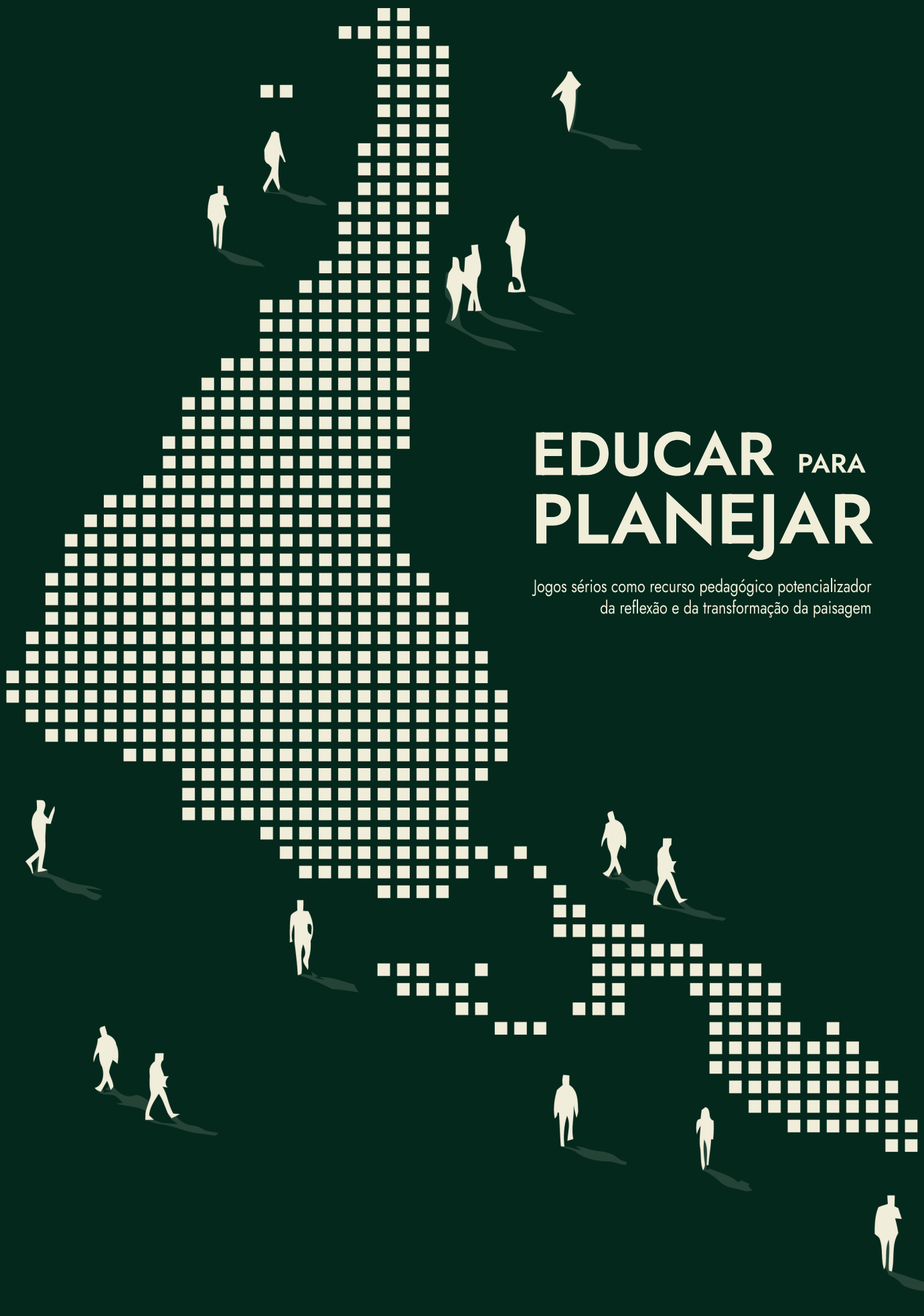


EDUCAR PARA PLANEJAR

Jogos sérios como recurso pedagógico potencializador
da reflexão e da transformação da paisagem

Organizadoras

Cecília Maria de Morais Machado Angileli
Solange Bonomo Assumpção

REALIZAÇÃO:

Novos Arranjos de Pesquisa e Inovação
TRINACIONAL

APOIO:

faunb LaSUS

unioeste
Universidade Estadual do Oeste do Paraná

PPGSCF
Programa de Pós-Graduação em Sociedade, Cultura e Fronteiras

UnB

ARAUCÁRIA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO PARA O PARANÁ

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO

© 2025, LaSUS FAU UnB

EDUCAR PARA PLANEJAR

Jogos sérios como recurso pedagógico potencializador
da reflexão e da transformação da paisagem

REALIZAÇÃO

Novo Arranjo de Pesquisa e Inovação Desenvolvimento Sustentável da Região Trinacional – NAPI Trinacional

Coordenador Geral **-** Samuel KlauckArticuladora
Coordenadora Técnica - Adriana Brandt Rodrigues

APOIO

Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Unioeste

Reitor - Prof. Dr. Alexandre Almeida Webber
Vice-Reitor - Prof. Dr. Gilmar Ribeiro de Mello
Diretor Geral do *Campus* Foz do Iguaçu - Prof. Dr. Sergio Moacir Fabriz

Programa de Pós-Graduação em Sociedade, Cultura e Fronteiras da Unioeste
Coordenador - Prof. Dr. Samuel Klauck

Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Paraná
Presidente - Ramiro Wahrhaftig

Diretor de Ciência, Tecnologia e Inovação - Luiz Márcio Spinosa

Diretor de Administração e Finanças - Gerson Koch

Universidade de Brasília - UnB
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - FAU

Diretor da FAU UnB - Prof. Dr. Caio Frederico e Silva

Laboratório de Sustentabilidade aplicada à Arquitetura e ao Urbanismo – LaSUS

Coordenadora do LaSUS - Profa. Dra. Marta Adriana Bustos Romero

Coordenação de Produção Editorial, Preparação e Revisão: Valmor Cerqueira Pazos, Emilly Freire Gomes e Érika Stella Silva Menezes

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei nº 5988 de 14/12/73. Nenhuma parte deste livro, sem autorização prévia por escrito da editora, poderá ser reproduzida ou transmitida para fins comerciais, sejam quais forem os meios empregados: eletrônicos, mecânicos, fotográficos, gravação ou quaisquer outros. Aplica-se subsidiariamente a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Os textos contidos neste e-book são de responsabilidade exclusiva de seus respectivos autores e suas respectivas autoras, incluindo a adequação técnica e linguística.

Editoração
Diagramação: Emilly Freire Gomes
Capa: Emilly Freire Gomes
Revisão: Érika Stella Silva Menezes
ISBN: 978-65-84854-65-9

Acesso livre e download em: *https://livros.unb.br/index.php/portal/catalog/category/fauportal/catalog/category/fau*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Educar para planejar [livro eletrônico] : jogos sérios como recurso pedagógico potencializador da reflexão e da transformação da paisagem / organizadoras Cecília Maria de Morais Machado Angileli, Solange Bonomo Assumpção. -- 1. ed. -- Brasília, DF : LaSUS FAU : Universidade de Brasília, 2025.
PDF

Vários autores.
Bibliografia
ISBN 978-65-84854-65-9

1. Educação - Finalidades e objetivos 2. Jogos educativos 3. Planejamento territorial urbano 4. Prática pedagógica 5. Sociologia educacional I. Angileli, Cecília Maria de Morais Machado.
II. Assumpção, Solange Bonomo.

25-324928.0 CDD-370.1934

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação : Sociologia educacional 370.1934

Conselho Editorial
Abner Luis Calixter, Lenildo Santos da Silva e Leonardo da Silveira Pirillo Inojosa

Publicação financiada com recursos públicos do Estado do Paraná, viabilizados pela Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Paraná, para o Projeto Desenvolvimento Regional Sustentável da Região Trinacional 2020-2040 (NAPI Trinacional), conforme Termo de Colaboração nº 261/2023, celebrado entre a Fundação Araucária, a Fundação Universitária do Campus de Marechal Cândido Rondon (Fundecamp) e a Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), Campus Foz do Iguaçu.

Organizadoras

Cecília Maria de Morais Machado Angileli
Solange Bonomo Assumpção

Autoras e autores

Alexandro Alberto Domaradzki Sidor
Ariane Rabaiolli Hobold
Cecília Maria de Morais Machado Angileli
Eduarda Regina Lopes Fank
Emilly Berlanda Zottis
Erica Cristina Gomes
Estéfani Marçal de Araujo
Gabriel Henrique da Silva Leandro
Heloisa Palma Priotto
Hernan Mijail Medina Irias
Isadora Munhoz Rodrigues
Jhennifer Lima Kava
Kelne Luana Candeias Jeziur
Larissa Davies Ansbach
Laura Florencia López Arias
Leane Tessaro de Araujo
Leticia Alves da Cruz
Mariana Dias Gabriel
Noelia Itati Cáceres
Paula Santoro
Solange Bonomo Assumpção
Suelen Luiza Viana
Vitória Carmo Meireles

SUMÁRIO

008 **Prefácio**
Lenise Maria Ribeiro Ortega

010 **Apresentação**
Cecilia Maria de Morais Machado Angileli, Solange Bonomo Assumpção

012 **Jogos sérios para a leitura crítica da paisagem e uma práxis transformadora**
Cecilia Maria de Morais Machado Angileli, Solange Bonomo Assumpção

020 **Quando a paisagem vira tabuleiro: o caso de jogos sérios para o contexto da Região da Tríplice Fronteira Argentina-Brasil-Paraguai**
Cecilia Maria de Morais Machado Angileli, Solange Bonomo Assumpção

028 **Baú das Paisagens: regras dos jogos e peças para imprimir, montar e jogar**

Alexandro Alberto Domaradzki Sidor, Ariane Rabaiolli Hobold, Eduarda Regina Lopes Fank, Emilly Berlanda Zottis, Erica Cristina Gomes, Estéfani Marçal de Araujo, Gabriel Henrique da Silva Leandro, Heloisa Palma Priotto, Hernan Mijail Medina Irias, Isadora Munhoz Rodrigues, Jhennifer Lima Kava, Kelne Luana Candeias Jeziur, Larissa Davies Ansbach, Laura Florencia López Arias, Leane Tessaro de Araujo, Leticia Alves da Cruz, Mariana Dias Gabriel, Noelia Itati Cáceres, Paula Santoro, Suelen Luiza Viana, Vitória Carmo Meireles

086 **Notas conclusivas**
Cecilia Maria de Morais Machado Angileli, Solange Bonomo Assumpção

088 **Referências**

090 **Sobre as organizadoras, as autoras e os autores dos jogos**

PREFÁCIO

Há livros que se leem com os olhos atentos e a razão desperta. Há outros que, silenciosamente, pedem algo mais: que se leiam também com o corpo, com a memória, com aquilo que em nós reconhece o território como experiência vivida. Educar para planejar: jogos sérios como recurso pedagógico potencializador da reflexão e da transformação da paisagem é um desses livros raros que nos convocam por inteiro.

A obra representa um gesto que é, ao mesmo tempo, pedagógico e ético: o gesto de reconhecer que nenhuma paisagem é neutra e que nenhum ato de planejar se faz sem implicações profundas sobre a vida das pessoas. Planejar, aqui, não se reduz a ordenar espaços, desenhar mapas ou prever cenários. Planejar é tocar o tempo, o chão, a memória e o futuro. É decidir quem permanece, quem é silenciado, quem tem direito à cidade, à terra, ao rio, à floresta e ao sonho de forma divertida e séria.

Ao longo destas páginas, fui levada a compreender que educar para o planejamento é um exercício de escuta, de sensibilidade e de corresponsabilidade. É aprender a ler o território para além de suas formas aparentes, reconhecendo nele as marcas das desigualdades, das resistências, das ausências impostas e das presenças que insistem em existir. Sinto que a paisagem, nesta obra, não é cenário; é narrativa viva, tecido de relações, de campo de disputa, de possibilidades e aprendizagem.

Há uma delicadeza profunda na forma como este livro articula teoria e prática. Não se trata de uma delicadeza frágil, mas de uma delicadeza corajosa, que ousa enfrentar temas densos como os conflitos fundiários, grandes empreendimentos, apagamentos culturais e mercantilização da cidade, sem renunciar ao cuidado com as pessoas, com os saberes que emergem do cotidiano e com a importância das ações pedagógicas intencionais. O rigor acadêmico que sustenta os textos teóricos se impõe como alicerce, como caminhos abertos, como pontes que convidam ao diálogo, à compreensão e ao conhecimento. Nessa perspectiva, lança mão da educomunicação que se orienta por objetivos formativos voltados à constituição de sujeitos históricos, críticos e socialmente comprometidos. Em consonância com a pedagogia freireana, afasta-se de práticas educativas baseadas na transmissão mecânica de conteúdos e na inculcação de esquemas territorializados, massificados, característicos da educação bancária, para afirmar-se como um processo dialógico, problematizador e emancipatório, configurando-se, assim, como um campo aberto à pluralidade de vozes, a cocriação, à leitura crítica da realidade e à participação ativa de educadoras, educadores, educandas e educandos, comprometidas com a promoção humanista, científica, social e cultural.

A obra se torna mais interessante ainda quando apresenta os jogos sérios, eixo estruturante da obra, que surgem como uma metáfora potente daquilo que aqui se defende. Jogar, neste contexto, não é escapar da realidade, mas mergulhar nela por outros caminhos e experimentar, errar, negociar, decidir coletivamente, sentir as consequências, tudo isso em um espaço seguro, mediado, pedagógico. Nos três jogos apresentados, o tabuleiro se transforma em território, as cartas em dilemas reais, os peões em sujeitos históricos e cada jogada, carrega a pergunta reflexiva essencial: que cidade, que paisagem, que futuro estamos ajudando a construir? É nesse horizonte formativo, que os jogos sérios configuram-se como dispositivos pedagógicos que ultrapassam a construção colaborativa do conhecimento, ao favorecerem o desenvolvimento de habilidades de análise e resolução de problemas complexos de forma leve, divertida e responsável. Ao estimular o diálogo, a tomada de decisões coletivas e a reflexão sobre as consequências das escolhas realizadas, os jogos apresentados promovem o engajamento consciente e a cooperação entre os sujeitos, elementos essenciais para a efetivação de processos de planejamento urbano participativo e democraticamente orientado. Percebo que há algo de profundamente humano na aposta feita por esta obra: a crença de que aprender pode ser um ato prazeroso, responsável e transformador ao mesmo tempo. Em tempos marcados pela aceleração, pela fragmentação dos vínculos sociais e pela tecnificação excessiva dos saberes, este livro nos lembra que a educação precisa recuperar sua dimensão sensível, coletiva e política. Precisa criar espaços onde pensar e sentir não sejam opostos, mas aliados.

