utilizada através do download de seu aplicativo ou acessando o site <<https://www.udemy.com>>

- Concepção final do produto e finalização da parte escrita: ter o jogo em mãos e concluir o relatório, com a devido objetivo alcançado e hipótese comprovada.

Para a execução das fases de aplicação de questionários e teste do jogo, consultou-se o comitê de ética e não foi necessário a aprovação. Porém, o “Termo de Consentimento Livre e Esclarecido” (ver Apêndice B) foi necessário para que os testadores estivessem cientes do sigilo do jogo na fase de testes e autorizassem a veiculação da sua imagem durante os encontros.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA – LEGISLAÇÃO URBANA

O jogo projetado se propõe a ensinar de forma legítima os princípios da Legislação Urbana brasileira e sua efetivação, através do Estatuto da Cidade e seus Instrumentos Urbanísticos, por isso, fez-se necessária uma investigação mais profunda acerca do assunto para que, a noção do que é a função social do meio urbano e da propriedade fosse clara e aplicável no jogo, como é esclarecido no Estatuto da Cidade:

Art. 39. A propriedade urbana cumpre sua função social quando atende às exigências fundamentais de ordenação da cidade expressas no plano diretor, assegurando o atendimento das necessidades dos cidadãos quanto à qualidade de vida, à justiça social e ao desenvolvimento das atividades econômicas, respeitadas as diretrizes previstas no art. 2º desta Lei. (Lei no 10.257/01).

3.1 O QUE É LEGISLAÇÃO URBANA?

Legislação Urbana é o conjunto de leis, normas e decretos que regem as relações de uso e ocupação do espaço urbano, com o objetivo de garantir o cumprimento da função social da cidade, que assegura condições de vida digna para todos os seus habitantes (acesso à transporte, habitação, trabalho e lazer).

O direito urbanístico para a ciência do direito, é o ramo do direito com interface com o direito público que sistematiza e organiza o conjunto de princípios e normas jurídicas voltadas à organização planejada do espaço urbano com a finalidade do bem-estar de seus habitantes. Para o direito objetivo, é o ramo do direito público que reúne, sistematicamente, todas as normas, atos e fatos jurídicos que visam à harmonização das funções do meio ambiente urbano, na busca pela qualidade de vida equilibrada e justa de todos os cidadãos. (LIBÓRIO, SAULE JÚNIOR, 2017).

A configuração legislativa como a conhecemos hoje, no que diz respeito ao planejamento e gestão das cidades brasileiras, existe graças ao processo de Reforma Urbana, que não pode ser tratado como um evento pontual na história do país, mas como uma sequência de acontecimentos, composta de episódios

importantes, que segue em amadurecimento. A luta por essa reforma surgiu graças ao crescimento desordenado das cidades, devido à uma industrialização tardia, porém acelerada, e o intenso movimento de êxodo rural na década de 1930 no Brasil. Entre as décadas de 1940 e 1990, a porcentagem de população urbana no país cresceu em mais de 40%, e essa porcentagem continuou sendo ampliada, chegando ao cenário atual, onde 84,72% da população brasileira vive em áreas urbanas, de acordo com dados da PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios) de 2015.

O movimento de Reforma Urbana apresentou-se de forma mais organizada nos anos 1960, num contexto reformista do governo de Jango (João Goulart), sendo um de seus pontos, uma importante pauta de debate na época: a Reforma Agrária. Durante o período de regime militar esse, e muitos outros debates, perderam força e representatividade. Foi apenas após o processo de redemocratização, nos anos 1980, que as pautas foram retomadas e o movimento recuperou o fôlego, com destaque para sua principal frente de luta, o MNRU (Movimento Nacional pela Reforma Urbana), criado em 1985, composto por sindicatos, grupos não-constitucionais, arquitetos e intelectuais de outros campos de estudo, que buscavam democratizar o espaço urbano, promovendo acesso comum à educação, saúde, moradia, cultura, lazer, transporte e segurança.

A Legislação Urbana, então, pode ser considerada uma parcela recente da esfera jurídica nacional, se comparada as demais leis, pois o direito urbanístico só foi previsto de forma clara na Constituição de 1988, no artigo 24, onde seu foco não seria mais apenas a ordenação das cidades brasileiras através de zoneamentos, mas também o destaque dos direitos e deveres dos cidadãos nesse processo de organização e desenvolvimento do meio urbano.

É possível listar cronologicamente algumas leis que compõem a Legislação Urbana Brasileira e perceber que essa característica de indissociabilidade do planejamento urbano e bem-estar civil passou por processos de maturação com o passar dos anos.

- Lei de Parcelamento do Solo Urbano (Lei 6.766/1979)
- Lei que dispõe sobre o Plano Nacional de Gerenciamento Costeiro (Lei 7.661/1988)

- Lei Federal de Desenvolvimento Urbano – Estatuto da Cidade (Lei 10.257/2001)
- Lei sobre o Sistema Nacional de Habitação de Interesse Social (Lei 11.124/2007)
- Lei Federal do Saneamento Básico (Lei 11.445/2007)
- Lei que instituiu o Programa Minha Casa Minha Vida e tratou da regularização fundiária de assentamentos irregulares em área urbana (Lei 11.977/2009)
- Lei sobre a Política Nacional de Resíduos Sólidos (Lei 12.305/2010)
- Lei que tratou da Política Nacional de Mobilidade Urbana (Lei Federal 12.587/2012)
- Estatuto da Metrópole (Lei Federal 13.089/2015)
- Lei sobre a Regularização Fundiária Rural e Urbana (Lei 13.465/2017)

Dentre as leis citadas, a presente pesquisa se empenhará em esclarecer a Lei 10.257/2001 (Estatuto da Cidade), pois é nela que estão previstos os Instrumentos Urbanísticos que serão abordados no jogo desenvolvido.

3.2 ESTATUTO DA CIDADE - A RELEVÂNCIA DA LEI 10.257/01

Considerando que, diversas tentativas de implementação de instrumentos urbanísticos no Brasil foram fadadas ao fracasso até a década de 1990, por serem consideradas inconstitucionais, é possível afirmar que a aprovação da lei 10.257, em 2001, foi de particular importância no que diz respeito ao planejamento e gestão das cidades brasileiras, sendo estas agraciadas com uma maior autonomia para coordenar seus espaços.

Depois de 11 anos de negociações e adiamentos, o Congresso Federal aprovou o Estatuto da Cidade, lei que regulamenta o capítulo de política urbana (artigos 182 e 183) da Constituição Federal de 1988. Encarregada pela constituição de definir o que significa cumprir a função social da cidade e da propriedade urbana, a nova lei delega esta tarefa para os municípios, oferecendo para as cidades um conjunto inovador de instrumentos de intervenção sobre seus territórios, além de uma nova concepção de planejamento e gestão urbanos. (ROLNIK, 2001).

O Estatuto inovou em duas questões: primeiro, regulou à nível federal uma política urbana praticada nacionalmente (o Plano Diretor), munindo-o com a capacidade de implementação dos instrumentos urbanísticos; segundo: instituiu a participação popular e de associações no processo de elaboração e implementação do Plano, através de referendos, plebiscitos, audiências públicas e orçamentos participativos.

Apesar de, fundamentalmente, o Estatuto da Cidade apresentar-se como de caráter inclusivo para os cidadãos, essa lei pode ser considerada, como tantas outras no Brasil, de difícil compreensão, dada a fatigosa fragmentação de conceitos e regras:

O Estatuto criou dificuldades para a aplicação do artigo 182 e se tornou uma dessas leis detalhadas que no Brasil aparecem para regular outra lei. Veio para atender a ilusória crença de que uma lei detalhada e supostamente completa evitaria dúvidas, distorções, abusos e seria de compreensão, aplicação e fiscalização mais fáceis. Ilusão. Em primeiro lugar porque, em geral, esse tipo de lei pretende ser completa e esgotar um tema. Em segundo lugar, porque tal detalhamento envelhece logo e precisa ser substituído. Em terceiro lugar porque este aumenta os espaços para as dúvidas e contestações, em vez de diminuí-los. [...] Uma lei básica, como o Estatuto da Cidade, quanto mais detalhada pior. Se algo escapa à “lei completa”, aumenta-se as dúvidas. (VILLAÇA, 2012).

É necessário reconhecer que existe o empenho da Câmara dos Deputados de divulgar e elucidar a lei 10.257/01 através da edição do Estatuto da Cidade comentado pelo competente Instituto Pólis de São Paulo (figura 4), contudo, é sabido que um manual que possui quase 300 páginas, onde muitas vezes se faz o uso de termos acadêmicos, não parece atrativo para aqueles que possuem pouco, ou nenhum conhecimento desta área de estudo.



Figura 4 – Capa do “Estatuto da Cidade – Guia para implementação pelos municípios e cidadãos”

Fonte: <https://estatutodacidade.wordpress.com>

Tendo em vista a importância do Estatuto, mas também a limitação de sua clareza, como expôs o professor Flávio Villaça (2012), o presente trabalho selecionará alguns Instrumentos Urbanísticos previstos no Estatuto, com o objetivo de esclarecê-los de forma lúdica, tanto para pessoas do âmbito acadêmico, como para cidadãos comuns.

3.3 SELECIONANDO E ESCLARECENDO OS OBJETIVOS DE ALGUNS INSTRUMENTOS URBANÍSTICOS

Instrumentos Urbanísticos são dispositivos legais capazes de garantir a aplicação dos princípios elementares no que concerne à eficácia da função social da propriedade urbana. Estes instrumentos estão previstos em lei federal, porém sua aplicação e execução são de incumbência dos municípios, através da elaboração do Plano Diretor, que irá atender as necessidades específicas de cada cidade.

Sabendo que o Estatuto da Cidade (Lei 10.257/01) possui 58 artigos, dentre os quais, 34 são voltados para a citação e esclarecimento de diversos Instrumentos Urbanísticos, seria, no mínimo, imprudente querer incluir todos eles em apenas um jogo, pois, este se tornaria demasiadamente complexo, tanto para quem o projetaria, como para os jogadores. Para ser possível, através deste projeto, inserir as

peças de forma simples e interativa no universo da legislação urbana, fez-se necessário eleger alguns instrumentos, que tivessem aplicabilidade nas situações mais recorrentes do cotidiano dos municípios brasileiros.

Os instrumentos selecionados foram listados de acordo com as classificações expostas no manual do Estatuto da Cidade (tendo alguns o Plano Diretor e Lei Municipal Específica como requisitos para aplicação):

- Instrumentos de Indução e Desenvolvimento Urbano
 - Parcelamento, edificação ou utilização compulsórios (arts. 5º e 6º) IPTU progressivo no tempo (art. 7º); desapropriação com pagamento em títulos (art. 8º), consórcio imobiliário (art. 46º): “Induzir a ocupação de áreas já dotadas de infraestrutura e equipamentos, mais aptas para urbanizar ou povoar, evitando pressão de expansão horizontal na direção de áreas não servidas de infraestrutura ou frágeis, sob o ponto de vista ambiental. ”
 - Consórcio imobiliário (Art. 46º): “Viabilizar uma utilização do imóvel que atenda os objetivos da política urbana e atenda o princípio da função social da propriedade. ”
 - Transferência do direito de construir (art. 35º): “Viabilizar a preservação, quando o imóvel for considerado de interesse histórico, ambiental, paisagístico, social ou cultural; servir a programas de regularização fundiária, urbanização de áreas ocupadas por população de baixa renda e habitação de interesse social. ”
 - Outorga onerosa do direito de construir (arts. 28º a 31º), Direito de superfície (arts. 21º a 24º): “O objetivo desses instrumentos é separar a propriedade dos terrenos urbanos do direito de edificação. Separando esses direitos, o poder público aumenta sua capacidade de interferir sobre os mercados imobiliários. ”
 - Operações urbanas consorciadas (arts. 32º a 34º): “Viabilizar intervenções de maior escala, em atuação concertada entre o poder público e os diversos atores da iniciativa privada”
 - Direito de preempção (arts. 25º a 27º): “Facilitar a aquisição, por parte do poder público, de áreas de seu interesse, para a realização de projetos específicos. ”
- Instrumentos de Regularização Fundiária
 - Usucapião: “É a forma originária de aquisição do direito de propriedade, legalmente dada ao possuidor, que ocupa áreas de terras – como sendo suas – sem oposição, pelo prazo fixado em Lei. ”

- Concessão de uso especial para fins de moradia (art. 1º): “Aquele que, até 30 de junho de 2001, possuiu como seu, por cinco anos, ininterruptamente e sem oposição, até duzentos e cinquenta metros quadrados de imóvel público situado em área urbana, utilizando-o para sua moradia ou de sua família, tem o direito à concessão de uso especial para fins de moradia em relação ao bem objeto da posse, desde que não seja proprietário ou concessionário, a qualquer título, de outro imóvel urbano ou rural. ”
- ZEIS - Zona Especial de Interesse Social: “Produto da luta dos assentamentos irregulares pela não remoção, pela melhoria das condições urbanísticas e pela regularização fundiária. A concepção básica do instrumento das ZEIS é incluir, no zoneamento da cidade, uma categoria que permita, mediante um plano específico de urbanização, o estabelecimento de um padrão urbanístico próprio para o assentamento. ”
- Instrumentos de Democratização de Gestão Urbana:
 - Audiências Públicas e Debates: “Amplas apresentações e discussões, nas quais são expostos e debatidos análises e projetos de interesse público, para sua crítica ou avaliação pelos diversos setores da sociedade. ”
 - Consultas Públicas sobre decisões polêmicas (referendo ou plebiscito): “Estão previstos como instrumentos populares de exercício da democracia participativa. Trata-se de mecanismos que permitem, por meio da consulta popular, a participação de forma direta dos cidadãos, para proferir decisões relacionadas à política institucional que afete os interesses da sociedade. ”
 - Conferência sobre Assuntos de Interesse Urbano (art. 43): “Visa a assegurar um processo amplo e democrático de participação da sociedade na elaboração e avaliação de uma política pública. As Conferências têm por objetivo mobilizar o Governo e a sociedade civil para a discussão, a avaliação e a formulação das diretrizes e instrumentos de gestão das políticas públicas, definir uma agenda da cidade contendo um plano de ação com as metas e prioridades sociais para a cidade. ”
 - Estudo de Impacto de Vizinhança – EIV (arts. 36º a 37º): “Lei municipal definirá os empreendimentos e atividades privadas ou públicas, situadas em área urbana, que dependerão de elaboração de estudo prévio de impacto de vizinhança (EIV) para obter as licenças ou autorizações de construção, ampliação ou funcionamento a cargo do Poder Público municipal. O EIV será executado de forma a contemplar os efeitos positivos e negativos do empreendimento ou atividade quanto à qualidade de vida da população residente na área e suas proximidades. ”

- Gestão participativa do orçamento: “Para o cidadão exercer o seu direito de fiscalização das finanças públicas, especialmente da execução dos orçamentos públicos, é requisito essencial o direito à participação na elaboração e execução dos orçamentos, o que significa direito à obtenção das informações sobre as finanças públicas, bem como à participação nas definições das prioridades da utilização dos recursos públicos e na execução das políticas públicas. ”
- Iniciativa popular de projeto de Lei (art. 43): “A iniciativa popular na esfera legislativa é o meio pelo qual o povo pode apresentar diretamente ao Legislativo, projetos de lei subscritos por um número mínimo de cidadãos. Esse instrumento pode ser aplicado na esfera federal, estadual e municipal. ”
- Instrumentos de gestão social da valorização da terra:
 - Contribuição de Melhoria (art. 81 do Código Tributário Nacional - Lei 5172/66): “É instituída para fazer face ao custo de obras públicas de que decorra valorização imobiliária, tendo como limite total a despesa realizada e como limite individual o acréscimo de valor que da obra resultar para cada imóvel beneficiado. ”
- Instrumento de planejamento municipal em especial:
 - Tombamento (Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937): “Constitui o patrimônio histórico e artístico nacional o conjunto dos bens móveis e imóveis existentes no país e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico. ”
- Instrumentos de Zoneamento:
 - ZEIA - Zona Especial de Interesse Ambiental: “Áreas com relevante valor ambiental, contando com vegetação nativa, cursos d`água, declividade acentuada, topo de morro e fundo de vales. Podem ser áreas que sofreram danos ambientais e necessitam de recuperação ambiental. ”
 - ZEIC - Zona Especial de Interesse Cultural: “São áreas formadas por sítios, ruínas, conjuntos e edificações de relevante expressão arquitetônica, histórica, cultural e paisagística, cuja manutenção seja necessária à preservação do patrimônio cultural do Município. ”

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA - JOGO

Para uma execução satisfatória da proposta, é necessária a apresentação e discussão dos princípios básicos teóricos acerca de jogo e design de jogos, bem como, a compreensão de como essa ferramenta pode ser aplicada de forma educativa.

4.1 O QUE É JOGO?

Não existe uma descrição universal capaz de definir a palavra “jogo”, mas é indispensável apresentar alguns conceitos, para que a pesquisa seja norteada e reflita no seu produto final.

Para Huizinga, professor e historiador holandês:

O jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. (HUIZINGA, 1938).

Roger Caillois, sociólogo francês, assim como Huizinga, na sua obra “Os jogos e os Homens” (1958), destaca a relevância das regras como um componente essencial no jogo, além de outros requisitos:

1) livre [voluntária]; 2) separada [no tempo e espaço]; 3) incerta [seu curso não pode ser determinado, nem resultados podem ser alcançados de antemão]; 4) improdutiva [não gera mercadorias nem bens – apesar de, às vezes, transferi-los]; 5) governada por regras [convencionadas, que suspendem as leis ordinárias]; 6) fictícia [um faz-de-conta acompanhado da consciência de uma segunda realidade, contrária à vida real]. (CAILLOIS, 1958)

Zimmerman e Salen, no livro “Regras do jogo”, destacam ainda o caráter de conflito presente na maioria dos jogos:

Um jogo é um sistema no qual jogadores engajam em um conflito artificial, definido por regras, chegando a um resultado quantificável: Os elementos chave desta definição são o fato de um jogo ser um sistema, jogadores interagem com o sistema, o jogo é uma instância de conflito, o conflito nos jogos é artificial, regras limitam o comportamento do jogador e definem o jogo, e todo jogo possui um resultado quantificável ou objetivo. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

O professor americano da área de tecnologia de entretenimento, Jesse Schell, em seu livro “Art of Game Design” (2008), expõe seu conceito de jogo baseado em características como objetivo, regras, conflitos, interação e imersão. Assim, o autor conclui que: “Um jogo é uma atividade de solução de problemas, abordada com uma atitude prática”, sendo a mecânica a parte essencial do jogo, pois é “o conjunto de regras e interações que os jogadores devem seguir para alcançar o objetivo do jogo” (SCHELL, 2008, p.41).

Podemos dizer então, resumidamente, que jogo é uma atividade lúdica e voluntária, dotada de regras e objetivos, que pode envolver um ou mais jogadores e tem por finalidade promover entretenimento aos seus usuários.

4.2 JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

Ensinar é uma característica intrínseca a todo e qualquer jogo, pois envolve um processo de aprendizagem de regras, que possibilitam sua execução. Quando se quer usar um jogo como ferramenta didática, apenas direciona-se a narrativa e as regras deste jogo para o tema que se deseja abordar. Desta forma, é possível entender a afirmação do semiótico e historiador cultural russo, Lúri Lotman, de que o jogo “não se opõe nunca ao conhecimento, pelo contrário, ele é um dos meios mais importantes de aquisição das diferentes situações vitais de aprendizagem de tipos de comportamento” (LOTMAN, 1978, pp. 119-120).

A capacidade que um jogo tem de envolver um sujeito de maneira, ao mesmo tempo, intelectual e lúdica, como um elemento essencial e atuante da partida, garante um comprometimento, consciente ou não, com a experiência de aprendizagem proposta pelo jogo. Por isso Lopes diz que “É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo [...]” (LOPES, 2001, p. 23).

É importante ressaltar que a esfera lúdica dos jogos, que propõe uma experiência prazerosa a seus participantes, não se restringe apenas às crianças, pois as possibilidades de complexidade e de temas a serem aplicados são demasiadamente variadas, podendo se estender a todos os públicos.

Os jogos baseiam-se no interesse pelo lúdico que independe da faixa etária. Considerando-se este aspecto, os jogos podem promover ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento [...]. (PEREIRA et al., 2009).

É possível concluir que um jogo é uma poderosa ferramenta didática que, se desenvolvida e aplicada corretamente, pode através de um momento de lazer, criar e aprimorar o senso crítico do jogador em relação ao tema apresentado.

O lúdico atua como elemento facilitador e motivador no processo de ensino e aprendizagem, pois são nos momentos de maior descontração e desinibição que os sujeitos se desbloqueiam e descontraem o que provoca a interação entre grupos, fazendo com que a aprendizagem ocorra de forma significativa. (Ohlweiler et al., 2013, p. 2).

Podemos citar dois exemplos interessantes de jogos bem-sucedidos nas últimas décadas, que foram desenvolvidos para ensinar: Keep Cool e Stadtspieler. Keep Cool é um jogo de tabuleiro (figura 5), criado por Gerhard Petschel-Held e Klaus Einsenack em 2004, publicado pela empresa alemã Spieltrieb. Os autores relatam que o objetivo do jogo é "promover o conhecimento geral sobre as mudanças climáticas e a compreensão das dificuldades e obstáculos". No jogo, cada jogador assume um país, e em meio a competição e as negociações para alcançar seus interesses econômicos, precisam equilibrar suas ações conjuntamente para não afetar o clima global. A EcoVisio (ONG de jovens da Moldávia, que tem, dentre seus principais tópicos de trabalho, a Educação para o Desenvolvimento Sustentável, Paz e Liderança Transformadora, Empreendedorismo Social e Economia Verde) usa o jogo em suas atividades educacionais desde 2013.

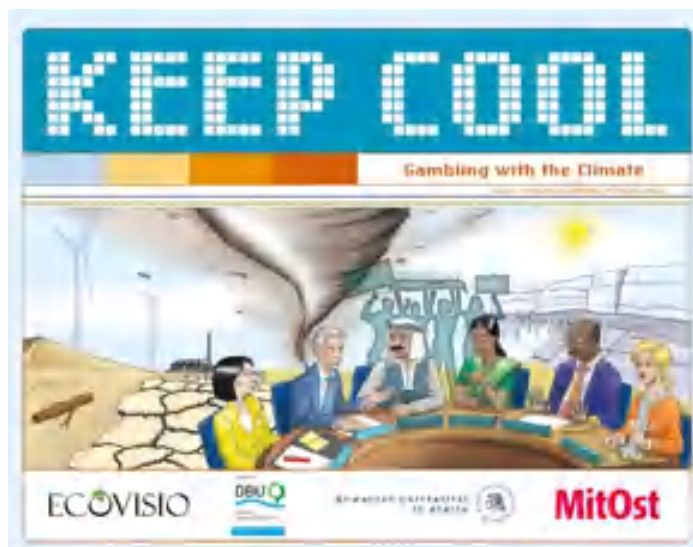


Figura 5 – Caixa do jogo de tabuleiro Keep Cool
Fonte: <http://www.ecovisio.org/keep-cool>

Stadtspieler (figura 6), que traduzido do alemão significa “Jogador da Cidade”, foi inventado por Georg Pohl e uma equipe de profissionais no contexto de uma associação sem fins lucrativos (Nationale Stadt Entwicklungs Politik) e usado por mais de 10 anos em vários lugares na Alemanha, Europa e no mundo. Sofreu alterações e aprimoramentos com o passar dos anos. Teve sua versão mais atual lançada em 2009. É um jogo de tabuleiro estratégico, que permite a participação de quatro a seis pessoas, que irão, no decorrer da partida, construir uma cidade. Os jogadores assumem papéis diferentes, podendo ser urbanistas, investidores ou cidadãos comuns. Os jogadores planejam a cidade, inventam e contam histórias, além de oferecer e receber sugestões dos demais participantes.



Figura 6 – Jogo Stadtspieler sendo apresentado no Congresso da Política Nacional de Desenvolvimento Urbano em 2015, em Leipzig

Fonte: <http://www.stadtspieler.com/einsaetze-stadtspieler.php>

Este jogo já foi usado em diversas situações na Alemanha, tais como: integração de jovens refugiados, em Traunstein, Seminário de start-up sobre novos insights e pontos de partida no desenvolvimento urbano local e regional, em Neustrelitz, Encontro do maior clube de jardinagem da Alemanha, em Hamburgo, e aulas de Geografia em escolas (figura 7), também na cidade de Hamburgo.



Figura 7 – Partida do jo Stadtspieler numa escola, em Hamburgo

Fonte: <http://www.stadtspieler.com/bildergalerie.php?bild=3>

4.3 EXISTEM JOGOS RELACIONADOS À LEGISLAÇÃO URBANA?

Pode-se dizer que sim, existem jogos relacionados à Legislação Urbana, se considerarmos as propostas manifestadas nas publicações “Prefeito por um dia – O jogo do Orçamento” (figura 8) e “Jogo do Estatuto da Cidade” como jogos. Todavia, ambas apresentam um caráter de simulações e ensaios acerca do Orçamento Participativo e Instrumentos Urbanísticos. Isso quer dizer que não seguem os conceitos atribuídos ao termo “jogo”, listados no tópico anterior. Ambas são apresentadas em forma de cartilha e possuem conceitos mais próximos dos princípios de dinâmicas de grupo.



Figura 8 – Capa da Cartilha do jogo "Prefeito por um dia - O jogo do orçamento"
Fonte: <http://polis.org.br>

Apesar de na sua capa (figura 8), apresentar o subtítulo “O jogo do orçamento”, o próprio autor, diversas vezes, atribui o termo “dinâmica” para a proposta apresentada na publicação, e não o termo “jogo”:

Desenvolvimento da dinâmica: Durante a dinâmica, o(a) instrutor(a) perceberá que, em várias etapas, há perguntas e respostas. Essas perguntas não são de uso obrigatório, mas seu objetivo é facilitar e orientar as apresentações dos(as) instrutores(as). Isso implica dizer que nem todas precisam ser feitas, ficando sua utilização a cargo da sensibilidade do(a) próprio(a) instrutor(a), até para incluir outras mais pertinentes. (MÉLLO, L. DANTAS, I. et al, 2004).

Considerando isto, é possível assegurar a condição de ineditismo da proposta que será manifestada no jogo Citiále. Todavia, não descartando o valor dessas publicações e das experiências promovidas por elas, que servem de referência para o desenvolvimento e construção do produto final da presente pesquisa.

5 PROCESSO DE CRIAÇÃO DO JOGO

Após a análise de conceitos importantes, tanto de jogo, como de legislação urbana partiu-se para o desenvolvimento da proposta. Esse processo criativo ocorreu sequencialmente, com a escolha de tema, conceito e mecânica, e por fim, elementos narrativos e estéticos do jogo.