O território da Região Trinacional do Iguaçu atravessa estas páginas como presença viva. Fronteira que é encontro e tensão, limite e passagem, ferida e possibilidade. A valorização do território concreto e das experiências locais dialoga diretamente com sua defesa da autenticidade e do respeito às condições históricas e ambientais de cada lugar. Ao assumir esse território como lugar de produção de conhecimento, a obra aponta para uma epistemologia situada, comprometida com as margens, com o Sul global, com as vozes que historicamente foram colocadas à distância dos centros decisórios. Há, aqui, uma recusa explícita às soluções prontas, importadas, descoladas da vida real. Planejar, nos ensina este livro, exige enraizamento.

Outro aspecto que emociona é o protagonismo conferido às estudantes e aos estudantes. Ao narrar processos formativos nos quais os discentes criam, pesquisam, jogam, erram e constroem coletivamente com outras pessoas, a obra revela uma pedagogia da confiança, ou seja, da confiança na capacidade criativa dos sujeitos, na potência do trabalho coletivo e na universidade como espaço de formação crítica e de comprometimento com o mundo que nos cerca. Trata-se de uma experiência que educa não apenas para o planejamento da paisagem, mas para a responsabilidade ética diante do outro.

O Baú das Paisagens, apresentado ao final da obra, simboliza com rara beleza a mensagem que a atravessa: a pedagogia da coletividade. Ao oferecer três jogos para serem impressos, montados e jogados, o livro se recusa a permanecer fechado em si mesmo. Ele se abre, se entrega, se oferece, quer ser tocado, manipulado, reinventado. Quer ocupar escolas, comunidades, mesas improvisadas, rodas de conversa e transformar leitoras e leitores em participantes do mundo real. O Baú das Paisagens chama atenção por seu caráter formativo que educa o olhar e a capacidade de perceber, compreender e respeitar a paisagem antes de qualquer intervenção. Ao transformar o aprendizado sobre o território em uma experiência lúdica, dialógica e coletiva, Educar para planejar contribui para essa formação sensível, estimulando o discernimento crítico e o cuidado com o espaço construído. Formar pessoas para “olhar” a paisagem é condição essencial para evitar intervenções violentas e descontextualizadas. Este não é um livro de respostas fáceis, mas um livro de perguntas necessárias sobre quem decide, quem participa, quem lucra e quem perde quando se planeja um território. E também, de perguntas sobre o papel da educação, da universidade, dos profissionais, das comunidades na construção da cidade e, sobretudo, sobre nossa responsabilidade coletiva diante das paisagens que herdamos e daquelas que deixaremos.

Ler Educar para planejar é aceitar o convite para desacelerar o olhar e aprofundar o pensamento, permitindo-se afetar pelas histórias que o território conta, mesmo quando são incômodas. É reconhecer que planejar pode e deve ser um ato de cuidado, de justiça, de ética e de esperança. Uma esperança que não é ingênua, mas sobretudo, construída no enfrentamento das contradições e na aposta persistente do diálogo e da ação coletiva. Por esse motivo, é uma obra indicada para formar a consciência da paisagem, da história, da cultura e da responsabilidade que cada geração carrega ao intervir no espaço. Ao articular educação, planejamento e ludicidade, o livro oferece um caminho pedagógico inovador para uma arquitetura atenta ao lugar, à memória e às pessoas.

Minha esperança é que esta obra alcance as escolas, famílias e comunidades e encontre leitoras e leitores dispostos a planejar de modo responsável, sensível e harmonioso e que inspire docentes, gestoras, gestores educadoras, educadores, estudantes, lideranças comunitárias e agentes públicos, a compreenderem que planejar não é apenas organizar o espaço, mas assumir, com coragem e sensibilidade, o compromisso de transformar a paisagem em um lugar de dignidade, pertencimento e vida plena para todas e todos.

Belo Horizonte, verão de 2026
Atlanta, inverno de 2026

Lenise Maria Ribeiro Ortega
Doutora em Educação
Professora e pesquisadora

APRESENTAÇÃO

É com imensa satisfação que apresentamos às leitoras e aos leitores o livro *Educar para planejar: jogos sérios como recurso pedagógico potencializador da reflexão e da transformação da paisagem*, resultado de um esforço coletivo de duas educadoras e um grupo de acadêmicas e acadêmicos do curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu, no Paraná.

Trata-se de uma obra que entrelaça teoria, prática e criatividade pedagógica, no ensejo de compartilhar práticas formativas e metodologias de ensino-aprendizagem voltadas ao estudo da paisagem para a sua transformação, a partir de uma perspectiva crítica, periférica e situada. Nesta obra, assim como em estudos anteriores sobre a Região Trinacional do Iguaçu, espaço de fronteira entre Argentina, Brasil e Paraguai (Assumpção *et al.* 2022a; 2022b), temos a convicção de que planejar é também educar, assim como educar para o planejamento constitui um ato político e emancipador.

O ponto de partida desta reflexão reside na convicção de que as universidades públicas de nossa história mais recente, criadas no âmbito do Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (Reuni), ao serem implantadas nos espaços interioranos, além de se comprometerem com a ampliação do acesso e a permanência na educação superior brasileira, são convocadas a uma autocrítica em relação à sua função social em um contexto de extremas desigualdades sociais, como as que marcam o território brasileiro. Conforme Angileli e Assumpção (2021), essas instituições, cunhadas como *universidades periféricas*, forjadas em territórios distantes dos centros históricos de produção do saber, têm como missão não apenas oferecer formação para qualificação profissional e capacidade ético-reflexiva. Elas precisamtambém reconhecer-se como parte das comunidades em que se inserem e contribuir, crítica e colaborativamente, para a transformação das realidades locais. A UNILA, nesse contexto de expansão da educação superior, situa-se em um território estratégico – a Tríplice Fronteira entre Brasil, Argentina e Paraguai – marcado por tensões étnico-culturais, desigualdades socioespaciais e processos de mercantilização urbana que demandam novas formas de atuação e de compromisso universitário.

A noção de universidade periférica, contudo, não é apenas geográfica: ela é epistêmica, política e identitária. A universidade que se propõe periférica reconhece a diversidade de sua comunidade interna – tanto de discentes quanto de docentes, de técnicas e técnicos administrativos em educação – e da comunidade que está em seu entorno. Ela se empenha no acolhimento de seus saberes, de suas demandas e de seus modos de existência como parte legítima do processo de construção do conhecimento. Essa instituição, *ao se constituir com e para as margens*, subverte o modelo tradicional e elitizado de universidade, ressignificando-o por meio da valorização das lutas sociais, dos movimentos populares e das comunidades historicamente excluídas.

É precisamente nesse horizonte que se insere a proposta de educação para o planejamento da paisagem que desdobramos ao longo deste livro. Como defendem Angileli *et al.* (2022), planejar requer uma leitura crítica do território e de seus conflitos, o que só se torna possível quando há envolvimento ativo das pessoas com seus espaços vividos. Nas cidades interioranas e fronteiriças, como aquelas que compõem a Região Trinacional do Iguaçu (Argentina, Brasil e Paraguai), observa-se a recorrente delegação do planejamento a agentes privados, descolados das demandas sociais e ambientais locais. Essa terceirização técnica, aliada à ausência de processos participativos consistentes, gera o que denominamos em nossos estudos de *analfabetismo territorial*, fragilizando a capacidade da população de compreender e intervir conscientemente sobre o seu próprio espaço. Diante desse cenário, a educação para o planejamento surge como resposta necessária e urgente. Ela implica processos formativos que articulem leitura crítica, valorização da experiência vivida, engajamento comunitário e compromisso político com a cidade para todas as pessoas, pauta cara a Lefebvre (2016) e a estudiosas como Jacobs (2000) e Maricato (2011).

É justamente nesse ponto que os jogos sérios ganham centralidade em nossa proposta. Longe de se limitarem a recursos didáticos complementares, os jogos desenvolvidos foram concebidos como atividades de investigação, reflexão e convite à ação das pessoas em seu espaço de vivência. Sua criação decorreu de experiências interdisciplinares desenvolvidas por estudantes do curso de Arquitetura e Urbanismo da UNILA, como mencionado anteriormente, em diálogo constante com o território trinacional e suas múltiplas vozes.

O fundamento pedagógico desses jogos, apresentado na segunda parte do livro, apoia-se na educomunicação como estratégia metodológica central. Ao comunicar coletivamente problemáticas complexas de maneira lúdica, simbólica e acessível, os jogos permitem ampliar significativamente o alcance da educação para o planejamento,

mobilizando pessoas de diferentes idades, formações e papéis sociais. O uso do jogo como forma de “tornar comum” o debate sobre a paisagem insere-se na proposta mais ampla de transformar o planejamento em um processo coletivo e significativo, baseado em experiências reais, sensíveis e contextuais, segundo uma perspectiva crítica de leitura da paisagem, o que pode servir de inspiração para a criação de novos jogos para outras realidades espaciais no Brasil.

Na terceira parte do livro, aprofundamos o significado dessa perspectiva, apresentando, em detalhes, os três jogos que emergiram da experiência formativa discente em Arquitetura e Urbanismo da UNILA, orientada para as reflexões teórico-metodológicas ora defendidas. O primeiro é o *Ytepopó*, voltado a estudantes do Ensino Fundamental. Ele instiga as participantes e os participantes a um percurso de redescoberta do patrimônio natural e cultural da região das Cataratas, além de propiciar o debate sobre preservação, apagamento cultural e cidade-mercadoria. O segundo, *Dinâmicas Trinacionais*, pensado para discentes do Ensino Médio e lideranças comunitárias, convida à reflexão crítica sobre escolhas que são feitas a partir de dilemas socioambientais complexos, tematizando os impactos dos grandes empreendimentos e do turismo predatório na região da Tríplice Fronteira do Iguaçu. Por fim, o *Jogo do Território*, proposto para estudantes de graduação, lideranças comunitárias e agentes que atuam na gestão das cidades, simula o processo de planejamento participativo coletivo e situado. Ele evidencia a importância da articulação de representantes dos diversos segmentos da sociedade na discussão de problemas relativos ao uso do solo, das condições de mobilidade, da política de habitação e da promoção da justiça territorial, entre outros, em contraposição aos modelos exógenos impostos por consultorias ou interesses corporativos.

Ao final desta jornada, apresentamos nossas considerações finais sobre o teor desta obra, enfatizando a importância dos debates que a permearam e o potencial transformador da educação para o planejamento. É crucial que este conhecimento não se restrinja à academia, por isso, logo após as referências que foram basilares para a produção dos jogos, disponibilizamos uma seção especial intitulada *Baú das Paisagens: peças para imprimir, montar e jogar.* Nela, a leitora e o leitor encontrarão, separadamente, as peças e os tabuleiros dos jogos, facilitando sua reprodução e aplicação em diversos contextos (em casa, nas escolas, nas comunidades etc.), transformando a leitura em uma experiência prática e interativa.

Destacamos, por fim, que, ao reunir fundamentos teóricos,experiências formativas inovadoras e metodologias participativas, a experiência de aplicação dos jogos sérios propostos neste livro, além de tantos outros que podem vir a ser criados, procuramos deslindar um caminho possível e necessário para uma prática pedagógica crítica, democrática e profundamente enraizada no território. Por isso, mais do que um manual de jogos ou uma coletânea de experiências pedagógicas, em nosso entendimento, esta obra constitui uma convocação urgente para que educadoras, educadores, estudantes, lideranças populares e comunitárias e agentes públicos se engajem no desafio coletivo de construir, ***com e para*** as pessoas de seu território, outros modos de pensar e fazer a cidade para todas e todos. Isso implica práticas que não excluam nem silenciem as vozes de pessoas historicamente marginalizadas; que não joguem com a vida real das pessoas nem desconsiderem suas lutas por direitos essenciais à sua existência, mas que propiciem jogar para planejar e planejar para transformar a paisagem, sob a égide da justiça socioambiental requerida em qualquer território que se pretende inclusivo e resiliente.

Cecília Maria de Morais Machado Angileli
Solange Bonomo Assumpção

Jogos sérios para a leitura crítica da paisagem e uma práxis transformadora

Cecilia Maria de Morais Machado Angileli
Solange Bonomo Assumpção

A evolução das formas de concepção e de condução do planejamento territorial, em suas múltiplas dimensões em seus arranjos, na contemporaneidade, vem exigindo abordagens que atendam às demandas de tal complexidade e que reforcem a promoção da participação democrática em processos decisórios. Nesse cenário, os jogos sérios emergem como um promissor recurso de educomunicação e engajamento, combinando ludicidade e reflexão crítica para mobilizar múltiplos públicos. Essa perspectiva é ratificada por Sousa e outros autores (2022) ao afirmarem que os jogos sérios

> [...] estabelecem participação ativa e colaboração, ao mesmo tempo em que fomentam inovação ao incorporar múltiplas perspectivas dos participantes. Isso pode aumentar o empoderamento cívico, a expressão, a experimentação e até a cocriação. Codesenvolver jogos para fins sérios pode evitar interpretações equivocadas e falhas de simulação, e proporcionar a oportunidade de criar experiências envolventes que atinjam objetivos predefinidos (Sousa et al., 2022, p.115, tradução livre).

Os jogos sérios, diferentemente dos jogos voltados exclusivamente para entretenimento, possuem objetivos educacionais explícitos, sem desconsiderar o prazer inerente ao ato de jogar. Sua "seriedade" reside na imersão de jogadoras e jogadores em ambientes cuidadosamente planejados, nos quais o aprendizado e a compreensão de diferentes realidades ocorrem por meio da experimentação lúdica. Nos contextos criados por esses jogos, as jogadoras e os jogadores são conduzidos a "aprender e pensar fazendo, testando múltiplas opções[1] e acumulando conhecimento sem as consequências negativas das escolhas da vida real" (Sousa *et al*., 2022, p. 116, tradução livre), o que é particularmente importante em áreas como a Arquitetura e Urbanismo, nas quaisas decisões tomadas no mundo real produzem impactos diversos e duradouros.