5.1 TEMA DO JOGO

O tema já havia sido selecionado desde o início do projeto, contudo, é importante esclarecer a veracidade de sua relevância para o atual cenário nacional. Tem-se como objetivo, através do jogo, ensinar princípios reais de legislação urbana e, para isso, se aplicará também problemas reais enfrentados pelas cidades brasileiras, tais como: déficit habitacional, terrenos ociosos em áreas urbanas, espraiamento da malha urbana, moradias inadequadas (figura 9), problemas de tráfego e transporte, carência de segurança, abandono e depredação de patrimônio (figura 10), utilização inadequada do orçamento público, poluição do meio ambiente e escassez de equipamentos públicos. Tais problemas são relatados periodicamente nos meios de comunicação, os engarrafamentos quilométricos da cidade de Recife (figura 11), a guerra contra o tráfico de drogas na cidade do Rio de Janeiro e os prédios em desuso nas áreas privilegiadas da cidade de São Paulo (figura 12) são assuntos recorrentes nas mídias impressas e digitais. Por isso, o jogo trará uma clareza de identificação imediata com a realidade dos jogadores.



Figura 9 – Marituba (PA), cidade onde cerca de 77% da população mora em favelas
Fonte: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-cidade-brasileira-tem-mais-favelas/>



Figura 10 – Paço Imperial. Patrimônio histórico brasileiro alvo de depredação - RJ
Fonte: <http://biblioo.info/paco-imperial-depredado/>



Figura 11 – Engarrafamento Quilométrico em Recife-PE
Fonte: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/06/26/politica/1530040918_051796.html



Figura 12 – Desabamento de prédio abandonado, usado como moradia por pessoas de baixa renda - SP

Fonte: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/05/05/politica/1525546843_204888.html

5.2 CONCEITO E MECÂNICA DO JOGO

O conceito vem da essência do que forma a cidade: seus habitantes, sejam eles cidadãos comuns, líderes políticos, acadêmicos, investidores ou líderes comunitários. Mais à frente, quando as mecânicas e as regras forem esclarecidas, perceberemos que o jogador, no decorrer da partida, assumirá o papel de tentar solucionar os problemas desses diversos personagens que existem em qualquer cidade. Desta forma, o conceito do jogo pode ser traduzido através da seguinte frase que aparece em sua capa: “Não importa quem você é, sua cidade precisa de você!”.

As mecânicas do jogo foram escolhidas por meio da elaboração de fichas e análise correlata de diversos outros jogos de carta e tabuleiro. Finalmente, alguns jogos foram selecionados (quadro 1), para servirem de embasamento, por possuírem um nível ideal de jogabilidade (qualidade que um jogo possui de ser fácil e intuitivo de se jogar), elementos gráficos atrativos (design de tabuleiro, caixa, cartas e peças) e um elevado grau de interação entre os jogadores (a ação de um jogador, em toda rodada, é capaz de interferir diretamente na jogada do outro).

Quadro 1 – Levantamento e análise de jogos correlatos

Nome	Blueprints	7Wonders	Ticket to Ride	Bang! The dice game
Imagem				
Idade	12+	10+	8+	8+
Tempo	30 min.	30 min.	45 min.	15 min
Jogadores	2-4	2-7	2-5	3-8
Tipo	Familiar	Estratégia	Familiar	Festivo
Mecânicas	<ul style="list-style-type: none"> -Rolagem de dados -Colecionar componentes -Construção a partir de modelo 	<ul style="list-style-type: none"> -Ação simultânea -Jogadores com diferentes habilidades -Colecionar componentes -Seleção de cartas 	<ul style="list-style-type: none"> -Gestão de mão -Construção de rotas -Seleção de Cartas 	<ul style="list-style-type: none"> -Jogadores com diferentes habilidades -Rolagem de dados -Eliminação de jogadores -Jogo em equipe
Categoria	Jogo de dados	Antiguidade, jogo de cartas, civilizações	Trens, transporte, viagem	Blefe, jogo de dados, faroeste e luta
Princípio do jogo	Os jogadores recebem uma planta de um prédio e o constrói usando dados de diferentes cores, que representam diferentes materiais construtivos.	Cada jogador recebe o tabuleiro de uma cidade histórica e coleta cartas para desenvolver sua cidade nas áreas de agricultura, ensino, poder bélico, construção civil, etc.	Um grande tabuleiro coletivo possui várias rotas que conectam cidades. Cada jogador deverá conectar determinadas cidades com sua frota de trem, usando cartas de ação.	Cada jogador assume o papel de um personagem no Velho Oeste, com habilidades distintas. Através de disputas de dados, devem matar seus inimigos.

Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

Criou-se então uma ficha para o jogo Citiále (quadro 2), selecionando características dos jogos anteriores que se queria aplicar:

Quadro 2 – Características previstas para o jogo Citiále

Nome	Imagem	Idade	Tempo	Jogadores	Tipo	Mecânicas	Categoria
Citiále		14+	60 min.	2-4	Familiar	-Gestão de mão -Rolagem de dados -Ação simultânea -Seleção de cartas -Jogadores com diferentes habilidades	Jogo de cartas

Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

5.3 ELEMENTOS NARRATIVOS E ESTÉTICA DO JOGO

O jogo propõe que cada jogador deverá assumir o controle de uma cidade, dentre as quatro cidades fictícia criadas (Círbera, Tímerom, Átilom e Létermo), e deverá resolver seus problemas, sejam eles de caráter público ou privado. O jogador deverá disputar cartas de ação com seus oponentes e tentar resolver o máximo de problemas possível.

Após a criação da ficha, foi elaborado o primeiro protótipo do jogo, todo em papel ofício, que foi apresentado a alguns colegas testadores e a orientadora. Como o protótipo apresentava apenas as ideias iniciais, não foi possível testá-lo. Contudo, foi útil para esclarecer a mecânica que se pretendia aplicar e as regras básicas, além de ouvir outras opiniões, antes de confeccionar um protótipo mais elaborado.



Figura 13 – Primeiro protótipo do jogo Citiále
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

5.3.1 REGRAS DO JOGO

Posterior a criação do protótipo, elaborou-se então as regras, de maneira mais clara, para assim, partir para a concepção do protótipo seguinte. As regras estabelecem:

- Componentes:
 - 12 dados (3 dados para cada cor de tabuleiro individual)
 - 4 tabuleiros individuais
 - 1 tabuleiro coletivo
 - 1 contador de rodadas
 - 1 marcador de primeiro da rodada
 - 16 fichas (4 “A”, 4 “B”, 4 “C”, 4 “D”)
 - 7 cartas Problemão
 - 14 cartas Probleminha
 - 8 cartas de Penalidade
 - 56 cartas de Ação

- Preparação da partida:
 - O tabuleiro coletivo é colocado no centro da mesa
 - Fora do tabuleiro coloca-se dois montes de cartas, um de Ação e outro de Penalidade
 - Ao lado das cartas, coloca-se o contador de rodadas
 - Cada jogador receberá um tabuleiro individual, através de um sorteio, 3 dados da cor do seu tabuleiro, 4 fichas da cor de seu tabuleiro (“A”, “B”, “C” e “D”), 1 carta de Problemão e 3 cartas de Probleminha (sendo uma delas de 3 pontos e as demais sorteadas). Todas as cartas devem ser entregues aleatoriamente, sem haver escolha por parte do jogador.
 - O jogador que esteve mais recentemente em um prédio público, exceto locais de ensino, recebe o marcador de primeiro da rodada

- Andamento da partida:
 - Abre-se 7 cartas de Ação e 1 carta de Penalidade, colocando-as aleatoriamente no tabuleiro coletivo, enquanto lê-se o título em voz alta
 - O primeiro da rodada escolhe uma carta e a coloca no seu tabuleiro individual
 - Os demais repetem esta ação em sentido horário
 - Restarão 4 cartas na mesa, e elas serão colocadas na posição A, B, C ou D do tabuleiro coletivo
 - Cada jogador vai escolher qual das 4 opções deseja e revelarão, ao mesmo tempo, a ficha que indica a letra da carta
 - Aqueles que escolherem uma carta sozinhos, automaticamente já pegam a carta
 - Aqueles que escolherem a mesma carta que algum oponente, disputa a carta nos dados
 - O primeiro e o segundo da rodada podem disputar a carta com dois dados, enquanto o terceiro e o quarto podem disputar com três dados
 - Ganha a carta quem alcançar a maior soma nos dados
 - Em caso de empate, vence o jogador que usou menos dados

- Caso sobrem cartas, elas serão disputadas no dado novamente
 - No final de cada rodada (escolha das 8 cartas), move-se uma casa no contador de rodadas
 - Quem pegar a carta de penalidade deve proceder segundo sua instrução
 - O marcador de primeiro da rodada é repassado em sentido horário e se inicia uma nova rodada
 - Os benefícios esclarecidos no tabuleiro individual de cada jogador podem ser usados em qualquer momento da partida, mas apenas uma vez
 - Entre a 4ª e 5ª rodada, os jogadores poderão negociar cartas (1 carta por outra, 2 cartas por 1, etc.). Esse será o único momento do jogo onde será permitido trocar cartas.
 - A partida termina no final da 8ª rodada
- Condição de vitória:
 - Cada carta de problema (seja ela Probleminha ou Problemão), em sua parte inferior, mostrará uma numeração. Essa numeração indica a quantidade de cartas de Ação são necessárias para resolver o determinado problema. No termino da partida, todos revelam suas cartas e explicam porque tais ações resolvem o problema, se a maioria concordar, o jogador ganha os pontos da carta problema. Sua pontuação final corresponde a soma de todos os problemas resolvidos.
- Critério de desempate:
 - Em caso de empate de pontuação, ganha o jogador que tiver mais cartas de penalidade. Considera-se que, apesar de ser mais penalizado, o jogador conseguiu, igualmente, resolver os problemas de sua cidade.
- Variante:
 - No jogo com 3 participantes abre-se apenas 6 cartas no tabuleiro coletivo no início de cada rodada e usa-se o contador de 9 rodadas. As demais regras permanecem as mesmas.

- Lembretes:
 - O jogador não pode resolver o mesmo problema com cartas de ação repetidas
 - Use o tabuleiro individual e suas marcações de cartas para ajudá-lo a gerir e organizar seus problemas e ações
 - Caso pegue uma carta de penalidade, deixe-a virada para cima no seu tabuleiro individual, até que a penalidade seja cumprida
 - Lembre-se de usar o benefício individual da sua cidade no momento mais estratégico, afinal, só poderá usá-lo uma vez
 - Se as cartas que abrirem numa determinada rodada, não forem lhe ajudar a resolver seus problemas, tente pegar aquela que você julga ser mais útil para seus adversários. Ela lhe ajudará no momento das negociações

5.3.2 CARTAS DO JOGO

- Cartas de Problemão – 7 cartas distintas:
 - Sua cidade possui um córrego d'água. Pessoas estão morando em situação de risco nas margens e poluindo a natureza.
 - Você construiu um conjunto habitacional distante do centro das áreas urbanizadas da cidade. As pessoas agora possuem dificuldade para se deslocar até escolas, locais de trabalho, área de lazer, comércios, postos de saúde e policial.
 - Existe, dentro da zona urbana da cidade, uma vasta mata, rica em espécies vegetais. Contudo, a população local usa a área para descarte de lixo. Além disso, no período da noite, ocorrem assaltos próximos a este local.
 - Alguns prédios públicos, de valor histórico, localizado no centro da cidade, encontram-se desativados. Atualmente sofrem depredação e risco de desabamento. Além de ser usado como locais de encontro para tráfico de drogas.
 - Uma grande indústria nacional comprou um vasto terreno na sua cidade, para construir uma filial. Contudo, o terreno encontra-se num bairro majoritariamente residencial e a população local está insatisfeita com a futura construção.

- A cidade está crescendo para suas bordas, onde ainda não existe infraestrutura adequada. Além disso, existem muitos terrenos vazios e ociosos em áreas privilegiadas e bem servidas de infraestrutura.
- Muitos cidadãos da sua cidade moram num morro, em situação irregular (não são donos legais do terreno). Em algumas áreas há risco de deslizamento (figura 14).

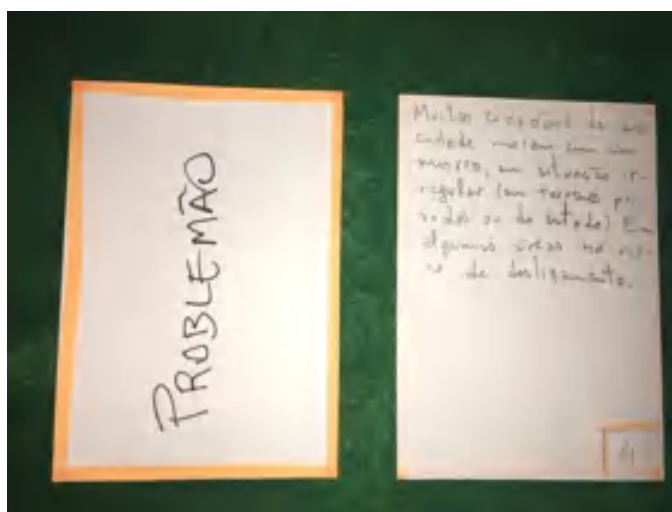


Figura 14 – Carta de “Problemão” do segundo protótipo
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- Cartas de Probleminha – 12 cartas distintas:
 - As calçadas de um bairro são inacessíveis a pessoas com mobilidade reduzida (idosos, pessoas com necessidades especiais, etc.).
 - Uma construtora deseja construir um prédio acima do gabarito (altura) máximo permitido. Para isso, planeja compensar o município de alguma maneira.
 - Um grupo de pessoas está morando num prédio público, de forma irregular, há mais cinco anos. A nova gestão municipal deseja utilizá-lo.
 - As vias locais de um bairro estão sendo danificadas pelo fluxo de veículos pesados.
 - A prefeitura enfrenta problemas econômicos para realizar uma tradicional festa da região. Parte dos cidadãos acham que esta festa deve ser cancelada, enquanto outros pensam que o evento gerará lucro para o município.
 - Um cidadão deseja ampliar seu imóvel, mas a reforma afetaria prédios históricos da vizinhança.