A aprendizagem baseada em jogos vem sendo estudada por pesquisadoras e pesquisadores de diversos países, como é o caso de Plass, Homer e Kinzer (2015). Para os autores, jogos constituem ambientes de aprendizagem complexos capazes de gerar e sustentar o engajamento dos participantes por meio de elementos de design que integram as **dimensões: cognitiva** (construção de modelos mentais e a promoção da aprendizagem situada), **motivacional** (promoção de experiências prazerosas nas quais desafio, curiosidade e imaginação mobilizam o interesse e orientam para o êxito), **afetiva** (foco nas emoções, atitudes e crenças das pessoas envolvidas no jogo e nas formas como o design faz emergir emoções que são propícias à aprendizagem) e **sociocultural** (promoção de oportunidades para engajamento social, formação de comunidades de prática, trabalho em equipe, comunicação e desenvolvimento de uma cultura de aprendizagem participativa).

Outro aspecto importante destacado por esses autores refere-se ao fato de que, em ambientes de aprendizagem complexos, o erro é visto como uma oportunidade para a aprendizagem, por isso incentiva-se a experimentação, a tomada de decisão com avaliação de risco e o exercício da autorregulação por parte das jogadoras e dos jogadores.

Isto posto, considerando as oportunidades de aprendizagem que os jogos propiciam, entende-se o motivo do uso de jogos sérios para tratar de temáticas de relevância, como é o caso de *September 12th*, jogo de alcance mundial que questiona os ciclos de violência. O jogo tem sido utilizado em galerias, museus e salas de aula para discussões sobre terrorismo e consequências da violência.

---

1 De acordo com Plass, Homer e Kinzer (2015, p. 259), a aprendizagem baseada em jogos não se confunde com a gamificação. Na primeira, a jogabilidade é atrelada a objetivos de aprendizagem bem definidos e a atividade de aprender é inerentemente parte do jogo. Na segunda, há a aplicação de elementos de jogo, como sistemas de incentivo (pontos, estrelas, distintivos), a uma tarefa já existente e que não é, por sua natureza, um jogo.

Experiências de jogos sérios pelo mundo como ferramenta para o planejamento urbano

No campo da Arquitetura e do Urbanismo, segundo Moreira e Gurgel (2019), o uso de jogos remonta à década de 1960. A despeito dos preconceitos ainda existentes, associados aos jogos como mera diversão, na visão dessas autoras, os jogos sérios são instrumentos valiosos para estimular o aprendizado informal sobre urbanismo, para modelagem e simulação no planejamento urbano, e para tornar o planejamento urbano mais dinâmico e envolvente, como se verifica no trecho a seguir:

> A aplicação de jogos e da gamificação na área da arquitetura e do urbanismo se mostra conveniente pois é capaz de simplificar a linguagem codificada e técnica do arquiteto e urbanista, facilitando a comunicação com a comunidade e a sua inserção no processo de desenvolvimento de uma intervenção urbana.
>
> O debate coletivo é essencial para que o cidadão desenvolva uma visão de cidade intrinsecamente ligada ao senso de que o espaço público é responsabilidade e, acima de tudo, propriedade da comunidade (Moreira; Gurgel, 2019, p. 73).

Nessa mesma direção, os estudos de Ampatzidou *et al.* (2018), citados por Moreira e Gurgel (2019), ratificam o papel dos jogos nas áreas em tela:

> Os autores concluíram que os jogos podem ilustrar com mais facilidade problemas urbanos complexos tornando-os mais palpáveis, impulsionar o desenvolvimento de habilidades sociais e capacitação na área, e tornar os processos participativos mais leves e fáceis de participar.
>
> Além disso, os estudos comprovam que o aspecto *multiplayer*[2] colaborativo dessas iniciativas estimula o debate sobre diferentes interesses e estratégias e permite que os participantes pensem "fora da caixa" (Moreira; Gurgel, 2019, p. 76).

Em face da potencialidade dos jogos sérios no planejamento urbano, Moreira e Gurgel (2019, p. 77-80) elencam algumas aplicações de jogos sérios contextualizados em processos reais de aprendizado colaborativo:

● Minijogos *Floating City*, *Safari*, *CityMakers* e *PoliCity*, criados para facilitar o aprendizado coletivo sobre processos urbanos complexos, focados em temas relacionados à sustentabilidade (mobilidade inteligente, energia renovável e economia circular) e contextualizados em três cidades: Viena, na Áustria, Groningen, nos Países Baixos, e Genk, na Bélgica.

● Jogos *Play Noord City*, *City Expasion Game*, *Circular Economy Game* e *Affordable Housing Game*, criados pela *Play the City*, iniciativa fundada em 2009 pela arquiteta Ekim Tan, que desenvolveu jogos *multiplayer* para promover a interação entre as partes interessadas, colocadas em papéis diversos (políticos, investidores, gestores etc.) na resolução mais colaborativa de problemas de projetos urbanos;

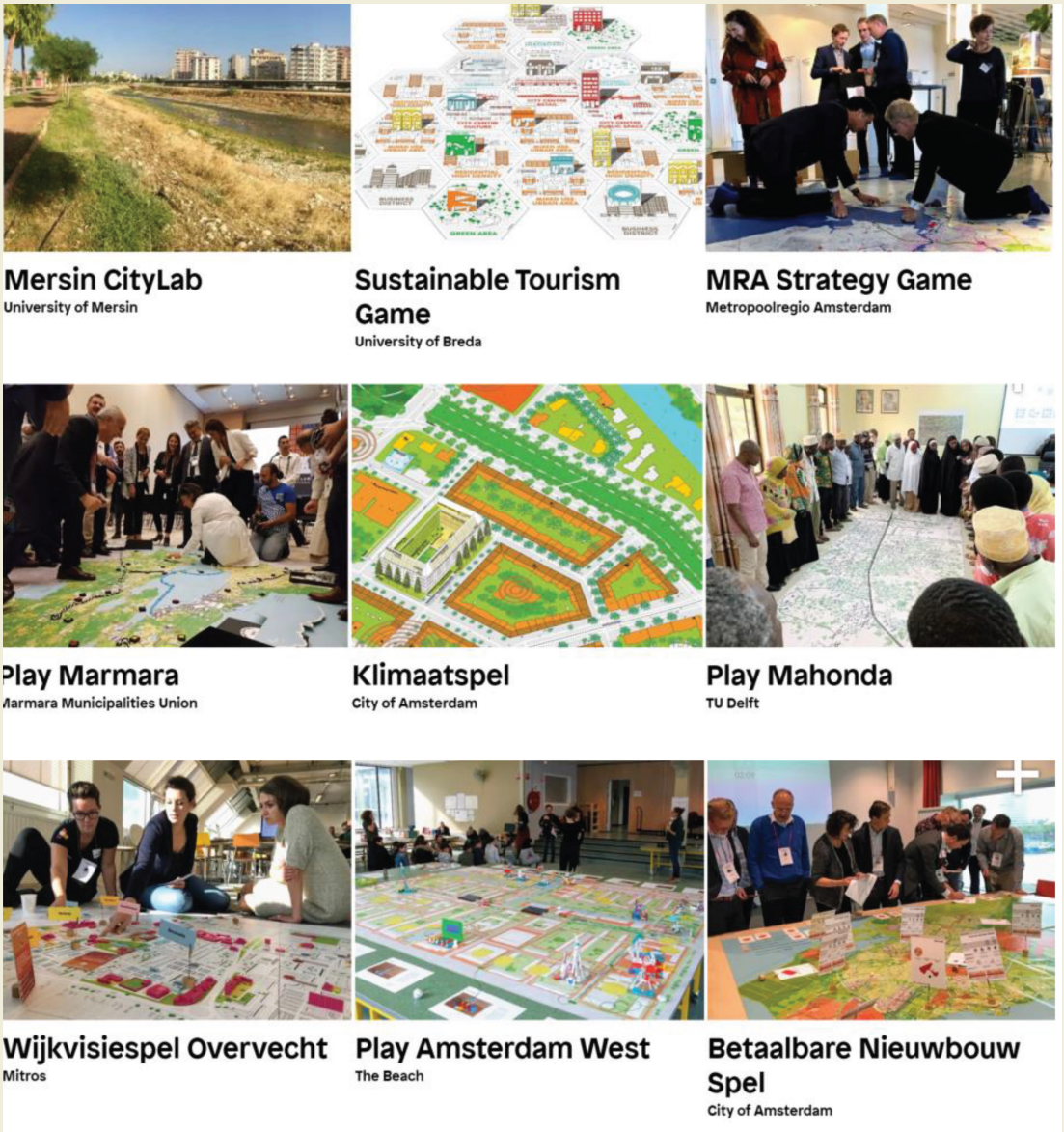
● Plataforma digital *Games for Cities*, desenvolvida pelo Play the City, que agrega mais de sessenta jogos com temática urbana. Esses jogos são classificados por áreas de aprendizado (espaço público, uso do solo, sustentabilidade, comunidade e economia) e por modalidades de interface (digital, analógico, role-play, design, tomada de decisão e aprendizagem), facilitando a compreensão de conceitos relacionados ao urbanismo e ao planejamento urbano.

2 O termo *multiplayer* pode ser traduzido para "multijogador" porém o termo original em inglês é mais comumente utilizado.

● Jogos comerciais populares como *SimCity* (idealizado por Will Wright, em 1989) e *Cities: Skylines* (concebido pela Colossal Order, em 2015) são reconhecidos por introduzir milhões de pessoas ao universo do planejamento urbano. O Cities: Skylines, em particular, tem sido integrado a programas educacionais, como o da Teacher-Gaming, com planos de aula de apoio. Além disso, o *Cities: Skylines* já foi utilizado em situação real, com o propósito de propiciar a visualização de propostas de projeto urbano, como ocorreu em 2016, quando o gestor da área de projetos de construção e habitação da Suécia, Jörgen Hallström, promoveu uma oficina de planejamento colaborativo para testar ideias de projeto para a requalificação urbana de uma área portuária na Suécia.

Outros exemplos podem ainda ser mencionados:

Figura 1 – Exemplos de jogos sérios aplicados ao planejamento urbano colaborativo



Fonte: Play the City (2025). Disponível em: https://www.playthecity.eu/projects, 2025.

No contexto brasileiro, podem-se mencionar, entre outros exemplos, os jogos desenvolvidosdurante a Campanha Nacional Plano Diretor Participativo: Cidade para Todos, o *Jogo do Estatuto da Cidade,* do Instituto Pólis, e *Jogo do Direito à Cidade,* da Ambiens Cooperativa, que foram fundamentais para sensibilizar agentes sociais

e promover pactos entre diferentes representações. O primeiro, com cidades fictícias como Santo Expedito, Tesouro da Areia e Rurópolis, visou à assimilação dos instrumentos do Estatuto da Cidade, permitindo que as participantes e os participantes propusessem a aplicação de instrumentos diante de situações-problema e pactuassem necessidades. Já o segundo, abordou temas como gestão democrática e regularização fundiária, promovendo "reflexões críticas e debates sobre o processo de formação das cidades, com vistas a sensibilizar, capacitar e mobilizar os '[...] diversos sujeitos sociais envolvidos nos processos de gestão municipal'" (Ambiens Cooperativa, 2005 *apud* Ferreira; Cordovil, 2021, p. 68). Nesses contextos, esses jogos sérios permitiram aos participantes compreender os atos de planejar e gerir a cidade, fortalecendo o protagonismo social e a apropriação do direito à cidade.

Jogos sérios como via de mão dupla: cocriação e reflexão crítica

A aplicação de jogos sérios no planejamento urbano configura-se como uma via de mão dupla, beneficiando tanto as desenvolvedoras e os desenvolvedores quanto as jogadoras e os jogadores.

No caso deste livro, no que concerne à elaboração, estudantes universitários e profissionais da área de Arquitetura e Urbanismo colocaram seu conhecimento em ação ao criar os jogos que serão apresentados nas próximas seções[3]. Na condição de desenvolvedoras e desenvolvedores, atuam como *designers* e podem também ser as facilitadoras e os facilitadores dos jogos. Tal processo estimula a aplicação prática do aprendizado acadêmico na concepção de ferramentas que podem impactar a gestão urbana.

Nesse processo de cocriação, foram definidas as seguintes etapas de trabalho:

● definição de objetivo do jogo a ser criado: qual aprendizado pretende alcançar? Quais desafios territoriais da área de estudo podem ser abordados?

● definição da área representada no jogo: qual espaço compreende? Será ilustrado por um mapa ou um tabuleiro sem estruturas geográficas definidas? O corpo será mobilizado neste jogo?

● definição do público a ser alcançado: qual a faixa etária está em foco? Quais características culturais e sociais definem esse grupo? A quais meios de informação possuem acesso? Qual a escolaridade das pessoas a serem envolvidas?

● organização das informações e seleção das formas de comunicação: design criativo e acessível;

● estudo de elementos básicos de jogos, conduzido pela professora das disciplinas, focalizando a proposta de jogos para a interação presencial e a reflexão crítica compartilhada;

● pesquisa de campo para obter mais referências sobre o território e os desafios a serem superados;

● definição de cronograma exequível;

● elaboração propriamente dita, considerando o anteriormente planejado, os resultados do estudo de campo e o estudo dos elementos básicos dos jogos na perspectiva adotada.

3 Lara *et al.* (2023, p. 206-208) reforçam o potencial pedagógico dos jogos ao destacar que o ato de jogar, quando repetido e prazeroso, pode contribuir significativamente no processo ensino-aprendizagem por favorecer a compreensão dos conteúdos trabalhados.

Para as jogadoras e os jogadores – estudantes da educação básica, lideranças comunitárias, gestoras, gestores, planejadoras ou planejadores –, a experiência propiciada pelos jogos sérios atua como um catalisador para a reflexão crítica e a tomada de decisões. Ao assumirem papéis distintos, como em jogos de *role-play*, as pessoas que dele participam podem compreender as implicações de suas decisões, tanto individuais quanto coletivas, pois serão mobilizadas a

> trocar e experimentar múltiplas visões do mesmo problema, promovendo comunicação racional. Reivindicações pessoais, experiências e até mesmo irracionalidades e suposições inconsistentes podem ser abordadas de forma controlada para gerar conhecimento comum. Introduzir essa dimensão narrativa pode melhorar o engajamento e os resultados dos exercícios de planejamento baseados em jogo (Sousa *et al*., 2022, p. 117, tradução nossa).

Esse mesmo entendimento é partilhado por Ampatzidou e outros (2018). As experiências de jogo facilitam a visualização de questões urbanas complexas e "instigam processos de aprendizagem social e capacitação cívica" (Ampatzidou *et al.*, 2018, p. 40, tradução nossa). O jogo "permite que os participantes se desvinculem de seus interesses privados e considerem outras perspectivas", transformando o ambiente de jogo em um "espaço de comunicação e negociação onde diferentes pontos de vista podem ser compartilhados, discutidos e negociados" (Ampatzidou *et al.*, 2018, p. 40). Essa dinâmica é essencial para a apropriação de temas fundamentais para o entendimento do direito à cidade e para a "reflexão crítica sobre a produção da cidade capitalista" (Ferreira; Cordovil, 2021, p. 72).

Os jogos sérios, portanto, não apenas favorecem a construção de conhecimento colaborativo, mas também desenvolvem habilidades críticas de resolução de problemas, promovendo o engajamento e a colaboração necessários para o planejamento urbano participativo.

A Educomunicação como base para os jogos sérios na Arquitetura e Urbanismo

A educomunicação, que se manifesta na integração de práticas educativas e comunicacionais, encontra nos jogos sérios um terreno fértil para sua aplicação, especialmente na área de Arquitetura e Urbanismo. Os jogos sérios são intrinsecamente ferramentas educomunicativas, pois buscam mediar conhecimentos complexos e promover o diálogo sobre temas muitas vezes áridos ou tecnicistas de forma acessível e engajadora[4].

A educomunicação se beneficia da capacidade dos jogos em "construir confiança e empatia entre os participantes e abrir portas para o engajamento dos participantes nas ações subsequentes de um processo de planejamento" (Sousa *et al.*, 2022, p. 118, tradução nossa). Ao criar "ambientes de comunicação e negociação, onde diferentes perspectivas e pontos de vista podem ser compartilhados, discutidos, desconstruídos e negociados pelos jogadores" (Ampatzidou *et al*., 2018, p. 40, tradução nossa), os jogos sérios fomentam uma cultura de participação e corresponsabilidade. Essa abordagem é particularmente relevante para tornar comuns debates complexos sobre os desafios de paisagem, como os que compõem a Fronteira Trinacional entre a Argentina, o Brasil e o Paraguai. A diversidade de contextos e de faixas etárias na Região exige ferramentas que possam ser adaptadas para comunicar questões urbanas a estudantes da educação básica, lideranças populares e comunitárias, e gestoras e gestores públicos.

A utilização de jogos como o "Jogo do Estatuto da Cidade" e o "Jogo do Direito à Cidade" ilustra perfeitamente essa perspectiva educomunicativa, ao buscar "promover a aproximação do conteúdo do Estatuto da Cidade e possibilitar a identificação das realidades urbanas vivenciadas para que tais sujeitos refletissem sobre alternativas

4 Isso se deve ao fato de que, em sua maioria, por sua natureza multiplayer e colaborativa, os jogos sérios propiciam o debate sobre questões complexas que regem o funcionamento das cidades (Moreira; Gurgel, 2019) e facilitam o "diálogo, a troca de opiniões e ideias e a abordagem de temas polêmicos de forma lúdica" (Ferreira; Cordovil, 2021, p. 70).

para o planejamento do território baseado no entendimento do conceito do direito à cidade para todos" (Ferreira; Cordovil, 2021, p. 66). Ao permitir que as jogadoras e os jogadores, com a mediação de facilitadoras e facilitadores, explorem e experimentem múltiplas visões sobre os problemas urbanos, os jogos sérios contribuem para uma comunicação mais eficaz e para o desenvolvimento de uma consciência cívica informada, fundamental para a gestão democrática e participativa dos espaços urbanos e rurais.

Potenciais e limitações do uso de jogos sérios no campo do planejamento urbano e rural

Apesar do inegável potencial dos jogos sérios, sua aplicação exige uma análise cuidadosa de seus benefícios e de suas limitações.

Os jogos sérios oferecem múltiplas vantagens que os tornam ferramentas poderosas. Primeiramente, eles facilitam a *experimentação*, permitindo "testar modelos/cenários, mapear e testar ideias, coletar informações, fornecer visões globais, *feedback* e construção de conhecimento em ambientes seguros, focando na resolução de problemas e inovação" (Sousa *et al.*, 2022, p. 124, tradução nossa). Essa capacidade de simulação e teste de hipóteses é crucial em um campo onde as intervenções são complexas e de alto custo.

Em segundo lugar, promovem o *engajamento*, tornando o processo de aprendizado e participação mais "envolvente, divertido, motivador e energizante" (Sousa *et al.*, 2022, p. 124, tradução nossa). Essa característica é destacada nos estudos, os quais apontam que os jogos sérios tornam os "processos participativos mais leves e fáceis de participar" (Ampatzidou *et al.*, 2018, p. 39, tradução nossa).

Em terceiro lugar, os jogos estimulam a *colaboração*, permitindo "interação, negociação, aprendizado com outros participantes, compromisso e tomada de decisões coletivas" (Sousa *et al.*, 2022, p. 124, tradução nossa). Em um ambiente propício, os jogos reforçam a confiança, a empatia e o senso de pertencimento, fortalecendo a governança urbana democrática (Ferreira; Cordovil, 2021).

Por fim, a capacidade de abordar a *complexidade* é um diferencial. Os jogos sérios permitem lidar com "auto-organização urbana/espacial, complexidade, problemas mal definidos, polarizados e opacos" (Sousa *et al.*, 2022, p. 124, tradução nossa). Os jogos, ao ilustrar a complexidade de questões urbanas e/ou rurais de forma mais tangível, auxiliam as pessoas envolvidas quanto à compreensão de assuntos como infraestrutura, financiamento e planejamento urbano (Moreira; Gurgel, 2019, p. 80), entre outros.

Apesar desses benefícios, há limitações ou desafios a serem considerados. Um dos principais refere-se à *inconsistência*, que pode levar a "soluções incoerentes e inconclusivas" (Sousa *et al.*, 2022, p. 124, tradução nossa). Isso ocorre quando o design do jogo é inadequado ou quando não há um alinhamento claro com os objetivos de aprendizado e de projeto (Moreira; Gurgel, 2019).

A *simplificação excessiva* é outra limitação. Sousa et al. (2022, p.117-118) alertam para a necessidade de equilibrar realismo e jogabilidade: em jogos excessivamente simplificados, a realidade pode ser distorcida ou idealizada, ao passo que simulações complexas demais afastam participantes menos experientes.

A *desconfiança* é um fator humano relevante. Há uma "falta de confiança e experiência por parte de planejadores e políticos, o preconceito geral sobre jogos e as situações desconfortáveis que eles podem gerar" (Sousa et al., 2022, p. 124, tradução nossa). O ceticismo de adultos, que podem considerar os jogos infantis ou puramente entretenimento, pode comprometer a adesão e a seriedade do processo. Isso é um obstáculo real, pois muitos profissionais não estão familiarizados com o potencial pedagógico dos jogos (Moreira; Gurgel, 2019, p. 75).

Por fim, o *custo* de desenvolvimento de jogos sérios é uma preocupação, pois demanda a expertise de uma equipe de multiprofissionais, além da mobilização de facilitadoras e facilitadores e de tempo para sua aplicação (Sousa *et al.*, 2022).

Para mitigar essas limitações, é fundamental que os jogos sérios sejam desenvolvi-

dos com objetivos claros, com um design cuidadoso e com o suporte de facilitadoras e facilitadores experientes. A cocriação, o teste contínuo e a avaliação rigorosa são práticas recomendadas para garantir que a ferramenta seja eficaz e que os resultados sejam úteis para todas as pessoas envolvidas (Sousa *et al.*, 2022). Além disso, a priorização de minijogos pode ser uma resposta para as restrições de recursos (Ampatzidou *et al.*, 2018), tornando os jogos mais adaptáveis e acessíveis.

Embora os jogos sérios não sejam uma panaceia para todos os problemas urbanos, sua utilização consciente e estratégica pode enriquecer significativamente os processos educativos e de planejamento por promover a interface entre educação, participação e planejamento urbano. Sua aplicação vai além do entretenimento: constitui uma estratégia educomunicativa para compartilhar saberes, construir consensos e testar soluções em ambientes seguros e colaborativos. Ao transformar debates complexos em experiências lúdicas significativas, os jogos sérios podem efetivamente contribuir para cidades mais justas, democráticas e sustentáveis.

Os jogos sérios apresentados nesta publicação foram concebidos como recursos

Quando a paisagem vira tabuleiro: jogos sérios para o contexto da região da tríplice fronteira entre argentina-brasil-paraguai

Cecilia Maria de Morais Machado Angileli
Solange Bonomo Assumpção

pedagógicos destinados à reflexão sobre paisagens caracterizadas por conflitos fundiários e ambientais, bem como à necessidade de avançar numa perspectiva crítica de planejamento urbano que considere todas as pessoas. Seu objetivo central consistiu em proporcionar, através de exercícios lúdicos, informações que contribuam para a defesa de direitos humanos, coletivos e da natureza junto aos povos que constituem essas paisagens em transformação.

O desenvolvimento desses recursos pedagógicos emergiu de trabalhos colaborativos e interinstitucionais envolvendo a Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA) e a Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste). De um lado, a UNILA, uma universidade federal fronteiriça de recente criação, desenvolve estudos e proposições para o planejamento territorial e regional trinacional a partir de uma perspectiva crítica. Do outro, a Unioeste, uma universidade estadual fronteiriça consolidada que, mesmo sem cursos ou programas vinculados diretamente à área de planejamento territorial, passou a sediar o *Novo Arranjo de Pesquisa e Inovação Desenvolvimento Sustentável da Região Trinacional – NAPI Trinacional*[5], criado para promover estudos e ações voltadas à sustentabilidade territorial trinacional (Argentina-Brasil-Paraguai).

Essa articulação entre antigos e novos espaços de ensino e pesquisa, orientada para o planejamento territorial integrado e sustentável na Região Trinacional do Iguaçu, tem sido desenvolvida desde 2020. Ao longo desses anos, tornou-se de grande relevância, alimentando pesquisas e planos de ensino a partir de temas e metodologias inovadoras.

Os trabalhos concentraram-se em três grandes condicionantes regionais. A primeira relaciona-se à importância ambiental local, considerando que a região abriga um dos principais remanescentes de Mata Atlântica no interior da América Latina, atualmente em amplo processo de devastação, caracterizando-a como uma corregião em risco. A segunda refere-se à sensibilidade social, uma vez que a área concentra centenas de aldeias indígenas guaranis e de favelas, ambas em territórios disputados por investidores, configurando uma paisagem em disputa. A terceira condicionante diz respeito à importância logística da região, considerando sua localização estratégica aduaneira e seu potencial portuário seco, em meio à implantação do Corredor Bioceânico – Rota de Capricórnio, caracterizando-a como um nó logístico estratégico para grandes obras urbanas e de infraestrutura de significativo impacto socioambiental.

Cooperação internacional e intercâmbio epistêmico

A articulação entre as universidades frente a esses desafios – a UNILA e a Unioeste – promoveu uma importante troca epistêmica entre cientistas locais de nacionalidades argentina, brasileira e paraguaia, detentoras e detentores de saberes relevantes sobre a realidade trinacional, e cientistas de nacionalidade francesa, a convite do NAPI Trinacional, por sua vasta experiência em metodologias ativas para o planejamento urbano.

Esta colaboração robusteceu e expandiu uma cooperação técnica internacional histórica, que já perdura por mais de quatro décadas entre o Estado do Paraná e pesquisadoras e pesquisadores de instituições francesas. Inicialmente focada na gestão técnica do meio urbano na Região Metropolitana de Curitiba, a parceria progrediu para incorporar a sustentabilidade urbana. Com sua expansão regional e internacionalização, especialmente na Região Trinacional Argentina-Brasil-Paraguai, a pauta se estendeu à sustentabilidade territorial em sentido ampliado e ao desenvolvimento de competências técnicas e transversais essenciais para o desenvolvimento sustentável. Este processo fortaleceu um ciclo contínuo de aprendizagem mútua, permitindo que pesquisadoras e pesquisadores locais avançassem em novas metodologias de ensino-aprendizagem para abordar a complexidade da reestruturação em curso da paisagem local. Simultaneamente, proporcionou às estudiosas e aos estudiosos franceses uma compreensão mais aprofundada e contextualizada desse território complexo, através das perspectivas e práticas diárias das pessoas que o habitam e transformam.

5 O NAPI Trinacional encontra-se vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Sociedade, Cultura e Fronteiras – PPGSCF da Unioeste, *Campus* de Foz do Iguaçu.

As soluções conjuntas resultantes dessa troca de saberes tiveram como princípio a autonomia das instituições locais envolvidas, não cabendo soluções impostas ou conduzidas na forma de consultoria por outras instituições alheias e não constituintes da realidade local. Conforme argumentam Angileli *et al* (2022, p.43), "qualquer ação de planejamento que reforce a dependência intelectual de grupos alheios a esse território nega diretamente este espaço como construtor potencial de conhecimentos científicos ou populares".

Nos encontros de saberes estabelecidos, seja em ateliês de projeto ou em estudos de campo, foram debatidos temas fundamentais para o futuro da Região Trinacional do Iguaçu, com o suporte metodológico os jogos sérios e a análise de cenários de transformação de paisagens, entre outros. É importante destacar que tais metodologias foram trabalhadas ao longo de alguns meses em encontros com diversos representantes dos países fronteiriços (Argentina, Brasil e Paraguai), reverberando posteriormente junto às instituições de ensino superior da região.

Na UNILA, os primeiros ecos dessa articulação com as instituições francesas antecederam o início dos trabalhos do NAPI Trinacional, por meio de trabalhos desenvolvidos junto ao Parque Tecnológico de Itaipu (PTI, atualmente Itaipu Parquetec), ao curso de *Pós-Graduação Profissional em Sustentabilidade dos Territórios Urbanos do Oeste do Paraná* (STUOP)[6] e ao *Laboratório de Cidades e Territórios em Transição para a Sustentabilidade das Cidades* (Lab Cits)[7]. No curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo da UNILA, de modo particular, essa conexão influenciou diretamente a formação de novas e novos planejadores territoriais junto às disciplinas de *Planejamento Territorial e Regional I e II*, perfazendo um total de 129 discentes de vários países da América Latina que acessaram esses conteúdos e metodologias de maneira estruturada entre 2019 e 2025.

Estes estudantes, por sua vez, em seu fazer acadêmico, retroalimentaram futuras pesquisas desenvolvidas no âmbito do NAPI Trinacional. Foram produzidos estudos sobre os grandes projetos urbanos e as grandes obras de infraestrutura na Região em questão e seus impactos, sobre a segregação espacial histórica e em ampliação, sobre a explosão urbana informal nos três países, sobre a supressão de áreas de importância ambiental decorrente da chegada de novos investimentos no território, e sobre a presença de planos urbanos e de desenvolvimento elaborados por consultorias e suas repercussões negativas. Esses trabalhos foram apresentados na forma de artigos, contra-cartografias, planos de ação urbana e materiais didáticos como os jogos de tabuleiro.