- Um grupo de ciclistas reclama da escassez de ciclovias na cidade, da pouca conexão, da má sinalização de tráfego e do fluxo intenso de veículos nas principais vias da cidade.
- O sistema de drenagem do centro da cidade vem apresentando falhas e alagando pontos importantes de comércio.
- O principal parque da cidade, onde a população costuma se exercitar, tem problemas de tráfego e infraestrutura para acesso de pedestres.
- Um bairro da cidade está com problemas de iluminação pública, seus postes foram danificados por vândalos.
- Uma associação de moradores pede que a prefeitura transforme um terreno privado abandonado, que vem sendo utilizado por usuários de drogas, em uma área de lazer.
- Uma escola aumentou sua demanda e está precisando de uma reforma e expansão. Existe um terreno baldio ao seu lado, todavia, não pertence ao poder público (figura 15)

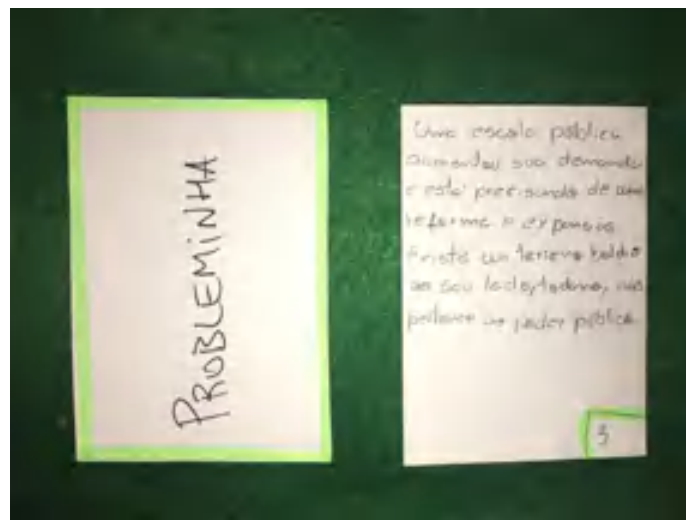


Figura 15 – Carta de “Probleminha” do segundo protótipo
 Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- Cartas de Ação de Instrumentos Urbanísticos – 19 cartas distintas, dentre as quais algumas se repetem:
 - Instrumentos de Indução e Desenvolvimento Urbano
 - Utilização compulsória e IPTU Progressivo (3 cartas): impõe-se que o proprietário dê um uso ao imóvel num prazo determinado. Caso não seja cumprido o IPTU aumenta progressivamente durante 5 anos. Após esse tempo, se ainda estiver inutilizado, o imóvel poderá ser desapropriado e penalizado com pagamento em títulos.

- Consórcio Imobiliário (1 carta): o proprietário passa o terreno para a prefeitura, está faz obras e, em troca, o antigo proprietário ganha lotes, casas ou apartamentos no mesmo valor que o terreno tinha antes das obras.
- Transferência do direito de construir (2 cartas): o proprietário pode vender ou passar para outra propriedade dele, ou de outra pessoa, o direito de construção que não pode mais exercer no terreno original.
- Operações urbanas consorciadas (1 carta): viabiliza uma transformação estrutural de um setor da cidade, através de um projeto urbano, implantado em parceria com proprietários, poder público e investidores privados.
- Direito de Preempção (3 cartas): No momento da venda de um imóvel, o proprietário deve oferecer primeiro à prefeitura.
- Outorga onerosa do direito de construir (1 carta): quem quiser construir além do coeficiente básico de utilização do lote, deverá pagar uma taxa à prefeitura (figura 16).

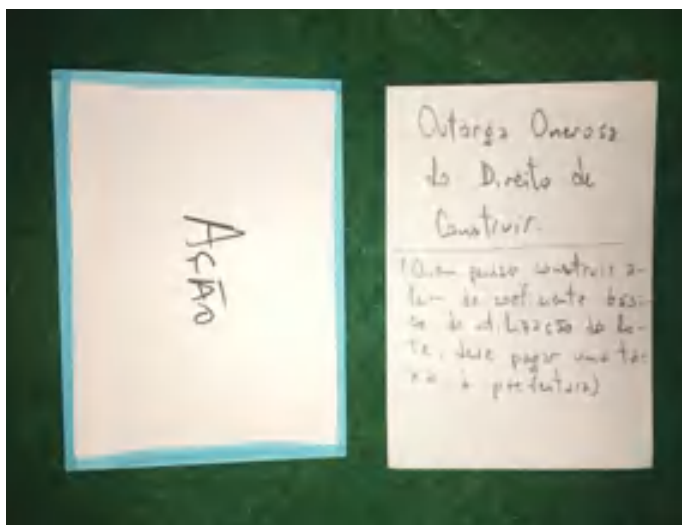


Figura 16 – Carta de “Ação” do segundo protótipo
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- Instrumentos de Regularização Fundiária
 - Usucapião Especial de imóvel urbano (2 cartas): a família que vive há mais de 5 anos em um imóvel provado, abandonado pelo dono oficial, sem possuir outra moradia, tem sua posse assegurada por esse instrumento.
 - Concessão de uso especial para fins de moradia (1 carta): Regulariza moradias ilegais em terrenos públicos, caso o cidadão esteja no local há mais de cinco anos e não possua outra moradia.

- Delimitação de uma ZEIS - Zona Especial de Interesse Social (2 cartas): reserva terrenos ou prédios vazios para moradia popular e facilita a regularização de áreas já ocupadas por cidadãos de baixa renda.
- Instrumentos de Democratização de Gestão Urbana:
 - Audiências Públicas e Debates (2 cartas): devem acontecer quando alguma decisão polêmica irá ser tomada.
 - Consultas Públicas sobre decisões polêmicas - referendo ou plebiscito (1 carta): Ocorre uma votação entre a população. No caso do referendo, o resultado da votação serve para orientar a decisão dos governantes, já no plebiscito, serve como decisão final.
 - Conferência sobre assuntos de interesse urbano (1 carta): grandes encontros, realizados periodicamente, com ampla participação popular. É onde se define políticas de habitação, por exemplo, para o período seguinte.
 - Estudo de Impacto de Vizinhança – EIV (2 cartas): mede os efeitos e impactos que uma grande obra terá na região onde pretende ser executada. O resultado do estudo pode, inclusive, embargar a obra.
 - Gestão participativa do orçamento (1 carta): os cidadãos presentes nas assembleias do orçamento participativo ajudam a decidir como, será gasto o dinheiro da cidade no ano seguinte.
 - Iniciativa popular de projeto de Lei (1 carta): os cidadãos podem se organizar, coletar assinaturas e propor planos, projetos ou alterações nas leis da cidade.
- Instrumentos de gestão social da valorização da terra:
 - Contribuição de Melhoria (1 carta): contribuição sobre a valorização da terra, promovida por obras públicas de infraestrutura e serviços públicos.
- Instrumento de planejamento municipal em especial:
 - Tombamento de imóveis ou de mobiliário urbano (1 carta): transforma um imóvel em patrimônio oficial público, com o objetivo de preservar e proteger a cultura e memória do local.

- Instrumentos de Zoneamento
 - Delimitação de uma ZEIA - Zona Especial de Interesse Ambiental (2 cartas): porções de terra destinadas à proteção e preservação do patrimônio ambiental, que prestam relevantes serviços, tais como, conservação da biodiversidade, controle de inundação e regulação do microclima local.
 - Delimitação de uma ZEIC - Zona Especial de Interesse Cultural (2 cartas): áreas da cidade que apresentam ocorrência de Patrimônio Histórico e Cultural, que deve ser preservado a fim de evitar a perda de suas características peculiares, conseqüentemente, o desaparecimento da memória da cidade.
- Cartas de Ação de Obras e Iniciativas – 11 cartas distintas:
 - Implantação de novos pontos de ônibus, postes de iluminação ou ciclovias – 2 cartas
 - Construção de um equipamento público (escola, posto de saúde, posto policial, etc.) – 2 cartas
 - Criação de um concurso para projeto de um equipamento público – 1 carta
 - Criação de um concurso para projeto de um parque urbano – 1 carta
 - Construção de Habitação de Interesse Social – 3 cartas
 - Liberação de verba federal para reforma de infraestrutura (esgoto, iluminação, calçadas, etc.) – 2 cartas
 - Parcerias público-privada – 1 carta
 - Construção de uma área de lazer – 3 cartas
 - Construção de uma via arterial que cruza a cidade e alcança suas margens – 2 cartas
 - Recapeamento e reforma de vias públicas – 1 carta
 - Construção de novas vias – 1 carta
 - Mudança de fluxo para veículos de grande porte – 2 cartas
- Cartas Curingas – 2 cartas distintas:
 - Dobre uma ação e use-a para resolver o mesmo problema – 3 cartas

- Dobre uma ação e use-a para resolver dois problemas diferentes – 2 cartas
- Cartas de Penalidade – 4 cartas distintas:
 - Use um dado a menos na disputa da próxima rodada – 2 cartas
 - Seja o último a escolher carta na próxima rodada – 2 cartas
 - Não participe da disputa na próxima rodada – 2 cartas
 - Mostre um probleminha para todos os jogadores (figura 17) – 2 cartas

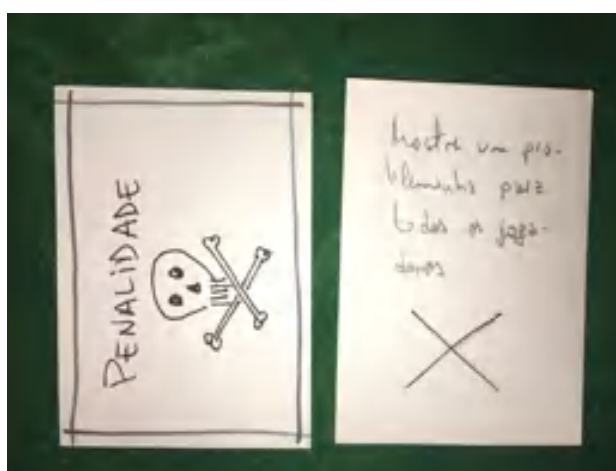


Figura 17 – Carta de “Penalidade” do segundo protótipo
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

5.4 PROTOTIPAGEM

Esclarecidos os componentes, as regras do jogo e o texto das cartas, pôde-se partir para a confecção de um protótipo jogável. Utilizou-se:

- Papel A4, 140 g/m², creme – usado em tabuleiros (figura 18) e cartas

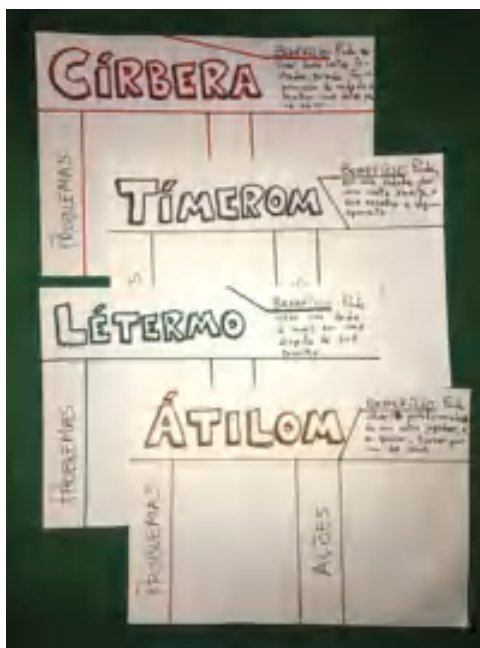


Figura 18 – Tabuleiros individuais do segundo protótipo
 Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- Papel Paraná 2 mm – usados em marcador de rodadas e fichas (figura 19)

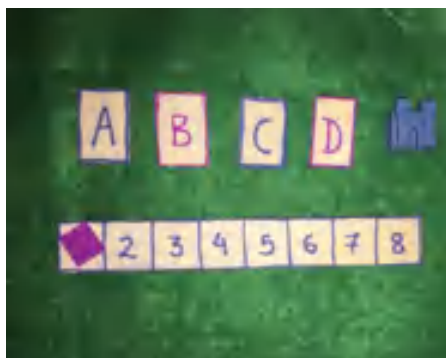


Figura 19 – Marcador de rodadas e fichas do segundo protótipo
 Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- Dados do jogo “Blueprints” e “War” (figura 20)

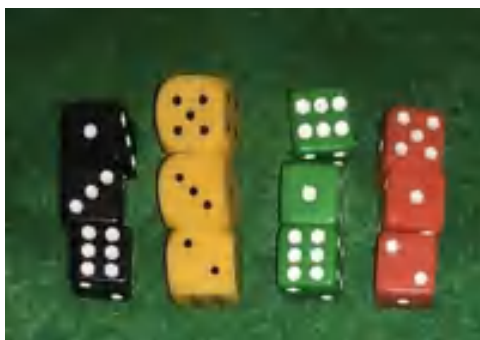


Figura 20 – Marcador de rodadas e fichas do segundo protótipo
 Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- Peça do jogo “Tigris & Euphrates” – usado como marcador de primeiro da rodada (figura 21)



Figura 21 – Marcador de primeiro da rodada
 Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

Sendo este protótipo (figura 22) apenas para a fase de teste e passível de alterações, não foi aprofundado o estudo de cores, design gráfico ou materiais.

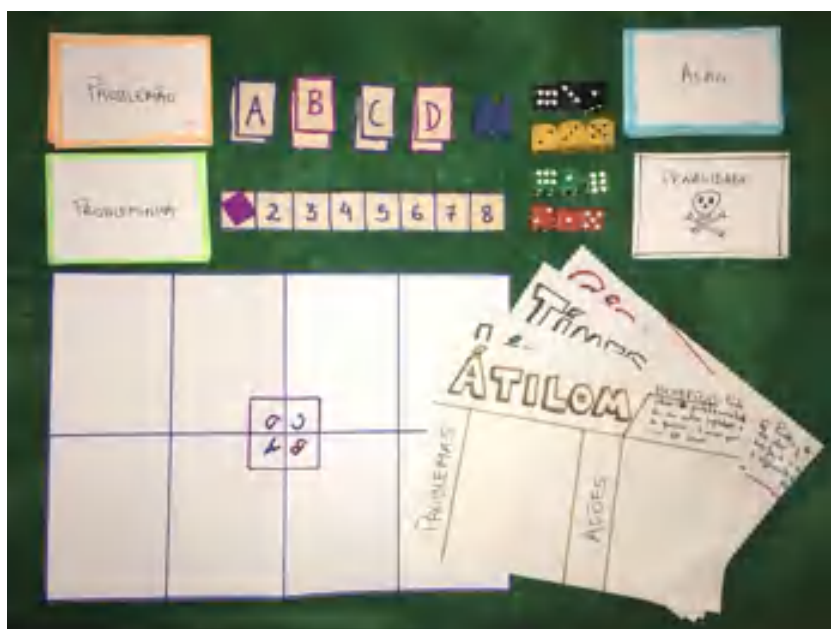


Figura 22 – Segundo protótipo completo com todos os componentes
 Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

5.5 QUESTIONÁRIO TIPO 1

- Delimitação do Grupo Focal:

Os parâmetros a seguir delimitaram o grupo de testadores do jogo, o qual se submeteu à um questionário prévio, e outro póstumo, à experiência com o protótipo.

- Gênero: Homens e mulheres

- Nível de escolaridade: Ensino Fundamental II / Ensino Médio / Ensino Superior
- Idade: A partir de 14 anos
- Número de pessoas: 15 a 25 pessoas
- Especificações:
 - Pessoas que dominam o assunto de Legislação Urbana
 - Pessoas que jogam jogos de tabuleiro com frequência
 - Pessoas leigas em ambos os assuntos
- Objetivo do Questionário Tipo 1:

Confirmar que o grupo focal previsto foi selecionado para testar o jogo. Além disso, garantir a possibilidade de comparação com o segundo questionário, esclarecendo se o jogo abordou o assunto de forma correta e proveitosa, ampliando assim o conhecimento dos testadores acerca dos Instrumentos Urbanísticos (ver Apêndice A).

5.6 TESTES

Após elaboração das regras e confecção de um novo protótipo, foi feito o primeiro teste (figura 23), que contou com a participação de quatro estudantes do 10º período do Curso de Arquitetura e Urbanismo. Todos já haviam tido contato com o tema abordado no jogo, graças a grade do curso, contudo, alegaram não lembrar bem do nome e significado da maioria dos instrumentos urbanísticos.

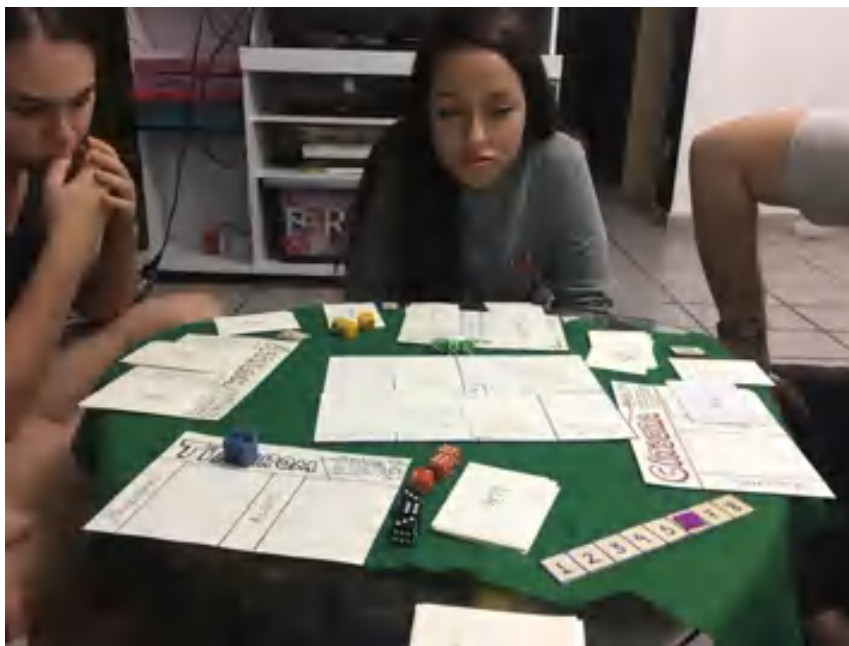


Figura 23 – Primeiro teste
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

Ao termino da partida os participantes expressaram suas opiniões. Todos gostaram do jogo e resolveram a maioria, senão todos, dos seus problemas. Deram, também, algumas dicas de como melhorar a jogabilidade. As principais questões levantadas foram: “Pode quadruplicar a carta, juntando duas cartas coringa? ”; “Duas Cartas iguais resolvem o mesmo problema? ”; “Está um pouco complicado de gerir tantas cartas ao mesmo tempo! ”; “Alguns probleminhas estão difíceis de resolver! ”. Mudanças e esclarecimento foram feitos nas regras do jogo após esse teste.

O segundo teste (figura 24) foi feito com estudantes de diferentes áreas: Engenharia Civil, Engenharia Elétrica, Arquitetura e Educação Física. Dos quais, todos possuem o hábito de jogar diversos jogos de carta e tabuleiro quinzenalmente. Com exceção da estudante de Arquitetura, os demais não tinham conhecimento prévio sobre Legislação Urbana. O jogo foi explicado oralmente e a partida fluiu bem no decorrer de uma hora. Ao termino da partida houve um proveitoso debate sobre a forma que um dos participantes tentou resolver um de seus problemas, por fim, os demais colegas conseguiram convencê-lo de que o problema não havia sido devidamente solucionado. A estudante de Engenharia Elétrica venceu a partida, comprovando a hipótese de que é possível entender o assunto no decorrer do jogo e ter uma boa performance, resolvendo os problemas da sua cidade. Todos alegaram ter gostado do jogo.



Figura 24 – Segundo teste
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

Participaram do terceiro teste (figura 25) uma estudante de Geografia, uma Geógrafa, uma Arquiteta e Urbanista e uma Engenheira (atual graduanda em Arquitetura e Urbanismo). O jogo foi explicado oralmente pela criadora. A partida foi bastante concorrida, as participantes recorrentemente desejavam pegar as mesmas cartas, então tinham que competir nos dados, o que tornou a experiência mais divertida. Ao término, a estudante de Arquitetura (que ainda não havia tido contato com o assunto, pois cursa apenas o 2º período) venceu a partida. Algumas observações foram feitas para propor melhoras no jogo: “Os probleminhas que envolvem questões de infraestrutura são muito difíceis de resolver”; “As cartas de IPTU Progressivo e Direito de Preempção se repetem muito”; “Seria viável ter mais cartas para a implementação de pontos de ônibus, ciclovias e postes de iluminação”; “Talvez uma rodada de negociação levasse os jogadores a interagir mais e ajudasse a resolver seus problemas mutuamente”. Após essas ideias serem expostas pelos testadores, houveram mudanças nas cartas de ação e regras.



Figura 25 – Terceiro teste
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

No quarto encontro (figura 26) foi feita uma abordagem diferente. Os participantes receberam o livro de regras e leram antes da partida, para confirmar a clareza do mesmo. Além disso, esse teste se diferenciou por contar com apenas três participantes e testar a eficácia do jogo com menos jogadores. O jogo fluiu bem, no decorrer de 45 minutos, e os participantes conseguiram solucionar a maioria dos seus problemas. A jogadora mais jovem da mesa, uma estudante de 14 anos, venceu a partida, mostrando que o jogo é de fácil compreensão. Os jogadores deram sugestões para melhorar a jogabilidade do jogo numa partida de três participantes: “o jogo deveria ter uma rodada a mais, para que todos os participantes sejam o primeiro a jogar 3 vezes durante a partida”; “em casos de empate, o jogador que disputou com menos dados deveria ganhar a carta”.

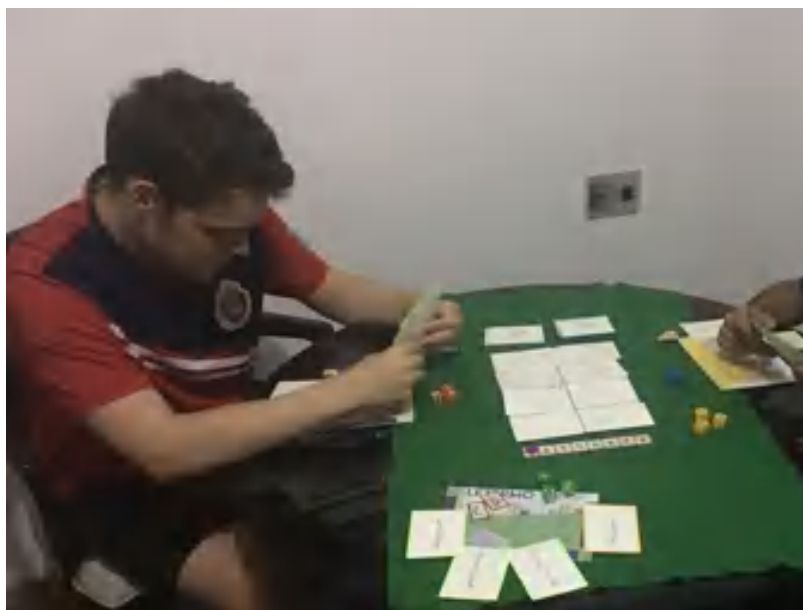


Figura 26 – Quarto teste
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

O último teste, antes da confecção final do jogo, foi feito por uma estudante de Engenharia Elétrica, uma Estudante de Arquitetura, uma Engenheira Civil e Diretora de Arte. A partida durou por volta de uma hora e quinze, mostrando que o debate e votação final podem interferir no tempo previsto. A Diretora em Arte, que não tinha nenhum conhecimento prévio sobre o assunto proposto pelo jogo, venceu a partida, conseguindo resolver todos os problemas de sua cidade.



Figura 27 – Quinto teste
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

5.7 QUESTIONÁRIO TIPO 2

- Delimitação do Grupo Focal: Pessoas que testaram o jogo (18 testadores)
- Objetivo do Questionário: descobrir a opinião dos testadores e confirmar se o jogo abordou o assunto de forma correta e proveitosa, ampliado, de forma inovadora, cativante e lúdica, o conhecimento dos jogadores acerca da Legislação Urbana (ver Apêndice A).

5.8 RESULTADO E ANÁLISE DOS QUESTIONÁRIOS

Após aplicação do primeiro questionário, foi obtida a confirmação de um grupo focal equivalente com o proposto. Dos 18 testadores:

- 15 do gênero feminino e 3 do gênero masculino
- 8 com Ensino Superior Completo, 9 com Ensino Superior Incompleto e 1 com Ensino Médio Incompleto

Dentre os quais:

- 4 não sabiam o que era Legislação Urbana
- 10 não conheciam o Estatuto da Cidade
- 9 não conseguiriam citar 3 Instrumentos Urbanísticos

Após a coleta de dados do segundo questionário, constatou-se que: todos os testadores afirmaram que acharam o jogo informativo e divertido, que adquiriram novos conhecimentos, que jogariam novamente e que indicariam o jogo a seus conhecidos. A porcentagem de respostas “Sim”, sobre a pergunta “Você conseguiria citar 3 Instrumento Urbanísticos?” aumentou de 9 para 17 após a experiência com o jogo.

Segue abaixo os comentários deixados por alguns testadores, que se mostraram bastante satisfeitos, dando dicas para melhorar o jogo e encorajando a continuação desse projeto:

- “Citiále é uma forma divertida de você desenvolver o raciocínio lógico na resolução de problemas urbanísticos, além disso você aprende muito sobre

onde e como a população pode interferir e ajudar no desenvolvimento da sua cidade, bairros, etc. Não só aprendendo a resolver problemas, mas também a administrá-los e estabelecer prioridades. Achei um jogo com um roteiro muito interessante, preocupado com detalhes: exemplo do lançar dos dados, onde no leilão o primeiro e o segundo colocado só podem lançar apenas 02 dados, pois já foram beneficiados no início da rodada. Pra quem tem memória fraca e esquece logo das regras do jogo Citiále é ótimo, falando por mim, ainda lembro de tudo direitinho. Ótimo jogo” G.T.