---

6 Essa formação ocorreu entre agosto de 2017 e julho de 2018. A trajetória formativa foi estruturada em cinco módulos, focalizando um desafio urbano, ministrados em diferentes cidades da Região Oeste, a saber: Módulo "Atratividade urbana", em Foz do Iguaçu; Módulo "Novas cidadanias urbanas", em Toledo; Módulo "Mobilidade urbana", em Assis Chateaubriand; Módulo "Resíduos sólidos urbanos", em Cascavel; e Módulo "Riscos urbanos", em Guaíra (Rodrigues *et al.,* 2022, 19-21).

7 De acordo com Rodrigues *et al.* (2022, p.21), o Lab CiTS constituiu uma "estratégia interinstitucional e interdisciplinar de pesquisa, desenvolvimento e inovação (P,D+I), orientada à entrega de produtos, que partia da perspectiva do ordenamento urbano e dos estudos das interfaces entre as cidades e os territórios como vetor de desenvolvimento no que se refere: i) às transições para a sustentabilidade em curso na Região; e ii) à metrópole trinacional em prospectiva. O laboratório atuou em rede, tendo como metodologias a formação-ação e a pesquisa-ação".

Perspectiva Educativa: educar para planejar e planejar para educar

Os processos e produtos que emergiram no contexto universitário, na UNILA, foram concebidos dentro de uma perspectiva educativa denominada *Educar para Planejar e Planejar para Educar*, associando as contribuições do NAPI Trinacional à base de educação popular[8] emancipatória latino-americana presente em projetos de ensino e ações de extensão da instituição, como a *Escola Popular de Planejamento da Cidade* e da *Universidade Paulo Freire* (Angileli; Assumpção, 2021). Essas iniciativas foram protagonistas em ações de planejamento insurgente e popular junto a comunidades e territórios envolvidos em conflitos fundiários e ambientais na Região em tela, a partir de práticas pedagógicas populares. Nesse contexto, os jogos foram pensados como parte das soluções para a mediação desses conflitos através de processos de alfabetização para a leitura cartográfica, espacial, de políticas e de direitos e suas violações, ou seja, uma alfabetização territorial (Angileli *et al.*, 2022), conforme explicitado no capítulo anterior.

Alinhada à concepção de que a educação para o planejamento territorial não pode se reduzir a questões técnicas assim como as questões técnicas não podem se manter alheias a uma alfabetização política sobre os agentes e as tensões que violentam e reestruturam as paisagens, esta publicação pretende contribuir para a canalização de esforços rumo à consolidação de uma prática sociotécnica crítica e ativa em busca da defesa de direitos através da educação popular. É com esse compromisso que os jogos sérios criados e ora compartilhados, a seguir, são concebidos, isto é, como recurso pedagógico que oportuniza a reflexão crítica sobre a paisagem vivida e mobiliza as participantes e os participantes a pensarem em alternativas para a solução de problemas que afetam sua vida e/ou de sua comunidade, de modo integrado.

O jogo Ytepopó

Pensado para estudantes do Ensino Fundamental, o *Ytepopó* conduz as participantes e os participantes por um percurso de redescoberta do patrimônio natural e cultural da região das Cataratas. Cada jogadora ou jogador representa um animal pré-histórico em busca de peças patrimoniais para compor um museu, e suas decisões são mediadas pelo “Manual do Cacique”, que apresenta dilemas socioambientais associados ao Parque Nacional do Iguaçu. Essa dinâmica permite discussões profundas sobre preservação, apagamento cultural e cidade-mercadoria, ressaltando a necessidade de reconhecer elementos da história local que muitas vezes são invisibilizados pela lógica turística dominante.

---

8 De acordo com Assumpção *et al.* (2022c, p. 216-217), a Educação Popular (EP) conforma-se como “uma perspectiva crítica, questionadora das relações de dominação e encerra também uma concepção de práxis social. Assim, existe uma tentativa de valorizar a conscientização das pessoas no processo, adotando o entendimento de que, nas práticas educativas, educandas/educandos e educadoras/educadores precisam refletir, em conjunto, de maneira a buscar a síntese de suas ideias para também agirem em conjunto. A EP objetiva que, por meio da prática pedagógica desenvolvida, as pessoas recuperem a capacidade humana de indignação e inconformidade. Logo, ao adotar a sugestão de Gadotti e Romão (2000, p. 30), infere-se que a educação popular alude a um processo sistemático de “participação na formação, no fortalecimento e na instrumentalização das práticas e dos movimentos populares com o objetivo de apoiar a passagem do saber da comunidade ao saber de classe da comunidade”.

Quadro 1 - Contexto de desenvolvimento acadêmico do jogo *Ytepopó*

Período de criação	Novembro de 2023 a março de 2024.
Autoras e autores	10 discentes, nos jogos desta publicação, dentre o grupo de 25 estudantes com matrícula na disciplina implicada.
Disciplinas implicadas e suas ementas	**Planejamento Territorial e Regional II:** As relações entre urbanização, planejamento e legislação no Brasil e na América Latina. Gestão de políticas públicas e do território. O uso dos sistemas de informação geográfica para o desenvolvimento de políticas públicas. Políticas nacionais/regionais, impactos locais e direitos humanos. Processos para a viabilização de propostas e desenvolvimento de políticas públicas. Estudos de caso.
Contexto da área estudada	Atualmente, a unidade de conservação Parque Nacional do Iguaçu, no lado brasileiro, sofre diferentes pressões internas e externas que geram risco à sua conservação. Na área externa, junto aos 14 municípios lindeiros ao Parque, estão previstos novos empreendimentos logísticos e de infraestrutura vinculados ao Corredor Bioceânico de Infraestrutura – Rota de Capricórnio, que podem gerar grande impacto ambiental, já que o Parque não possui zona de amortecimento. Na área interna, as pressões decorrem do turismo de massa, no momento, reforçado por uma nova concessão que tem como objetivo a ampliação significativa de visitantes, afetando áreas de sensibilidade ambiental e de importância arquitetônica.
Questão norteadora emergente	Como dar visibilidade, a partir de processos educativos, às pressões internas e externas ao Parque Nacional do Iguaçu no lado brasileiro e suas implicações socioambientais?
Temáticas que exigiram estudo em função da questão norteadora	1) Estudo histórico do Parque Nacional do Iguaçu e implicações políticas de sua criação; 2) Diagnóstico das 14 cidades lindeiras ao Parque Nacional do Iguaçu e as relações estabelecidas; 3) Levantamento dos principais projetos urbanos e de infraestrutura a serem implantados dentro e fora da unidade de conservação; 4) Estudo das características históricas, arquitetônicas e ambientais do parque; 5) Estudo do Plano de Manejo e Plano de Uso Público do PNI; 6) Análise crítica e histórica sobre a relação dos povos originários e a unidade de conservação; 7) Estudos de campo no Parque Nacional do Iguaçu, em edificações de valor arquitetônico e histórico; 8) Metodologias para elaboração de jogos sérios.
Estrutura metodológica	Trabalho realizado de maneira colaborativa, em um único grupo. A abordagem da ementa foi organizada em dois blocos: (i) 15 horas de aulas teóricas, incluindo aulas expositivas e palestras com pessoas convidadas, técnicos do Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade (ICMBio) e pesquisadores especialistas; (ii) 30 horas de aulas práticas nas quais foram realizadas análise documental e estudos de campo.

Fonte: Dados dos autores (2026)

O jogo *Dinâmicas Trinacionais* e o *Jogo do Território*

O *Jogo do Território*, voltado para estudantes de graduação, lideranças comunitárias e agentes que atuam na gestão das cidades, simula o processo de planejamento participativo em uma cidade fronteiriça. Com base em cartas, tabuleiros e fichas cuidadosamente elaborados, as pessoas que jogam vivenciam dilemas relacionados ao

uso do solo, das condições de mobilidade, da política de habitação e da promoção da justiça territorial, entre outros. O jogo valoriza a articulação entre diferentes agentes sociais e incentiva o desenvolvimento de projetos alternativos aos modelos exógenos impostos por consultorias ou interesses corporativos. Seu objetivo central é fazer emergir o planejamento como um processo genuinamente coletivo e situado no qual os participantes se reconhecem como pessoas ativas corresponsáveis pela construção do espaço urbano.

O jogo *Dinâmicas Trinacionais*, inspirado nos clássicos jogos de tabuleiro, convida discentes do Ensino Médio e lideranças comunitárias a refletirem criticamente sobre os impactos dos grandes empreendimentos e do turismo predatório na região da Tríplice Fronteira entre a Argentina, o Brasil e o Paraguai. Por meio de tomadas de decisão em "paradas obrigatórias", as equipes precisam ponderar suas escolhas a partir de dilemas socioambientais complexos. Ao final do percurso, vence quem conseguiu alcançar o melhor cenário coletivo para o território, reforçando a ideia fundamental de que planejar é um exercício de corresponsabilidade e de escuta ativa das necessidades da população.

Quadro 2 - Contexto de desenvolvimento acadêmico do *Jogo do Território* e do jogo *Dinâmicas Trinacionais*

Período de criação	Fevereiro a maio de 2021.
Autoras e autores	11 discentes, nos jogos desta publicação, dentre o grupo de 25 estudantes com matrícula nas disciplinas implicadas.
Disciplinas implicadas e suas ementas	**Planejamento Territorial e Regional I:** Introdução às técnicas e metodologias de pesquisa em planejamento regional. O planejamento do espaço rural. Plano de Desenvolvimento Territorial Sustentável. Agrovilas. Quilombos. Terras Indígenas. Municípios rurais. O planejamento em urbanidades de pequeno e médio porte. Rede de cidades. Conurbação urbana. Avaliação de impactos de grandes projetos infraestruturais. Estudos de caso no Brasil e América Latina. Estudos de impacto ambiental. Desenvolvimento de plano regional ou plano de desenvolvimento territorial sustentável ou projeto Agrovila. **Planejamento Territorial e Regional II:** As relações entre urbanização, planejamento e legislação no Brasil e na América Latina. Gestão de políticas públicas e do território. O uso dos sistemas de informação geográfica para o desenvolvimento de políticas públicas. Políticas nacionais/regionais, impactos locais e direitos humanos. Processos para a viabilização de propostas e desenvolvimento de políticas públicas. Estudos de caso.
Contexto da área estudada	A Região Trinacional do Iguaçu, composta por um núcleo que envolve três países e oito cidades – na Argentina, Puerto Iguazú; no Brasil, Foz do Iguaçu e Santa Terezinha do Itaipu; no Paraguai, Ciudad del Este, Hernandarias, Presidente Franco, Los Cedrales e Minga Guazú –, concentra cerca de 1 milhão de habitantes. Ela é palco de diversos planos e projetos de desenvolvimento/investimento anunciados e em implantação, projetando-se como um dos principais hubs de logística da América Latina. Além disso, figura como centro estratégico do grupo de projetos logísticos prioritários denominado Assunción-Paranaguá, frente à demanda de integração sul-americana por corredores bioceânicos. O anúncio e a implantação de parte desses planos e obras já têm causado significativos impactos sobre áreas de sensibilidade social e ambiental nesse interior fronteiriço (Angileli; Assumpção, 2022).

Questão norteadora emergente	Seria possível “alfabetizar territorialmente” povos que constituem paisagens em plena reestruturação decorrente da implantação sobreposta de grandes projetos urbanos e grandes obras de infraestrutura, dando visibilidade não só aos impactos socioambientais, mas possibilitando novas formas de planejamento?
Temáticas que exigiram estudo em função da questão norteadora	1) Estudo de Planos de Desenvolvimento e Grandes Projetos Urbanos anunciados para a Região Trinacional entre a Argentina, o Brasil e o Paraguai; 2) Estudo sobre as áreas sensíveis a esses planos e projetos, tanto do ponto de vista social quanto ambiental; 3) Análise das áreas impactadas, a partir da leitura do conjunto de obras e projetos em implementação e/ou prospecção.
Estrutura metodológica	As disciplinas foram realizadas durante o período crítico da pandemia de COVID-19. Em face das limitações impostas pelo contexto sanitário, foram pensadas soluções específicas para a aprendizagem: 1) organização conjunta de estudos e produtos entre as disciplinas *Planejamento Territorial e Regional I e II*; 2) organização dos conteúdos a partir de aulas expositivas síncronas e exercícios e estudos em grupo assíncronos.

Fonte: Dados dos autores (2026)

Com base nessa contextualização, parece razoável afirmar que a experiência de elaboração colaborativa desses jogos sérios, envolvendo estudantes de graduação em Arquitetura e Urbanismo da UNILA, demonstra a potencialidade da universidade como espaço de produção de conhecimentos situados e socialmente relevantes. Nesse sentido, o desenvolvimento dos jogos sérios representa mais do que a criação de recursos pedagógicos inovadores; constitui uma resposta reflexiva concreta aos desafios contemporâneos do planejamento da paisagem em contextos de conflito e transformação acelerada.

A trajetória descrita evidencia como a articulação entre diferentes saberes – locais e internacionais, acadêmicos e populares – pode gerar metodologias que transcendem as limitações do planejamento tecnocrático tradicional. Os jogos *Ytepopó, Dinâmicas Trinacionais* e *Jogo do Território* emergem como síntese dessa construção coletiva, materializando princípios da educação popular freireana no campo do planejamento urbano e territorial.

Cada jogo, direcionado a públicos específicos, revela a potencialidade dos jogos sérios como um dos caminhos possíveis para a alfabetização territorial. Ao simular processos decisórios complexos e dilemas socioambientais reais, esses recursos pedagógicos promovem uma compreensão crítica das dinâmicas territoriais que vai além da mera transmissão de informações técnicas. Eles possibilitam que as participantes e os participantes se reconheçam como agentes ativos na construção e transformação de suas realidades.

A perspectiva “Educar para Planejar e Planejar para Educar” que fundamenta esta experiência aponta para a necessidade de superação da dicotomia entre conhecimento técnico e saberes populares. Os jogos sérios, nessa concepção aqui apresentada, funcionam como mediadores dessa síntese, criando espaços de diálogo onde diferentes formas de conhecimento podem se encontrar e se potencializar mutuamente.

O contexto da Região Trinacional entre Argentina, Brasil e Paraguai, com suas múltiplas pressões e seus conflitos, oferece um laboratório privilegiado para o desenvolvimento de metodologias que possam ser adaptadas e aplicadas em outros territórios latino-americanos que enfrentam desafios similares. A experiência aqui sistematizada contribui para a consolidação de uma agenda de pesquisa e ensino comprometida com a justiça territorial e a sustentabilidade socioambiental.

A continuidade desse trabalho depende da capacidade de articulação entre universidades, movimentos sociais e comunidades locais, reafirmando o papel da educação

como prática da liberdade e do planejamento como exercício coletivo de construção do futuro. Os jogos aqui apresentados são, portanto, sementes de uma transformação mais ampla que se pretende enraizar nos territórios e nas consciências de todas as pessoas que se comprometem com a defesa da vida digna em seus espaços de existência.

REGRAS DOS JOGOS E PEÇAS PARA IMPRIMIR, MONTAR E JOGAR

Alexandro Sidor
Ariane Rabaiolli Hobold
Emilly Berlanda
Gabriel Leandro
Heloisa Palma Priotto
Hernan Medina
Kelne Jeziur
Larissa Davies
Leane Tessaro
Noelia Itati Cáceres

9 Na elaboração deste jogo, as autoras e os autores embasaram-se no estudo realizado por Oliveira (2022).

1 Preparando o jogo

→ Número de participantes

O jogo é idealmente projetado para 4 jogadoras ou jogadores, mas pode ser jogado por um mínimo de 2 participantes, além de uma moderadora ou moderador, chamado de Cacique.

→ Público sugerido

Estudantes do Ensino Fundamental.

→ Componentes do jogo

Para a experiência completa do jogo, serão necessários os seguintes componentes:

- 2 a 4 jogadores/participantes;
- 1 moderadora ou moderador (denominado “Cacique”);
- 1 tabuleiro;
- 5 peões para a escolha de 1 deles para representar cada jogadora ou jogador;
- 1 dado numerado de 1 a 6;
- Fichas de Patrimônio (também chamadas de “vasos”), que representam a “moeda” do jogo e contabilizam as escolhas acertadas em relação à preservação patrimonial.
- Ficha de regras do jogo;
- Manual do Cacique: um guia para a moderadora ou o moderador, contendo as narrativas, escolhas e consequências que guiarão o desenvolvimento do jogo.

→ Configuração inicial

O Jogo *Ytepopó* narra a jornada de animais pré-históricos das terras das Cataratas (figura 2) em busca de seu museu. As pessoas que jogam têm como meta acumular patrimônios suficientes para estabelecer um grande museu, ao mesmo tempo em que deliberam sobre os desafios e as estratégias de planejamento da região do Parque Nacional do Iguaçu.

Antes de iniciar o jogo é preciso que:

- seja designado uma jogadora ou um jogador para assumir o papel de Cacique (moderador ou moderador);
- cada jogadora ou jogador escolha uma personagem (Figura 2) para ser seu peão;
- os peões de todas e todos são posicionados na casa “Início” do tabuleiro;
- o Cacique assuma a responsabilidade de gerenciar as Fichas de Patrimônio (Figura 3) e o Manual do Cacique (Figura 4). É fundamental que ele leia em voz alta as informações pertinentes da Ficha de regras do jogo (Figura 5) para contextualizá-lo.
- todos saibam que o Manual do Cacique será consultado e lido a cada vez que uma jogadora ou um jogador parar em uma casa ilustrada no tabuleiro, seja ela uma “Parada Obrigatória” ou uma “Surpresa”.



Figura 1

O Jogo Ytepopó acompanha a jornada dos animais pré-históricos da terra das Cataratas, que buscam seu museu. Os jogadores tem como objetivo acumular patrimônios suficientes para compor um grande museu, enquanto debatem os desafios do planejamento da região do Parque Nacional.

PREPARE O JOGO:

- Cada rodada deve ser jogada por até 5 participantes, um deles sendo o mestre (CACIQUE).
- Determine o personagem de cada jogador e escolha um dos jogadores para ser o cacique.

COMO JOGAR:

Você deve seguir o caminho do tabuleiro, de acordo com as regras:

- Deve jogar o dado para saber quantas casas deve avançar e, quando parar em uma casa, obedecer o que está escrito nela.
- Independente de quanto tirou nos dados, quando passar por uma casa escrito PARE, deve parar e obedecer o que está escrito nela.

A SUA JORNADA VAI COMEÇAR:

- Primeiro, o cacique lê a introdução do jogo e os participantes jogam o dado para ver quem começa. Inicia quem tirar o maior número e o jogo segue no sentido horário.

O CACIQUE:

- A função do cacique é indicar os passos seguintes dos jogadores, lendo no MANUAL DO CACIQUE as informações importantes sobre o Parque Nacional.
- O cacique deve distribuir as cartas de Patrimônio a medida de que os jogadores avançam e caem nas casas correspondentes.

SITUAÇÕES QUE APARECERÃO NO CAMINHO

CASAS DE PARE:

- Durante a jornada, os jogadores encontrarão situações de discussões sobre problemáticas do parque e seu entorno.
- Nestas casas, o cacique vai expor a situação, na qual o jogador rola os dados para saber o que irá ocorrer.
- O resultado do dado ditará os passos seguintes e o número de fichas de patrimômio que o jogador recebe naquele momento.

CASAS DE PATRIMÔNIO:

- O parque esconde alguns pontos históricos em seu interior. Caso o jogador caia em uma destas casas, o cacique deve ler sua explicação no MANUAL DO CACIQUE para a mesa e cumprir o que está estabelecido no tabuleiro

ANDANDO PARA TRÁS:

- Se um jogador cair em uma casa que estabelece que ele deve voltar no caminho, ele deve retornar o número que casas estabelecidas.

O MUSEU:

Durante o jogo, cada jogador tem a possibilidade de adquirir 10 fichas de patrimônio, que estabelecerão o resultado final do jogo. Para isso, o jogador conta suas fichas, que determinam o quão grande é o acervo do seu Museu:

- 0 a 3 fichas de patrimônio: infelizmente você não obteve a quantidade de patrimônio necessária para construir o museu.
- 4 a 6 fichas de patrimônio: você tem uma boa quantidade de patrimônio, você conseguiu reativar o Museu das Cataratas;
- 7 a 10 fichas de patrimônio: PARABÉNS!! O seu museu foi um sucesso, contando todos os detalhes importantes para o Parque Nacional, assim, ele se certificou em ser um MUSEU INTERNACIONAL com muito reconhecimento.

PERSONAGENS



GLIPTO (Gliptodonte)

Sua carapaça era coberta por muitas placas ósseas e possuía um escudo na cabeça, ja que não podia esconde-la no casco



MASTO (Mastodonte)

Um pouco menor do que os mamutes, tinham uma constituição muito maciça, com pernas grossas como colunas



PROTO (Protocyon)

Conhecido como "raposa das cavernas", era menor do que o de um lobo e caçava em matilhas.



TOXO (Toxodonte)

Era um animal de grande porte, com um corpo robusto e musculoso, pernas curtas e cabeça larga



SMILO (Smilodonte)

Popularmente conhecido como tigre-dente-de-sabre, caçava sozinho e possuía patas dianteiras muito poderosas.



CACIQUE TAUPA

O Cacique Taupá era conhecido como o "Rei das Cataratas" e comandou a região no século 17, no período das missões jesuíticas no interior do Paraná.

Figura 2



MANUAL DO CACIQUE

Olá! Eu sou mestre do jogo, o Cacique Taupa, e irei guiá-los nessa jornada pelo Parque Nacional do Iguaçú, ou como minha gente chama, Ytepopo. Aqui você vai encontrar valiosas informações sobre as paradas do jogo. Leia as minhas instruções sempre que for indicado no tabuleiro.

INÍCIO

ENTRADA DO PARQUE

O arquiteto e professor Ângelo Alberto Murgel se formou na Escola Nacional de Belas Artes (ENBA) em 1931. Começou a trabalhar para o Ministério da Agricultura em 1937, onde se dedicou a projetos para os Parques Nacionais. Além de sua arquitetura marcante no Parque Nacional do Iguaçu, Murgel também deixou como legado o desenvolvimento de vasos ornamentais. Essas peças, que ainda podem ser encontradas ao longo do parque, resistem há quase 80 anos no Parque Nacional do Iguaçu.
Durante sua trajetória no jogo, você encontrará desafios e questionamentos que gerarão oportunidades de ganhar ou perder vasos (também chamados de fichas de patrimônio)
Seu objetivo é, portanto, obter o máximo possível de vasos para poder compor o acervo do seu museu. Boa sorte!

IMPORTANTE!

Pare em todas as casas que tiverem uma placa de pare, elas te apresentarão os desafios da sua jornada!



PARADA OBRIGATÓRIA

ESCOLA PARQUE

Você encontrou a Escola Parque, e tem uma decisão a tomar: Com a ampliação do número de turistas algumas modificações podem ocorrer, role o dado para descobrir o futuro da Escola:

1. 1 e 2 - Que tragédia! A Escola Parque foi demolida para a construção de um hotel e você não ganha vasos.
2. 3 e 4 - Que pena, a escola foi remodelada para construção de um restaurante temático, ganha apenas um vaso.
3. 5 e 6 - Parabéns, você construiu um espaço de pesquisa e ganhou dois vasos.

PARADA OBRIGATÓRIA

CASA DA USINA

Você chegou na Usina São João, que foi construída em 1939. Foi a primeira usina da cidade, tendo um importante papel no fornecimento de energia elétrica à região. Foi graças a ela que a cidade de Foz do Iguaçu contou com iluminação até 1983. Nessa antiga usina, ficavam as máquinas e o controle da produção. Hoje se encontra em completo abandono. Agora, jogue os dados e descubra qual será o novo uso dela:

1. 1 e 2 - Que tragédia! A casa da Usina foi demolida para ser um café e você não ganha vasos.
2. 3 e 4 - Que pena! Você transformou a casa da Usina em um ponto de arborismo e rapel, você ganha apenas um vaso
3. 5 e 6 - Parabéns! Você restaurou e preservou e ganhou dois vasos

PARADA OBRIGATÓRIA

HOTEL DAS CATATRATAS

Você chegou no Hotel das Cataratas, inaugurado em 1958, é parte da paisagem oficial do Parque Nacional do Iguaçu. Ele foi projetado pelo arquiteto mineiro Ângelo Murgel. Sua arquitetura traz elementos das ruínas jesuíticas, enquanto incorpora traços de modernidade.
Agora, jogue os dados e escolha seu futuro:

1. 1 a 3 - Que tragédia, a fachada do Hotel foi completamente remodelada, perdendo seu estilo arquitetônico. Você não ganha vasos
2. 4 a 6 - Parabéns, o Hotel foi preservado e tombado como um patrimônio histórico! Ganhe um vaso.

PARADA OBRIGATÓRIA

CATARATAS

Você chegou nas cataratas, a sétima maravilha da natureza. Agora, jogue os dados e descubra mais sobre seu passado!

1. 1 a 3 - Que tragédia! A lenda de Taroba e Naipi não faz parte da história real das Cataratas, volte 3 casas.
   No dia da sua festa de consagração ao deus M'Boy, a jovem índia Naipi foge com o guerreiro Tarobá em uma canoa rio abaixo. Enfurecendo M'Boy, que como punição cria as Cataratas do Iguaçu, e transforma os dois em rochas e palmeiras, condenados a permanecerem juntos para sempre, vigiados pelo deus vingativo.
2. 4 a 5 - Parabéns! Você decobre a história real sobre os indígenas e ganha um vaso.

O território paranaense foi habitado por diversas etnias, mas predominantemente habitado pelos indígenas guarani. Embora o número exato de indivíduos e etnias permaneça incerto, há indícios de que por volta de 1626, além dos guarani, os Caaiguá da nação Jê também ocuparam a área. Uma teoria sugere que as Cataratas do Iguaçu eram conhecidas como "Ytepopo" pelos guarani e "Coyo-Covo" pelos Caaiguá

Figura 3

SURPRESA

VILA SÃO JOÃO

Você corta caminho pela ponte e encontra a antiga vila de São João. Compondo do conjunto das primeiras residências do Parque Nacional, onde moravam os colonos da região, ela abrigava os moradores que vieram para colonizar e ocupar essa área de fronteira.
Com esse novo conhecimento, ande três casas e ganhe um vaso.

SURPRESA

CASA DAS 7 QUEDAS

Você encontrou um patrimônio histórico das Sete Quedas, a antiga sede administrativa do parque, que atualmente esta presente no Parque Nacional do Iguaçu. Estava localizada na cidade brasileira de Guaíra, no antigo Parque Nacional Sete Quedas, terras essas que já foram habitadas pelos povos guaranis. Infelizmente, no dia 27 de outubro de 1982, o parque foi submerso, por conta da construção da Usina de Itaipu. Com esse novo conhecimento, ganhe uma carta de patrimônio.

SURPRESA

ESTRADA DO COLONO

A estrada do Colono foi uma estrada aberta na década de 1990, com 18km de extensão, ela era usada para encurtar a viagem de colonos gaúchos e catarinenses até o Oeste do Paraná. Sendo um elemento conflitante com o Parque Nacional do Iguaçu, o uso dessa estrada é prejudicial para a preservação do restante da mata atlantica que existe ao seu redor, prejudicando a bioversidade da fauna e flora
AZAR: Você abriu a estrada do colono e contribuiu para extinguir as onças pintadas. Perca um vaso e volte 3 casas.

SURPRESA

CASA DOS FUNCIONÁRIOS

As primeiras residências projetadas no Parque Nacional do Iguaçu, algumas assinadas por Ângelo Murgel compondo sua unidade arquitetônica, foram construídas para alojar os funcionários do parque, o qual trabalhavam nas proximidades.
SURPRESA! Ganhe um patrimônio.

SURPRESA

SÍTIO ARQUEOLÓGICO

Você realizou uma grande obra sobre um sitio arqueológico indígena, fazendo com que uma parte da história de povos que viviam na região do Parque Nacional do Iguaçu fosse perdida.
Essas culturas, que por milênios se desenvolveram nos arredores do Rio Iguaçu e do Rio Paraná, possuíam dinâmica própria e interagiam entre si de variadas formas.
Volte 4 casas.

SURPRESA

ARTEFATOS

SURPRESA: Você chegou em um antigo assentamento indígena e encontrou artefatos dos povos que viviam ali. Com estes artefatos é possível conhecer mais sobre os povos ancestrais, como os Jê e Guarani, ceramistas e agricultores, que ocuparam o sudoeste paranaense há milhares de anos, em distintos períodos e movimentos migratórios.
Pegue 2 fichas de patrimônio.