- “O jogo é bastante informativo e dinâmico” D.T.
- “Me surpreendeu como o jogo flui bem e rápido apesar do tema não ser comum, e teoricamente ser um tema de estudo. Me surpreendeu também o quão bem pensado é, e como você se envolve no jogo, como se fosse uma cidade sua. ” M.G.
- “Pude entender melhor problemas reais enfrentados pela cidade e pensar em formas eficazes para resolvê-los. Acredito que jogando outras vezes eu poderia me familiarizar ainda mais com nomenclaturas e conceitos específicos do urbanismo. “ E.R.
- “A proposta do jogo é altamente louvável. Através dele e de uma maneira prática pude entender e aprender um pouco sobre os elementos urbanísticos de maneira interativa. Mais uma vez, parabéns a criadora do projeto. ” I.T.
- “Sendo estudante de arquitetura e já tendo conhecimento de algumas das questões abordadas, achei incrível pra revisar o conteúdo que já não lembrava tão bem, senti que uma vez que a pessoa se familiariza com a dinâmica do jogo, não é um jogo complicado. Talvez como sugestão, poderia existir algum tipo de "prenda" que a pessoa que não conseguiu resolver os problemas pague, como forma de dinamizar e abrir a possibilidade das pessoas que forem jogar criarem uma parte do jogo também. ” J.F.
- “A dinâmica do jogo é bastante interessante, e a apreensão dos instrumentos urbanísticos torna-se mais fácil a medida que o jogo vai decorrendo. ” C.F
- “A experiência foi maravilhosa. A dinâmica do jogo flui de uma maneira muito interessante, os conhecimentos acerca das legislações são apresentados de uma forma bastante natural e clara. Ao mesmo tempo que você aprende e aplica conhecimentos de legislação, você se diverte muito! Amei jogar e recomendaria para qualquer pessoa!” I.E.
- “Jogo bastante informativo onde pude aprender diversos meios de como resolver problemas da cidade citados no jogo, falta apenas determinar um certo tempo para ser determinado no momento da escolha das ações. ” B.E.
- “O jogo traz, de maneira simples e divertida, questões acerca da legislação urbana que são comuns na cidade, mas geralmente quem nunca estudou sobre desconhece tais questões. O jogo tem um destaque na forma como

passa as informações, sendo de forma resumida e sucinta, fazendo assim com que o jogo não se torne maçante, e os jogadores aprendam enquanto se divertem. Questões como o direito de preempção e o IPTU progressivo são mostradas de forma prática e didática, assim como as outras, fazendo com que o jogador administre sua cidade e sinta realmente que tem que descobrir um meio de solucionar todos os problemas. Em resumo, o jogo é muito fluido e intuitivo, além de promover um ótimo momento no fim do jogo, no turno das explicações de cada jogador de como vai resolver os problemas da sua cidade. Joguei uma vez e com certeza jogaria de novo.” E.S.

- “O jogo é um ótimo caminho para o conhecimento em urbanismo, visto que nele o jogador não somente vê problemas que pode encontrar em sua cidade no dia-a-dia, mas também busca soluções lógicas para resolvê-los.” A.F.

5.9 CONFECÇÃO FINAL DO JOGO

Para a confecção final do projeto foi definida uma paleta de cores para os componentes externos e coletivos do jogo. As ilustrações foram feitas no programa Adobe Illustrator 2015, com o auxílio da colega e desenhista Isabella Eloy.

- Tabuleiro Coletivo em tamanho A4

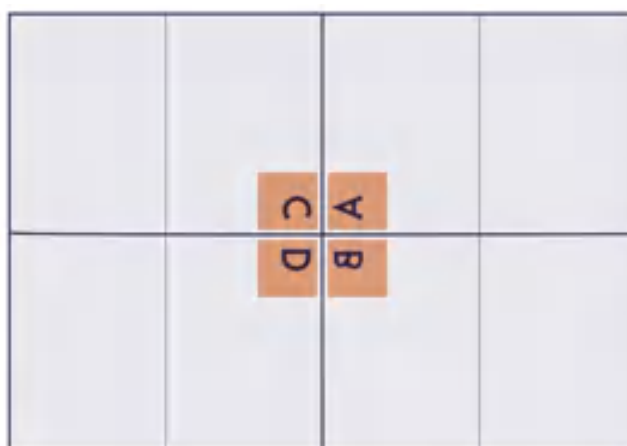


Figura 28 – Tabuleiro Coletivo
 Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- Marcadores e fichas: A régua enumerada, elemento coletivo, servirá para recordar os jogadores do momento que a partida termina. As fichas são elementos individuais, por isso suas cores correspondem as cores predominantes dos tabuleiros individuais.



Figura 29 – Quinto teste
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- Cartas: as cartas foram feitas em cores frias para as ações e penalidades (figuras 30, 31, 32 e 33) e as cartas de problemas foram feitas em cores quentes (figuras 34 e 35). Os versos das cartas são iguais para os tipos semelhantes. As cartas de ação possuem ícones que facilitam o entendimento de seu conteúdo. Foi usado um tamanho padrão de jogos de tabuleiros comercializáveis, 63.5x88 mm.



Figura 30 – Carta de Ação – Instrumento Urbanístico
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)



Figura 31 – Carta de Ação - Iniciativa
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

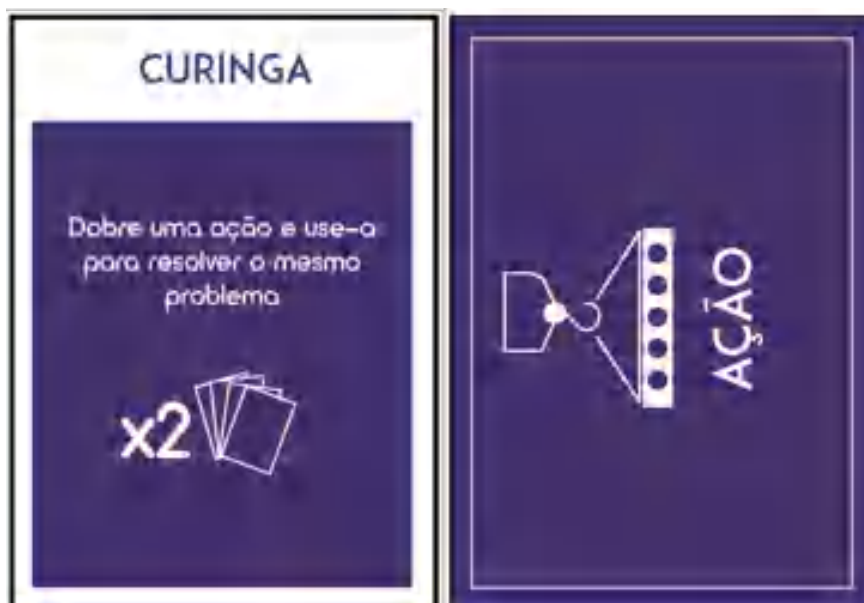


Figura 32 – Carta de Ação - Curinga
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

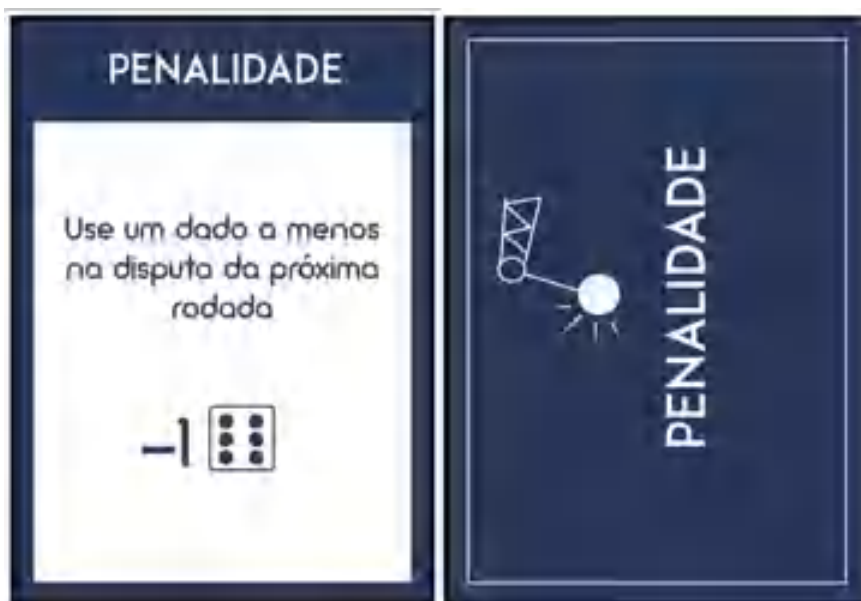


Figura 33 – Carta de Penalidade
 Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

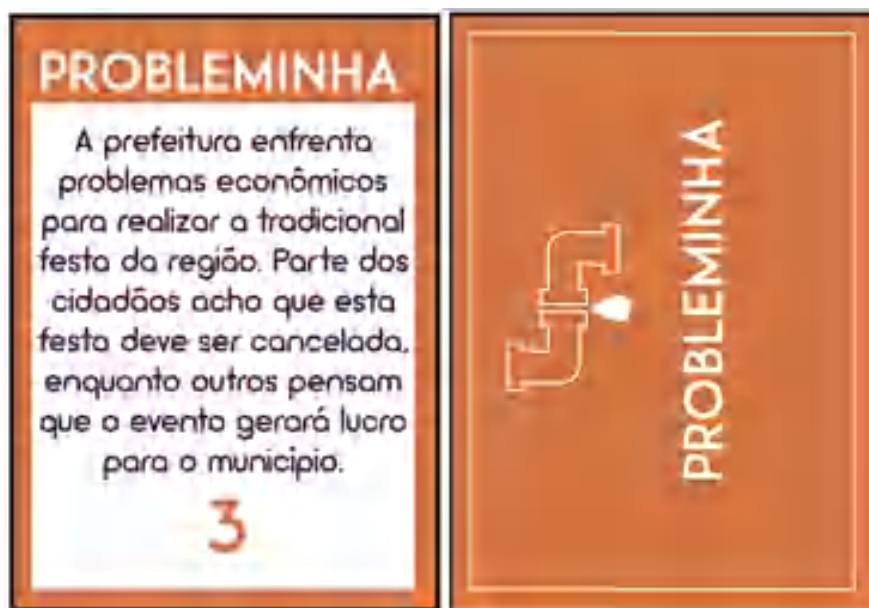


Figura 34 – Carta de Probleminha
 Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

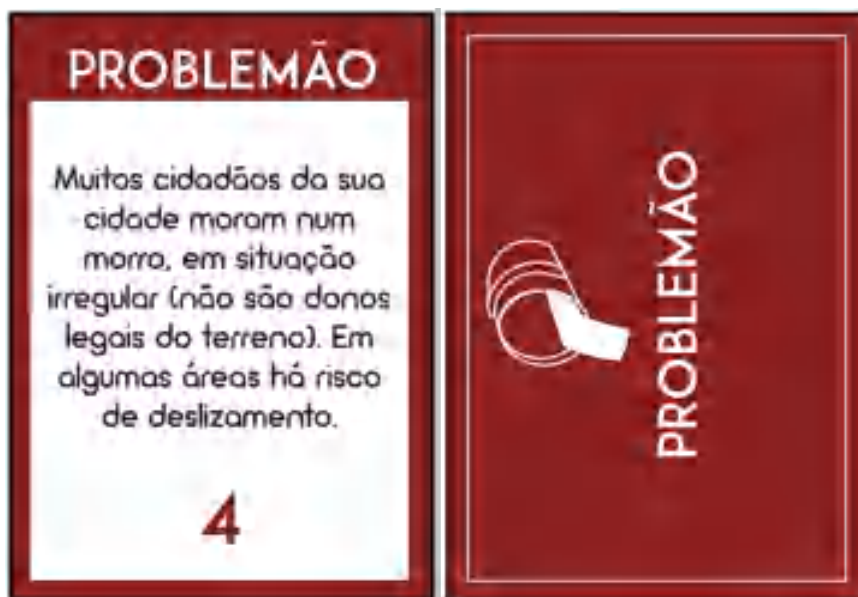


Figura 35 – Carta de Problemão
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- **Tabuleiros Individuais:** foram feitos em tamanho A5, com o objetivo de esclarecer os benefícios exclusivos de cada cidade e para facilitar a gestão das cartas durante o decorrer da partida, separando espaço para cada um dos problemas. Os desenhos das cidades foram feitos com base em cenários reais das cidades brasileiras do Rio de Janeiro, São Paulo e Salvador, trazendo paisagens características do país, com a aparição de patrimônio (figura 36), praias (figura 37), matas (figura 38), aglomerados de prédios e favelas (figura 39).



Figura 36 – Tabuleiro individual da cidade de Círbera
Fonte: Isabella Eloy



Figura 37 – Tabuleiro Individual da cidade de Tímerom
Fonte: Isabella Eloy

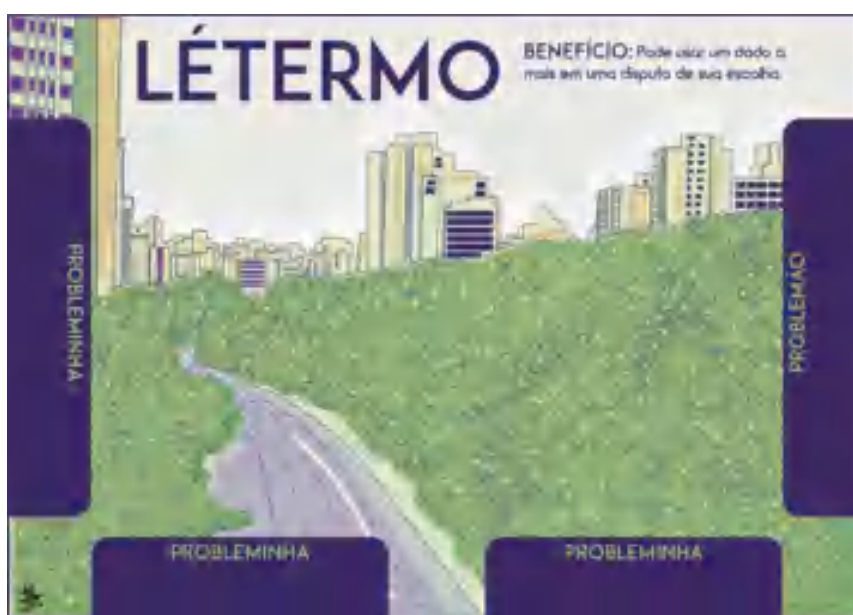


Figura 38 – Tabuleiro Individual da cidade de Létermo
Fonte: Isabela Eloy



Figura 39 – Tabuleiro Individual da cidade de Átilom
Fonte: Isabella Eloy

- Caixa: Na tampa da caixa (figura 40) existe uma montagem com as imagens das cidades do jogo com uma paleta de cor mais uníssona. Suas laterais trazem informações importantes, como: idade indicada para jogar, quantidade possível de jogadores e duração média de tempo de uma partida. Já no verso da caixa (figura 41) são apresentados alguns componentes do jogo e uma breve explicação de como ele acontece.