SURPRESA

FERROESTE

Você ampliou a Ferrovia do Oeste do Paraná, e populações ao redor foram removidas de suas casas, perdendo patrimônio cultural.
Perca dois vasos e volte 4 casas.

MUSEU

Você chegou ao final do jogo! Seu objetivo era consquistar o maior número de vasos possível, para conseguir a quantidade suficiente de patrimônio e abrir um museu que conte a história do Parque Nacional.
Caso você seja o **PRIMEIRO** a chegar, ganhe 3 vasos.
Caso você seja o **SEGUNDO** a chegar, ganhe 2 vasos.
Caso você seja o **TERCEIRO** a chegar, ganhe 1 vaso.
Caso você seja o **QUARTO** a chegar, não ganhe vasos.
Quando os três primeiros jogadores chegarem ao museu, sua jornada termina e é hora de descobrir como você se saiu após ser confrontado com os desafios.
Conte seus vasos e, se você tiver:

- 0 a 3 fichas de patrimônio, infelizmente você não obteve a quantidade de patrimônio necessária para construir o acervo de um museu. Boa sorte na próxima.
- 4 a 6 fichas de patrimônio, você adquiriu uma boa quantidade de patrimônio. Parabéns, você conseguiu reativar o Museu das Cataratas;
- 7 a 10 fichas de patrimônio: Que incrível!! O seu museu foi um sucesso, contando todos os detalhes importantes para o Parque Nacional, assim, ele se certificou em ser um MUSEU INTERNACIONAL com muito reconhecimento.

UNILA
Universidade Federal da Integração Latino-Americana

ARQUITETURA URBANISMO



Jogo Sério desenvolvido por Alexandro S., Ariane R., Emilly B., Gabriel L., Heloisa P.P., Hernan I., Kelne J., Larissa D., Leane T. e Noelia I. na disciplina de Planejamento Territorial II, ministrada pela Prof.ª Dr.ª Cecilia Angileli, no semestre 2023.2

Figura 4

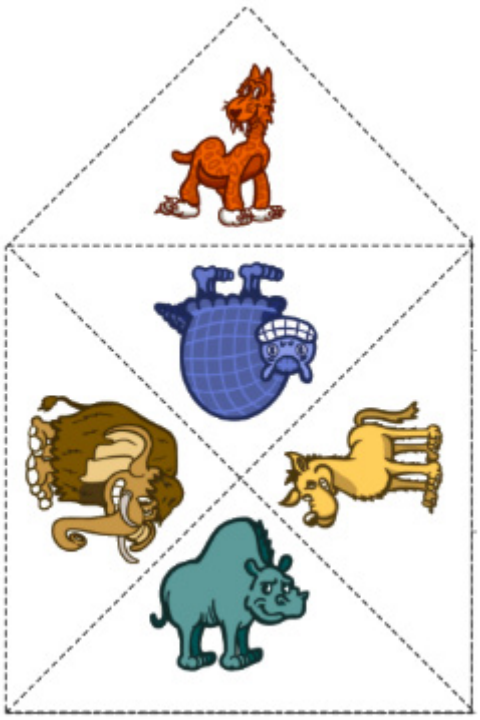


Figura 5



Figura 6

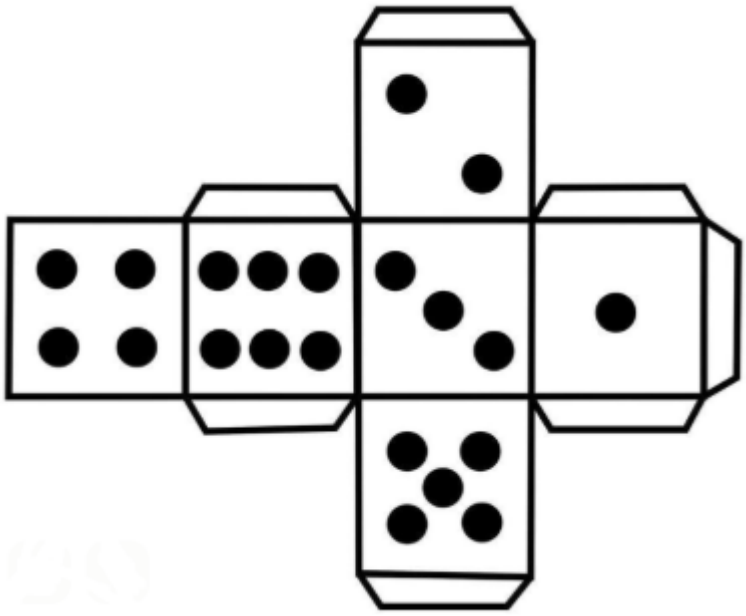


Figura 7

2 Jogando

Para determinar o primeiro jogador, cada participante lança o dado; quem obtiver o maior número inicia a partida. As jogadas prosseguem no sentido horário.

Os jogadores devem seguir o percurso do tabuleiro (Figura 1) conforme as seguintes regras:

- *Lançamento do Dado:* A cada turno, a jogadora ou o jogador ativo lança o dado para determinar o número de casas a serem avançadas. Ao chegar a uma casa, ela ou ele deve seguir as instruções nela contidas.
- *Casas "PARE":* Independentemente do valor obtido no dado, se o peão de uma jogadora ou um jogador passar ou cair em uma casa designada como "PARE", ele deverá interromper sua movimentação imediatamente nessa casa e executar a ação especificada.

O Cacique é o guia da narrativa. Sua função é ler, a partir do Manual do Cacique (Figura 4), as informações cruciais sobre o Parque Nacional do Iguaçu, orientando as decisões de quem joga e desdobrando os eventos do jogo. Além disso, o Cacique é responsável por distribuir as Fichas de Patrimônio (Figura 3) quando as jogadoras ou os jogadores param nas casas correspondentes.

Os tipos de casas e situações são as seguintes:

- *Casas de Parada Obrigatória ("PARE"): n*estas casas, as jogadoras e os jogadores se deparam com dilemas e problemáticas relacionadas à preservação do Parque e seu entorno. O Cacique apresentará a situação descrita no Manual do Cacique. Após a exposição, a jogadora ou o jogador lança o dado para determinar o desfecho. O resultado do dado indicará as consequências e o número de Fichas de Patrimônio que quem joga receberá naquele momento.
- *Casas de Patrimônio: o* Parque Nacional do Iguaçu abriga diversos pontos de interesse histórico. Ao cair em uma dessas casas, o Cacique deve ler a explicação detalhada no Manual do Cacique para todas e todos e garantir o cumprimento das instruções do tabuleiro.
- *Movimento Retroativo: s*e uma jogadora ou jogador cair em uma casa que exige retroceder, deverá mover seu peão para trás o número de casas indicado.

3 Finalização do Jogo

O jogo é concluído quando todas as pessoas participantes alcançam a última casa do tabuleiro, designada como "O Museu".

Ao longo da partida, cada jogadora ou jogador pode adquirir até 10 (dez) Fichas de Patrimônio, as quais determinarão o resultado final. A contagem dessas fichas definirá a magnitude do museu estabelecido por cada participante.

- *0 a 3 Fichas de Patrimônio:* Lamentavelmente, a quantidade de patrimônio acumulado não foi suficiente para a construção de um museu.
- *4 a 6 Fichas de Patrimônio:* a jogadora ou o jogador obteve um acervo considerável, conseguindo reativar o "Museu das Cataratas".
- *7 a 10 Fichas de Patrimônio:* a pessoa participante do jogo alcançou um sucesso notável, detalhando todos os aspectos importantes para o Parque Nacional do Iguaçu e, assim, conquistando o reconhecimento como um MUSEU INTERNACIONAL.

Em caso de empate no número de Fichas de Patrimônio, a jogadora ou o jogador que primeiro alcançar a casa "O Museu" obterá a vitória.

4 Propósito educacional do jogo

É fundamental promover a discussão entre as pessoas participantes sobre como as decisões tomadas durante o jogo refletem na preservação do patrimônio histórico de uma localidade. Tais decisões, embora possam parecer benéficas superficialmente, podem acarretar consequências cumulativas que levam ao apagamento da cultura local, um cenário particularmente relevante no contexto de "cidade-mercadoria" observado em Foz do Iguaçu.

O jogo *Ytepopó* busca, portanto, fomentar a compreensão de que as escolhas impactam diretamente a conservação da história de um lugar. Além disso, visa sensibilizar as estudantes e os estudantes para o fato de que personagens e elementos históricos do Parque Nacional do Iguaçu, representados no jogo (como o Cacique, os animais pré-históricos e as figuras históricas), podem ser desconhecidos até mesmo pelas pessoas moradoras de Foz do Iguaçu. A dinâmica do jogo foi concebida para enfatizar, de forma orgânica, que a ausência de preservação e conhecimento resulta na perda da história.


INICIO
"SEJA BEM-VINDO AO PARQUE NACIONAL DO IGUAÇU, FUNDADO EM 1939. JOGUE OS DADOS E COMECE SUA AVENTURA!"
2 ESCOLA PARQUE
STOP
5 ESTRADA DO COLONO
11 FERROESTE
12 MUSEU
3 CASA DAS 7 QUEDAS
1 VILA DE SAO JOAO
STOP
4 CASA DA USINA
6 HOTEL DAS CATARATAS
STOP
10 ARTEFATOS
8 SITIO ARQUEOLOGICO
STOP
9 CATARATAS
7 PLANTAS DAS CASAS DOS FUNCIONARIOS
LEMBRE-SE: a cada casinha enumerada, deve-se ler o manual do cacique!
JOGO SÉRIO DESENVOLVIDO POR ALEXANDRO S., ARIANE R., EMILLY B., GABRIEL L., HELOISA P.P., HERNAN I., KELNE J., LARISSA D., LEANE T. E NOELIA I. NA DISCIPLINA DE PLANEJAMENTO TERRITORIAL II, MINISTRADA PELA PROF.ª DR.ª CECILIA ANGILELI, NO SEMESTRE 2023.2
ARQUITETURA E URBANISMO
UNILA
Universidade Federal da Integração Latino-Americana
Yté Pó Pó

O Jogo Ytepopó acompanha a jornada dos animais pré-históricos da terra das Cataratas, que buscam seu museu. Os jogadores tem como objetivo acumular patrimônios suficientes para compor um grande museu, enquanto debatem os desafios do planejamento da região do Parque Nacional.

PREPARE O JOGO:

- Cada rodada deve ser jogada por até 5 participantes, um deles sendo o mestre (CACIQUE).
- Determine o personagem de cada jogador e escolha um dos jogadores para ser o cacique.

COMO JOGAR:

Você deve seguir o caminho do tabuleiro, de acordo com as regras:

- Deve jogar o dado para saber quantas casas deve avançar e, quando parar em uma casa, obedecer o que está escrito nela.
- Independente de quanto tirou nos dados, quando passar por uma casa escrito PARE, deve parar e obedecer o que está escrito nela.

A SUA JORNADA VAI COMEÇAR:

- Primeiro, o cacique lê a introdução do jogo e os participantes jogam o dado para ver quem começa. Inicia quem tirar o maior número e o jogo segue no sentido horário.

O CACIQUE:

- A função do cacique é indicar os passos seguintes dos jogadores, lendo no MANUAL DO CACIQUE as informações importantes sobre o Parque Nacional.
- O cacique deve distribuir as cartas de Patrimônio a medida de que os jogadores avançam e caem nas casas correspondentes.

SITUAÇÕES QUE APARECERÃO NO CAMINHO

CASAS DE PARE:

- Durante a jornada, os jogadores encontrarão situações de discussões sobre problemáticas do parque e seu entorno.
- Nestas casas, o cacique vai expor a situação, na qual o jogador rola os dados para saber o que irá ocorrer.
- O resultado do dado ditará os passos seguintes e o número de fichas de patrimômio que o jogador recebe naquele momento.

CASAS DE PATRIMÔNIO:

- O parque esconde alguns pontos históricos em seu interior. Caso o jogador caia em uma destas casas, o cacique deve ler sua explicação no MANUAL DO CACIQUE para a mesa e cumprir o que está estabelecido no tabuleiro

ANDANDO PARA TRÁS:

- Se um jogador cair em uma casa que estabelece que ele deve voltar no caminho, ele deve retornar o número que casas estabelecidas.

O MUSEU:

Durante o jogo, cada jogador tem a possibilidade de adquirir 10 fichas de patrimônio, que estabelecerão o resultado final do jogo. Para isso, o jogador conta suas fichas, que determinam o quão grande é o acervo do seu Museu:

- 0 a 3 fichas de patrimônio: infelizmente você não obteve a quantidade de patrimônio necessária para construir o museu.
- 4 a 6 fichas de patrimônio: você tem uma boa quantidade de patrimônio, você conseguiu reativar o Museu das Cataratas;
- 7 a 10 fichas de patrimônio: PARABÉNS!! O seu museu foi um sucesso, contando todos os detalhes importantes para o Parque Nacional, assim, ele se certificou em ser um MUSEU INTERNACIONAL com muito reconhecimento.

PERSONAGENS



GLIPTO (Gliptodonte)

Sua carapaça era coberta por muitas placas ósseas e possuía um escudo na cabeça, ja que não podia esconde-la no casco



MASTO (Mastodonte)

Um pouco menor do que os mamutes, tinham uma constituição muito maciça, com pernas grossas como colunas



PROTO (Protocyon)

Conhecido como "raposa das cavernas", era menor do que o de um lobo e caçava em matilhas.



TOXO (Toxodonte)

Era um animal de grande porte, com um corpo robusto e musculoso, pernas curtas e cabeça larga



SMILO (Smilodonte)

Popularmente conhecido como tigre-dente-de-sabre, caçava sozinho e possuía patas dianteiras muito poderosas.



CACIQUE TAUPA

O Cacique Taupá era conhecido como o “Rei das Cataratas” e comandou a região no século 17, no período das missões jesuíticas no interior do Paraná.



MANUAL DO CACIQUE

Olá! Eu sou mestre do jogo, o Cacique Taupa, e irei guiá-los nessa jornada pelo Parque Nacional do Iguaçú, ou como minha gente chama, Ytepopo. Aqui você vai encontrar valiosas informações sobre as paradas do jogo. Leia as minhas instruções sempre que for indicado no tabuleiro.

INÍCIO

ENTRADA DO PARQUE

O arquiteto e professor Ângelo Alberto Murgel se formou na Escola Nacional de Belas Artes (ENBA) em 1931. Começou a trabalhar para o Ministério da Agricultura em 1937, onde se dedicou a projetos para os Parques Nacionais. Além de sua arquitetura marcante no Parque Nacional do Iguaçu, Murgel também deixou como legado o desenvolvimento de vasos ornamentais. Essas peças, que ainda podem ser encontradas ao longo do parque, resistem há quase 80 anos no Parque Nacional do Iguaçu.