Figura 40 – Design da tampa da caixa do jogo
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)



Figura 41 – Design do verso da caixa do jogo
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

As demais peças foram encomendadas na loja especializada em acessórios para design de jogo, Ludeka. Segue abaixo todos os itens presentes na versão final do jogo Citiále:

- 12 Dados de 6 lados, translúcidos 10x10x10 mm, nas cores verde, amarelo, vermelho e azul

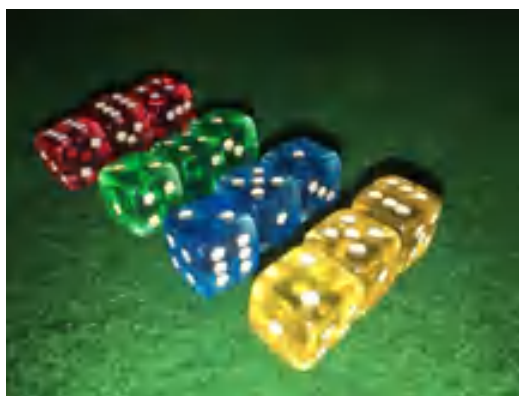


Figura 42 – Dados do jogo
Fonte: Elaborado por STALSCHUS, D. (2018)

- 1 Pino “meia bola” Laranja transparente de 12x8 mm



Figura 43 – Pino para marcar a rodada
Fonte: <https://www.ludeka.com.br>

- Caixa branca - Micro Ondulado - 22x15,5x3,5 cm



Figura 44 – Caixa do jogo
Fonte: <https://www.ludeka.com.br>

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do projeto desenvolvido foi criar uma ferramenta lúdica capaz de transmitir um conhecimento pouco disseminado, porém importante, para que as pessoas sejam capazes de exercer sua cidadania, compreendendo os problemas dos quais nossas cidades são rotineiramente acometidas, e as maneiras possíveis e legais de amenizá-los ou saná-los.

O levantamento teórico, antes do início da concepção do jogo foi, sem dúvidas, vital para um melhor entendimento das minúcias relacionadas ao Direito Urbanístico, como também, para a compreensão das possibilidades de aplicação numa ferramenta recreativa e didática.

No processo de criação, os diversos testes feitos foram essenciais para o aprimoramento do jogo; o desafio de melhorar a ideia inicial e fazer com que as cartas do jogo se complementassem, teria sido demasiadamente maior sem a cooperação dos testadores. O feedback recebido através dos questionários apontou para uma repercussão positiva, mostrou que o jogo foi útil, tanto para a diversão, quanto para a informação dos participantes.

O tempo para elaboração do jogo, bem como, a abrangência de conteúdos existentes acerca dos temas de Legislação Urbana, Instrumentos Urbanísticos, Jogos de tabuleiro e Jogos Educativos, foram as maiores limitações para a pesquisa, contudo, acredita-se que o produto final apresentado atinge as expectativas iniciais, as quais se propôs. Desta feita, pretende-se dar prosseguimento ao projeto para além da academia, aprimorando o jogo, e criando vínculos e contatos com organizações governamentais ou não, que acreditem que o produto dessa pesquisa possui um potencial esclarecedor para os cidadãos brasileiros e, por isso, deve ser produzido e distribuído.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. B. **O Grande Mercado**: desenvolvimento de jogo de tabuleiro com temática medieval. Brasília: UnB, 2013.

AVRITZER, L. O Estatuto da Cidade e a democratização das políticas urbanas no Brasil. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, n. 91, p. 205–221, 2010.

BARKER, M.WOLFF, A. LINDEN, J.V.A. Towards a DataPlace : mapping data in a game to encourage participatory design in smart cities. **NordiCHI**. Gothenburg, Sweden., P.23-27, 2016.

BERNARDES, G. D. A.; GARBELIM, M. S. Dilemas da gestão democrática vistos a partir da análise de uma instituição participativa (Planos Diretores Municipais, PDs). **Caderno Eletrônico de Ciências Sociais**. Vitória, v. 4, n. 1, p. 4-23, 2016.

CÂMARA DOS DEPUTADOS/COMISSÃO DE DESENVOLVIMENTO URBANO E INTERIOR; SECRETARIA ESPECIAL DE DESENVOLVIMENTO URBANO DA PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA; CAIXA ECONÔMICA FEDERAL; INSTITUTO PÓLIS. 2001.**Estatuto da Cidade: guia para implementação pelos municípios e cidadãos**. Brasília: Câmara dos Deputados/Centro de Documentação e Informação.

CÔELHO, E. V. G. S. **Órfãos do Fogo** - jogo em tabuleiro cooperativo ambientado no Brasil do século XIX. Brasília: UnB, 2013.

CRESWELL, J. M. **Projeto de Pesquisa**. São Paulo, p. 178-265, 2010.

DELIBERADOR, M. S. KOWALTOWSKI, D.C.C.K.O jogo como ferramenta de apoio ao programa arquitetônico de escolas públicas. **PARC Pesquisa em Arquitetura e Construção**, v.7, n.4, p. 85–102, 2015.

EISENACK, K. A Climate Change Board Game for Interdisciplinary Communication and Education. **Simulation & Gaming**, v. 44, n. 2–3, p. 328–348, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LIRA, P. S. Cidades Virtuais : a inovação no processo de ensino e aprendizagem universitário com a utilização do jogo SimCity. **ETD- Educação Temática Digital**. Campinas, SP, v.19, n.2, p. 532-549, abr./jun. 2017.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação**: criar, fazer e jogar. São Paulo: Cortez, 2001.

LOPES, R. Cabinet – Strategy Board Game for Network and System Management Learning. **XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2014.

LOPES, R.P.; MESQUITA, C. Gamificação: uma experiência pedagógica no ensino superior. **CNaPPES 2015**, p. 73-80, 2015.

LOTMAN, Lúri. **Cultura y explosion**: Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social. Barcelona: Gedisa, 1999.

MARTINS, E. GODINHO, R.F. Processo de elaboração do plano diretor nos municípios da AMEG. **Revista Brasileira de Assuntos Regionais e Urbanos**. Goiânia, v. 2, n. 1, p. 187-192, jan./jun 2016.

MÉLLO, L. DANTAS, I. et al. **Prefeito por um dia: O jogo do orçamento**. Rio de Janeiro: Ibase, 2004.

OHLWEILER, C. R. da S. et al. O uso de Jogos Lúdicos como Ferramenta Mediadora para o Ensino de Química - A Experiência do PIBID do IF Farroupilha na Escola Estadual de Ensino Médio Poncho Verde de Panambi. **Encontro de Debates sobre o Ensino de Química**, v. 1, n. 1, 2013.

PEREIRA, R. F.; FUSINATO, P. A.; NEVES, M. C. D. Desenvolvendo um Jogo de Tabuleiro para o Ensino de Física. In: **VII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIA**, Florianópolis, 2009.

ROLNIK, R. et al. **Kit das Cidades – 2ª edição: Jogo do Estatuto da Cidade**. São Paulo: Instituto Pólis, 2005.

SCHELL, J. **Art of Game Design**: a book of lens. Elsevier Inc, 2008.

SCHRENK, M. Games in Urban Planning – a Comparative Study. **Proceedings of 19th International Conference on Urban Planning, Regional Development and Information Society**, v. 8, n. May, p. 239–248., 2014.

UDEMY. **The Board Game Developer - Become A Game Design Ninja**. Disponível em: < <https://www.udemy.com/boardgames/learn/v4/t/lecture/7621708?start=0> > Acesso em: 15 de abril de 2018.

APÊNDICE A - Questionários de Pesquisa

CITIÁLE: Um jogo pedagógico para o exercício do direito à cidadania - QUESTIONÁRIO 1

O objetivo deste questionário é confirmar que um grupo diversificado de testadores foi selecionado para testar o protótipo do jogo Citiále, produto do Trabalho de Conclusão de Curso de Dayanne Stalschus. Além disso, garantirá a possibilidade de comparação com o segundo questionário (aplicado após os testes), esclarecendo se o jogo abordou o assunto proposto de forma correta e proveitosa, ampliando assim o conhecimento dos testadores acerca dos Instrumentos Urbanísticos e do universo dos jogos de cartas e tabuleiro.

***Obrigatório**

Endereço de e-mail: *

Dados pessoais

Nome completo: *

Idade: *

Escolaridade: *

- Ensino Médio Incompleto ()
- Ensino Médio Completo ()
- Ensino Superior Incompleto ()
- Ensino Superior Completo ()

Sobre Instrumentos Urbanísticos:

Você sabe o que é legislação urbana? *

- Sim ()
- Não ()

Você conhece o Estatuto da Cidade? *

- Sim ()
- Não ()

Você conseguiria citar 3 instrumentos urbanísticos? *

- Sim ()
- Não ()

Sobre Jogos de cartas e tabuleiro:

Você sabe a diferença entre “Eurogame”, “Party game” e “Family game”? *

- Sim ()
- Não ()

Você joga diversos jogos de carta e tabuleiro com frequência (mensalmente)? *

- Sim ()
- Não ()

Você prefere jogos competitivos ou cooperativos? *

- Competitivos ()
- Cooperativos ()
- Não compreendo a diferença ()

Powered by



CITIÁLE: Um jogo pedagógico para o exercício do direito à cidadania - QUESTIONÁRIO 2

O objetivo deste questionário é testar se o jogo Citiále, produto do trabalho de conclusão de curso de Dayanne Stalschus, abordou o assunto proposto de forma correta e proveitosa, ampliado, de forma inovadora, cativante e lúdica, o conhecimento dos jogadores acerca da Legislação Urbana.

***Obrigatório**

Endereço de e-mail *

Nome completo: *

Idade: *

Escolaridade: *

- Ensino Médio Incompleto ()
- Ensino Médio Completo ()
- Ensino Superior Incompleto ()
- Ensino Superior Completo ()

Você achou o jogo informativo? *

- Sim ()
- Não ()

Você achou o jogo divertido? *

- Sim ()
- Não ()

Você adquiriu novos conhecimentos (a cerca de jogos ou de legislação urbana) jogando Citiále? *

- Sim ()
- Não ()

Você conseguiria citar três Instrumentos Urbanísticos? *

- Sim ()
- Não ()

Você jogaria Citiále novamente? *

- Sim ()
- Não ()

A experiência com o jogo lhe deu um novo olhar sobre os problemas das cidades brasileiras e sobre como podem ser amenizados ou solucionados? *

- Sim ()
- Não ()

Você indicaria o jogo para seus conhecidos? *

- Sim ()
- Não ()

Deixe um breve depoimento sobre sua experiência ao jogar Citiále (o que lhe surpreendeu, o que você gostou, o que você aprendeu, quais dificuldades você sentiu, o que você não gostou, como o jogo poderia ser aprimorado...). *

Powered by



APÊNDICE B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

Esta pesquisa é sobre um jogo, produto do TCC “Citiále: Um jogo pedagógico para o exercício do direito à cidadania” e está sendo desenvolvida por Dayanne Stéphanie Stalschus Barros, aluno(a) do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Campina Grande, sob a orientação do(a) Prof(a) Lívia Izabel Bezerra de Miranda.

Os objetivos do estudo são testar a eficácia do jogo em ensinar um assunto. A finalidade deste trabalho é contribuir para o conhecimento popular acerca de Legislação Urbana.

Você terá a oportunidade de ser um(a) dos(as) primeiros(as) a participar de uma partida desse jogo inédito e contribuir para os resultados desse projeto.

É necessário sigilo enquanto o jogo é testado, para que não seja reproduzido indevidamente.

A sua participação na pesquisa é voluntária e, portanto, o(a) senhor(a) não é obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador(a). Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano.

Solicito sua permissão para que os encontros sejam registrados em fotografia, como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos da área de Arquitetura e Urbanismo e publicar em revista científica. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo.

O(s) pesquisador(es) estará(ão) a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido(a) e dou o meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que receberei uma cópia desse documento.

Assinatura do Participante da Pesquisa
ou Responsável Legal

Assinatura do(a) Pesquisador(a) Responsável

Assinatura do(a) Pesquisador(a) Participante

Assinatura da Testemunha

Endereço (Setor de Trabalho) do Pesquisador Responsável:











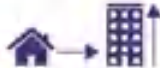





.....

Telefone para contato:

APÊNDICE C - Todas as cartas do jogo

<p>PROBLEMINHA</p> <p>Uma escola aumentou sua demanda e está precisando de uma reforma e expansão. Existe um terreno baldio ao seu lado, todavia, não pertence ao poder público.</p> <p>3</p>	<p>PROBLEMINHA</p> <p>As calçadas de um bairro são inaccessíveis a pessoas com mobilidade reduzida (idosos, pessoas com necessidades especiais, etc).</p> <p>2</p>	<p>PROBLEMINHA</p> <p>As vias locais de um bairro estão sendo danificadas pelo fluxo de veículos pesados.</p> <p>2</p>	<p>PROBLEMINHA</p> <p>Um cidadão deseja ampliar seu imóvel, mas a reforma afetaria prédios históricos da vizinhança.</p> <p>3</p>
<p>PROBLEMINHA</p> <p>Uma construtora deseja construir um prédio acima do gabarito (altura) máxima permitido. Para isso, planeja compensar o município de alguma maneira.</p> <p>3</p>	<p>PROBLEMINHA</p> <p>Um grupo de pessoas está morando num prédio público, de forma irregular, há mais cinco anos. A nova gestão municipal deseja utilizar o prédio.</p> <p>2</p>	<p>PROBLEMINHA</p> <p>A prefeitura enfrenta problemas econômicos para realizar a tradicional festa da região. Parte dos cidadãos acha que esta festa deve ser cancelada, enquanto outros pensam que o evento gerará lucro para o município.</p> <p>3</p>	<p>PROBLEMINHA</p> <p>Um grupo de ciclistas reclama da escassez de ciclovias na cidade, da pouca conexão, da má sinalização de tráfego e do fluxo intenso de veículos nas principais vias da cidade.</p> <p>2</p>
<p>PROBLEMINHA</p> <p>O sistema de drenagem do centro da cidade vem apresentando falhas e alagando pontos importantes de comércio.</p> <p>2</p>	<p>PROBLEMINHA</p> <p>Um bairro da cidade está com problemas de iluminação pública, seus postes foram danificados por vândalos.</p> <p>2</p>	<p>PENALIDADE</p> <p>Não participe da disputa na próxima rodada</p> 	<p>PENALIDADE</p> <p>Seja o último a escolher carta na próxima rodada</p> 
<p>PROBLEMINHA</p> <p>O principal parque da cidade, onde a população costuma se exercitar, tem problemas de tráfego e infraestrutura para acesso de pedestres.</p> <p>3</p>	<p>PROBLEMINHA</p> <p>Uma associação de moradores pede que a prefeitura transforme um terreno privado abandonado, que vem sendo utilizado por usuários de drogas, em uma área de lazer.</p> <p>3</p>	<p>PENALIDADE</p> <p>Mostre um probleminha para todos os jogadores</p> 	<p>PENALIDADE</p> <p>Use um dado a menos na disputa da próxima rodada</p> <p>-1 </p>

<p>PROBLEMÃO</p> <p>Sua cidade possui um córrego d'água. Pessoas estão morando em situação de risco nas margens e poluindo a natureza.</p> <p>4</p>	<p>PROBLEMÃO</p> <p>Você construiu um conjunto habitacional distante do centro das áreas urbanizadas da cidade. As pessoas agora possuem dificuldade para se deslocar até escolas, locais de trabalho, área de lazer, comércios, postos de saúde e policial.</p> <p>4</p>	<p>PROBLEMÃO</p> <p>Muitos cidadãos da sua cidade moram num morro, em situação irregular (não são donos legais do terreno). Em algumas áreas há risco de deslizamento.</p> <p>4</p>	<p>PROBLEMÃO</p> <p>Existe, dentro da zona urbana da cidade, uma vasta mata, rica em espécies vegetais. Contudo, a população local usa a área para descarte de lixo. Além disso, no período da noite, ocorrem assaltos próximos a este local.</p> <p>4</p>
<p>PROBLEMÃO</p> <p>Alguns prédios públicos, de valor histórico, localizado no centro da cidade, encontram-se desativados. Atualmente sofrem depredação e risco de desabamento. Além de ser usado como locais de encontro para tráfico de drogas.</p> <p>4</p>	<p>PROBLEMÃO</p> <p>Uma grande indústria nacional comprou um vasto terreno na sua cidade, para construir uma filial. Contudo, o terreno encontra-se num bairro majoritariamente residencial e a população local está insatisfeita com a futura construção.</p> <p>4</p>	<p>PROBLEMÃO</p> <p>A cidade está crescendo para suas bordas, onde ainda não existe infraestrutura adequada. Além disso, existem muitos terrenos vazios e ociosos em áreas privilegiadas e bem servidas de infraestrutura.</p> <p>4</p>	<p>CURINGA</p> <p>Dobre uma ação e use-a para resolver dos problemas diferentes</p> <p>x2 </p>
<p>TOMBAMENTO DE IMÓVEL</p> <p>Transforma um imóvel em patrimônio oficial público, com o objetivo de preservar e proteger a cultura e memória do local.</p> 	<p>DELIMITAÇÃO DE UMA ZEIA</p> <p>Uma Zona Especial de Interesse Ambiental delimita porções de terra destinadas à proteção e preservação do patrimônio ambiental, que prestam relevantes serviços, tais como, conservação da biodiversidade, controle de inundação e regulação do microclima local.</p> 	<p>DELIMITAÇÃO DE UMA ZEIC</p> <p>Zona Especial de Interesse Cultural delimita áreas da cidade que apresentam ocorrência de Patrimônio Histórico e Cultural, que deve ser preservado a fim de evitar a perda de suas características peculiares e o desaparecimento da memória da cidade.</p> 	<p>AÇÃO</p> <p>Implantação de novos pontos de ônibus, postes de iluminação ou ciclovias.</p> 
<p>AÇÃO</p> <p>Construção de um equipamento público (escola, posto de saúde, posto policial, etc.)</p> 	<p>AÇÃO</p> <p>Criação de um concurso para projeto de um equipamento público</p> 	<p>AÇÃO</p> <p>Criação de um concurso para projeto de um parque urbano</p> 	<p>AÇÃO</p> <p>Construção de Habitação de Interesse Social (moradia para famílias de baixa renda)</p> 

<p>DELIMITAÇÃO DE UMA ZEIS</p> <p>A Zona Especial de Interesse Social reserva terrenos ou prédios vazios para moradia popular e facilita a regularização de áreas já ocupadas por cidadãos de baixa renda.</p> 	<p>AUDIÊNCIAS PÚBLICAS E DEBATES:</p> <p>Devem acontecer quando alguma decisão polêmica irá ser tomada.</p> 	<p>CONSULTAS PÚBLICAS SOBRE DECISÕES POLEMICAS</p> <p>Referendo ou Plebiscito: Ocorre uma votação entre a população. No caso do referendo, o resultado da votação serve para orientar a decisão dos governantes, já no plebiscito, serve como decisão final.</p> 	<p>CONFERENCIA SOBRE ASSUNTOS DE INTERESSE URBANO</p> <p>Grandes encontros, realizados periodicamente, com ampla participação popular. É onde se define políticas de habitação, por exemplo, para o período seguinte.</p> 
<p>ESTUDO DE IMPACTO DE VIZINHANÇA (EIV)</p> <p>Mede os efeitos e impactos que uma grande obra terá na região onde pretende ser executada. O resultado do estudo pode, inclusive, embargar a obra.</p> 	<p>GESTÃO PARTICIPATIVA DO ORÇAMENTO</p> <p>Os cidadãos presentes nas assembleias do orçamento participativo ajudam a decidir como será gasto o dinheiro da cidade no ano seguinte.</p> 	<p>INICIATIVA POPULAR DE PROJETO DE LEI</p> <p>Os cidadãos podem se organizar, coletar assinaturas e propor planos, projetos ou alterações nas leis da cidade.</p> 	<p>CONTRIBUIÇÃO DE MELHORIA</p> <p>Contribuição sobre a valorização da terra, promovida por obras públicas de infraestrutura e serviços públicos.</p> 
<p>UTILIZAÇÃO COMPULSÓRIA E IPTU PROGRESSIVO</p> <p>Impõe-se que o proprietário dê um uso ao imóvel num prazo determinado. Caso não seja cumprido, o IPTU aumenta progressivamente durante 5 anos. Após esse tempo, se ainda estiver inutilizado, o imóvel poderá ser desapropriado.</p> 	<p>CONSORCIO IMOBILIÁRIO</p> <p>O proprietário passa o terreno para a prefeitura, está faz obras e, em troca, o antigo proprietário ganha lotes, casas ou apartamentos no mesmo valor que o terreno tinha antes das obras.</p> 	<p>TRANSFERENCIA DO DIREITO DE CONSTRUIR</p> <p>O proprietário pode vender ou passar para outra propriedade dele, ou de outra pessoa, o direito de construção que não pode mais exercer no terreno original.</p> 	<p>OUTORGA ONEROSA DO DIREITO DE CONSTRUIR</p> <p>Quem quiser construir além do coeficiente básico de utilização do lote, deverá pagar uma taxa à prefeitura.</p> 
<p>OPERAÇÕES URBANAS CONSORCIADAS</p> <p>Viabiliza uma transformação estrutural de um setor da cidade, através de um projeto urbano, implantada em parceria com proprietários, poder público e investidores privados.</p> 	<p>DIREITO DE PREEMPÇÃO</p> <p>No momento da venda de um imóvel, o proprietário deve oferecer primeiro à prefeitura.</p> 	<p>USUCAPÍO ESPECIAL DE IMÓVEL URBANO</p> <p>A família que vive há mais de 5 anos em um imóvel provado, abandonado pelo dono oficial, sem possuir outra moradia, tem sua posse assegurada por esse instrumento.</p> 	<p>CONCESSÃO DE USO ESPECIAL PARA FINS DE MORADIA</p> <p>Regulariza moradas ilegais em terrenos públicos, caso o cidadão esteja no local há mais de cinco anos e não possua outra moradia.</p> 



APÊNDICE D - Caixa do jogo Citiále

APÊNDICE E - Manual de Instruções do jogo (frente e verso)

CITIALE

Um Jogo de Dayanne Stalschus



COMPONENTES

- 12 dados (3 para cada cor de jogador)
- 4 tabuleiros individuais
- 1 tabuleiro coletivo
- 1 contador de rodadas
- 1 marcador de primeiro da rodada
- 16 fichas (4 'A', 4 'B', 4 'C', 4 'D')
- 7 cartas Problema
- 14 cartas Probleminha
- 8 cartas de Penalidade
- 56 cartas de Ação

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

- O tabuleiro coletivo é colocado no centro da mesa
- Faço do tabuleiro coloca-se dois montes de cartas, um de Ação e outro de Penalidade
- As 16 fichas são colocadas no contador de rodadas
- Cada jogador recebe um tabuleiro individual, 16 fichas de um cartão, 3 dados de cor do seu tabuleiro, 4 fichas da cor de seu tabuleiro ('A', 'B', 'C' e 'D'), 1 carta de Problema e 3 cartas de Probleminha (sendo uma delas de 3 pontos e as demais sorteadas). Todas as cartas devem ser entregues aleatoriamente, sem fazer escolha por parte do jogador
- O jogador que estiver mais recentemente em um prédio público, escolhe locais de entrega, resolve o problema de primeiro da rodada

ANDAMENTO DA PARTIDA

- Abre-se 7 cartas de Ação e 1 carta de Penalidade, colocando-as aleatoriamente no tabuleiro coletivo, enquanto lê-se o título em voz alta
- O primeiro da rodada escolhe uma carta e a coloca no seu tabuleiro individual
- Os demais repetem esta ação em sentido horário
- Restam 4 cartas no monte, e elas serão colocadas na posição A, B, C ou D do tabuleiro coletivo
- Cada jogador vai escolher qual das 4 opções deseja e revelar, ao mesmo tempo, a ficha que indica a letra da carta
- Aqueles que escolherem uma carta vazia, automaticamente já pegam a carta
- Aqueles que escolherem a mesma carta que algum oponente, disputa a carta nos dados
- O primeiro e o segundo da rodada podem disputar a carta com dois dados, enquanto o terceiro e o quarto podem disputar com três dados
- Ganha a carta quem alcançar a maior soma nos dados
- Em caso de empate, vence o jogador que usou menos dados
- Caso sobrem cartas, elas serão disputadas no dado novamente
- No final de cada rodada (resolva as 8 cartas), move-se uma casa no contador de rodadas
- Quem pegar a carta de penalidade deve proceder segundo sua instrução
- O marcador de primeiro da rodada é deslocado em sentido horário e se inicia uma nova rodada
- Os benefícios colocados no tabuleiro individual de cada jogador podem ser usados em qualquer momento da partida, mas apenas uma vez
- Entre a 4ª e 5ª rodada, os jogadores poderão negociar cartas (1 carta por rufo, 2 cartas por () etc.). Isso será o único momento do jogo onde será permitida trocar cartas.
- A partida termina no final da 5ª rodada.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Cada carta de problema (seja ela Probleminha ou Problema), em sua parte inferior, mostrará uma numeração. Essa numeração indica a quantidade de cartas de Ação não necessitadas para resolver o determinado problema. No término da partida, todas revelam suas cartas e explicam porque suas ações resolveram o problema, se a maioria concordar, o jogador ganha as partes da carta problema. Sua pontuação final corresponde a soma de todas as problemas resolvidos.



CRITÉRIO DE DESEMPATE

Em caso de empate de pontuação, ganha o jogador que tiver mais cartas de penalidade. Considera-se que o jogador conseguiu, igualmente, resolver os problemas de sua cidade.



VARIANTES

Jogo com 3 participantes: Abre-se apenas 6 cartas no tabuleiro coletivo no início de cada rodada e usa-se o contador de 9 rodadas. As demais regras permanecem as mesmas.



LEMBRETES

- O jogador não pode resolver o mesmo problema com cartas de ação repetidas
- Use o tabuleiro individual e suas marcações de cartas para ajudá-lo a gerir e organizar seus problemas e ações
- Caso pegue uma carta de penalidade, leve-a virada para cima no seu tabuleiro individual, até que a penalidade seja cumprida
- Lembre-se de usar o benefício individual da sua cidade no momento mais estratégico, afinal, só poderá usá-lo uma vez
- Se as cartas que obtiver numa determinada rodada, não forem lhe ajudar a resolver seus problemas, tente pegá-las apenas que vão ajudá-lo mais tarde para suas aventuras. Ela lhe ajudará no momento das negociações.



AGRADECIMENTOS

Dayanne Stalschus quer agradecer enormemente a todos que apoiaram e cooperaram com esse projeto.

Dani A. S. Barros, Erick A. Barros, Matheus S. Gonzaga, Erick S. Barros, Dackson A. S. Barros, Léo Miranda, Isabella Skay, Jany Rufino, Ellen R. Luzena, André Ferreira, Gabriela Tagone, Rony Triguero, Bruno Eduardo, Maria Fernanda Oliveira, Jade Fátima, Cláudio Freitas, Wania Beatriz, Renata Martins, Debara Thais Rodrigues, Tieme Maria Cardoso e Kaline Silva.