Durante sua trajetória no jogo, você encontrará desafios e questionamentos que gerarão oportunidades de ganhar ou perder vasos (também chamados de fichas de patrimônio)

Seu objetivo é, portanto, obter o máximo possível de vasos para poder compor o acervo do seu museu. Boa sorte!

IMPORTANTE!

Pare em todas as casas que tiverem uma placa de pare, elas te apresentarão os desafios da sua jornada!



PARADA OBRIGATÓRIA

ESCOLA PARQUE

Você encontrou a Escola Parque, e tem uma decisão a tomar: Com a ampliação do número de turistas algumas modificações podem ocorrer, role o dado para descobrir o futuro da Escola:

1. 1 e 2 - Que tragédia! A Escola Parque foi demolida para a construção de um hotel e você não ganha vasos.
2. 3 e 4 - Que pena, a escola foi remodelada para construção de um restaurante temático, ganha apenas um vaso.
3. 5 e 6 - Parabéns, você construiu um espaço de pesquisa e ganhou dois vasos.

PARADA OBRIGATÓRIA

CASA DA USINA

Você chegou na Usina São João, que foi construída em 1939. Foi a primeira usina da cidade, tendo um importante papel no fornecimento de energia elétrica à região. Foi graças a ela que a cidade de Foz do Iguaçu contou com iluminação até 1983. Nessa antiga usina, ficavam as máquinas e o controle da produção. Hoje se encontra em completo abandono. Agora, jogue os dados e descubra qual será o novo uso dela:

1. 1 e 2 - Que tragédia! A casa da Usina foi demolida para ser um café e você não ganha vasos.
2. 3 e 4 - Que pena! Você transformou a casa da Usina em um ponto de arborismo e rapel, você ganha apenas um vaso
3. 5 e 6 - Parabéns! Você restaurou e preservou e ganhou dois vasos

PARADA OBRIGATÓRIA

HOTEL DAS CATATRATAS

Você chegou no Hotel das Cataratas, inaugurado em 1958, é parte da paisagem oficial do Parque Nacional do Iguaçu. Ele foi projetado pelo arquiteto mineiro Ângelo Murgel. Sua arquitetura traz elementos das ruínas jesuíticas, enquanto incorpora traços de modernidade.

Agora, jogue os dados e escolha seu futuro:

1. 1 a 3 - Que tragédia, a fachada do Hotel foi completamente remodelada, perdendo seu estilo arquitetônico. Você não ganha vasos
2. 4 a 6 - Parabéns, o Hotel foi preservado e tombado como um patrimônio histórico! Ganhe um vaso.

PARADA OBRIGATÓRIA

CATARATAS

Você chegou nas cataratas, a sétima maravilha da natureza. Agora, jogue os dados e descubra mais sobre seu passado!

1. 1 a 3 - Que tragédia! A lenda de Taroba e Naipi não faz parte da história real das Cataratas, volte 3 casas.

   No dia da sua festa de consagração ao deus M'Boy, a jovem índia Naipi foge com o guerreiro Tarobá em uma canoa rio abaixo. Enfurecendo M'Boy, que como punição cria as Cataratas do Iguaçu, e transforma os dois em rochas e palmeiras, condenados a permanecerem juntos para sempre, vigiados pelo deus vingativo.
2. 4 a 5 - Parabéns! Você decobre a história real sobre os indígenas e ganha um vaso.

   O território paranaense foi habitado por diversas etnias, mas predominantemente habitado pelos indígenas guarani. Embora o número exato de indivíduos e etnias permaneça incerto, há indícios de que por volta de 1626, além dos guarani, os Caaiguá da nação Jê também ocuparam a área. Uma teoria sugere que as Cataratas do Iguaçu eram conhecidas como "Ytepopo" pelos guarani e "Coyo-Covo" pelos Caaiguá

SURPRESA

VILA SÃO JOÃO

Você corta caminho pela ponte e encontra a antiga vila de São João. Compondo do conjunto das primeiras residências do Parque Nacional, onde moravam os colonos da região, ela abrigava os moradores que vieram para colonizar e ocupar essa área de fronteira.
Com esse novo conhecimento, ande três casas e ganhe um vaso.

SURPRESA

CASA DAS 7 QUEDAS

Você encontrou um patrimônio histórico das Sete Quedas, a antiga sede administrativa do parque, que atualmente esta presente no Parque Nacional do Iguaçu. Estava localizada na cidade brasileira de Guaíra, no antigo Parque Nacional Sete Quedas, terras essas que já foram habitadas pelos povos guaranis. Infelizmente, no dia 27 de outubro de 1982, o parque foi submerso, por conta da construção da Usina de Itaipu. Com esse novo conhecimento, ganhe uma carta de patrimônio.

SURPRESA

ESTRADA DO COLONO

A estrada do Colono foi uma estrada aberta na década de 1990, com 18km de extensão, ela era usada para encurtar a viagem de colonos gaúchos e catarinenses até o Oeste do Paraná. Sendo um elemento conflitante com o Parque Nacional do Iguaçu, o uso dessa estrada é prejudicial para a preservação do restante da mata atlantica que existe ao seu redor, prejudicando a bioversidade da fauna e flora
AZAR: Você abriu a estrada do colono e contribuiu para extinguir as onças pintadas. Perca um vaso e volte 3 casas.

SURPRESA

CASA DOS FUNCIONÁRIOS

As primeiras residências projetadas no Parque Nacional do Iguaçu, algumas assinadas por Ângelo Murgel compondo sua unidade arquitetônica, foram construídas para alojar os funcionários do parque, o qual trabalhavam nas proximidades.
SURPRESA! Ganhe um patrimônio.

SURPRESA

SÍTIO ARQUEOLÓGICO

Você realizou uma grande obra sobre um sitio arqueológico indígena, fazendo com que uma parte da história de povos que viviam na região do Parque Nacional do Iguaçu fosse perdida.
Essas culturas, que por milênios se desenvolveram nos arredores do Rio Iguaçu e do Rio Paraná, possuíam dinâmica própria e interagiam entre si de variadas formas.
Volte 4 casas.

SURPRESA

ARTEFATOS

SURPRESA: Você chegou em um antigo assentamento indígena e encontrou artefatos dos povos que viviam ali. Com estes artefatos é possível conhecer mais sobre os povos ancestrais, como os Jê e Guarani, ceramistas e agricultores, que ocuparam o sudoeste paranaense há milhares de anos, em distintos períodos e movimentos migratórios.
Pegue 2 fichas de patrimônio.

SURPRESA

FERROESTE

Você ampliou a Ferrovia do Oeste do Paraná, e populações ao redor foram removidas de suas casas, perdendo patrimônio cultural.
Perca dois vasos e volte 4 casas.

MUSEU

Você chegou ao final do jogo! Seu objetivo era consquistar o maior número de vasos possível, para conseguir a quantidade suficiente de patrimônio e abrir um museu que conte a história do Parque Nacional.
Caso você seja o **PRIMEIRO** a chegar, ganhe 3 vasos.
Caso você seja o **SEGUNDO** a chegar, ganhe 2 vasos.
Caso você seja o **TERCEIRO** a chegar, ganhe 1 vaso.
Caso você seja o **QUARTO** a chegar, não ganhe vasos.
Quando os três primeiros jogadores chegarem ao museu, sua jornada termina e é hora de descobrir como você se saiu após ser confrontado com os desafios.
Conte seus vasos e, se você tiver:

- 0 a 3 fichas de patrimônio, infelizmente você não obteve a quantidade de patrimônio necessária para construir o acervo de um museu. Boa sorte na próxima.
- 4 a 6 fichas de patrimônio, você adquiriu uma boa quantidade de patrimônio. Parabéns, você conseguiu reativar o Museu das Cataratas;
- 7 a 10 fichas de patrimônio: Que incrível!! O seu museu foi um sucesso, contando todos os detalhes importantes para o Parque Nacional, assim, ele se certificou em ser um MUSEU INTERNACIONAL com muito reconhecimento.

UNILA
Universidade Federal da Integração Latino-Americana

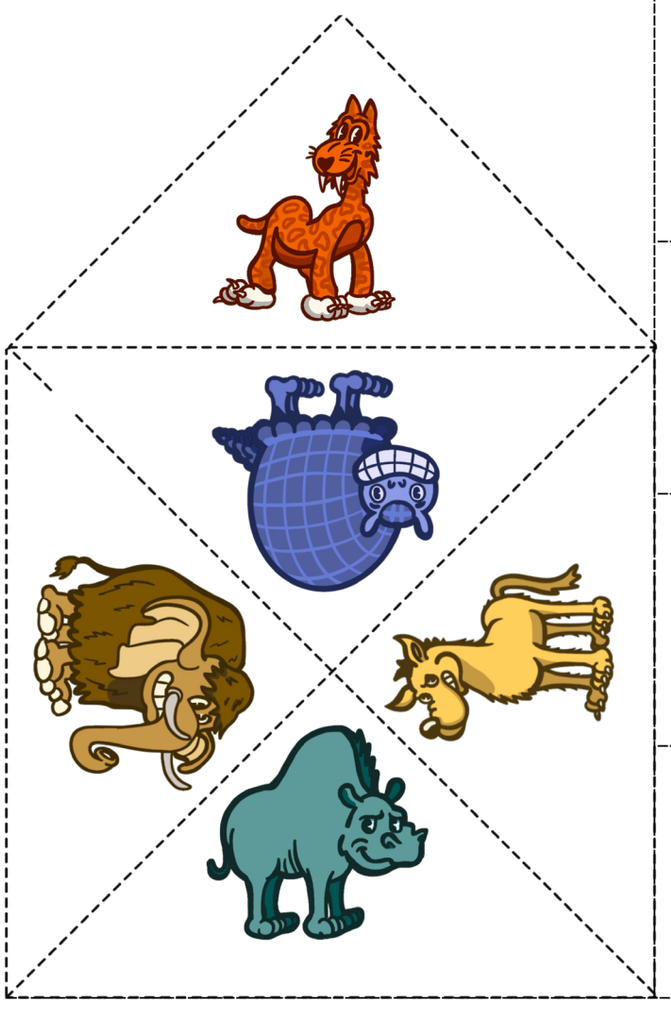
ARQUITETURA E URBANISMO

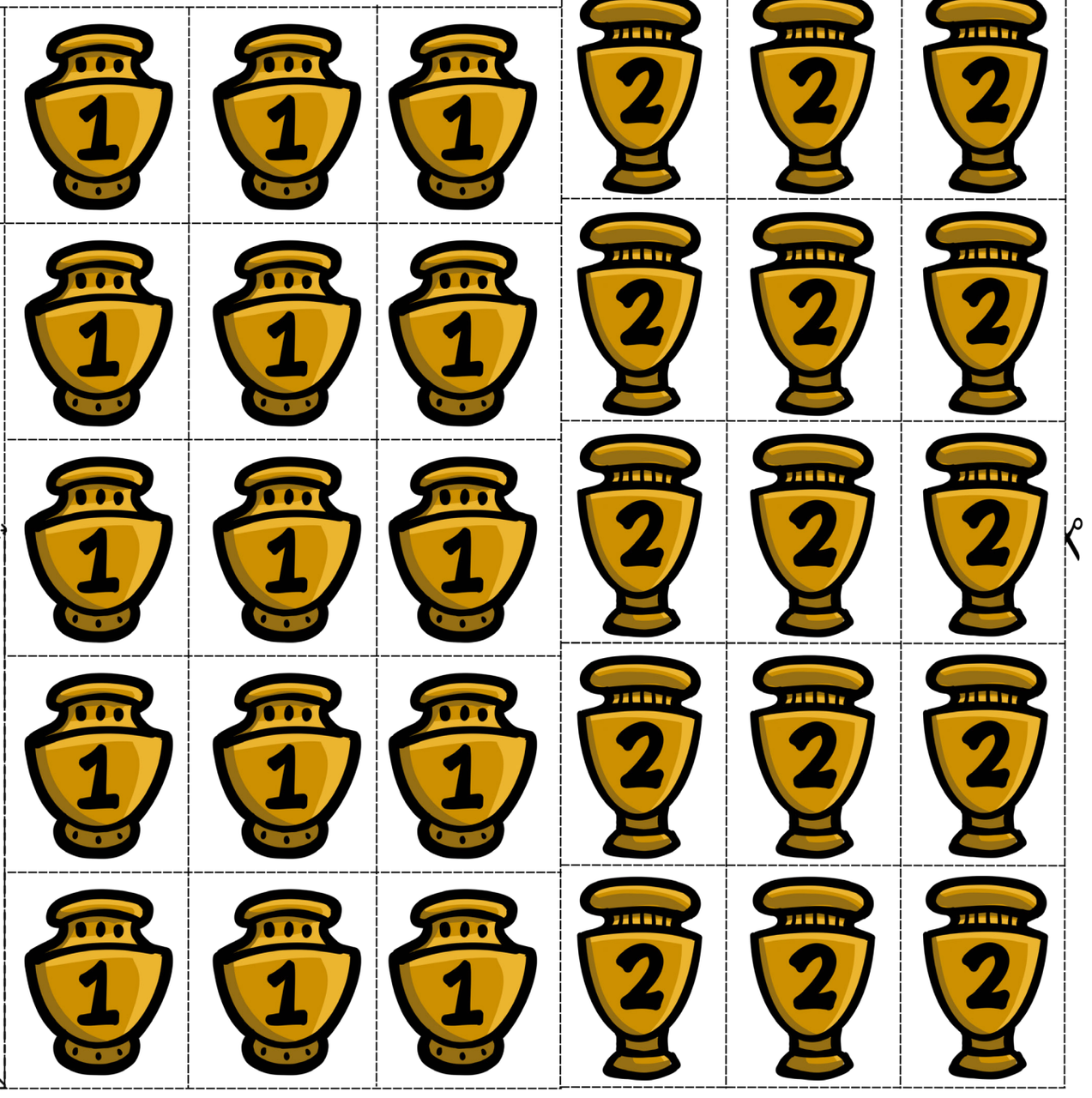


Jogo Sério desenvolvido por Alexandro S., Ariane R., Emilly B., Gabriel L., Heloisa P.P., Hernan I., Kelne J., Larissa D., Leane T. e Noelia I. na disciplina de Planejamento Territorial II, ministrada pela Prof.ª Dr.ª Cecilia Angileli, no semestre 2023.2

VASOS E PERSONAGENS

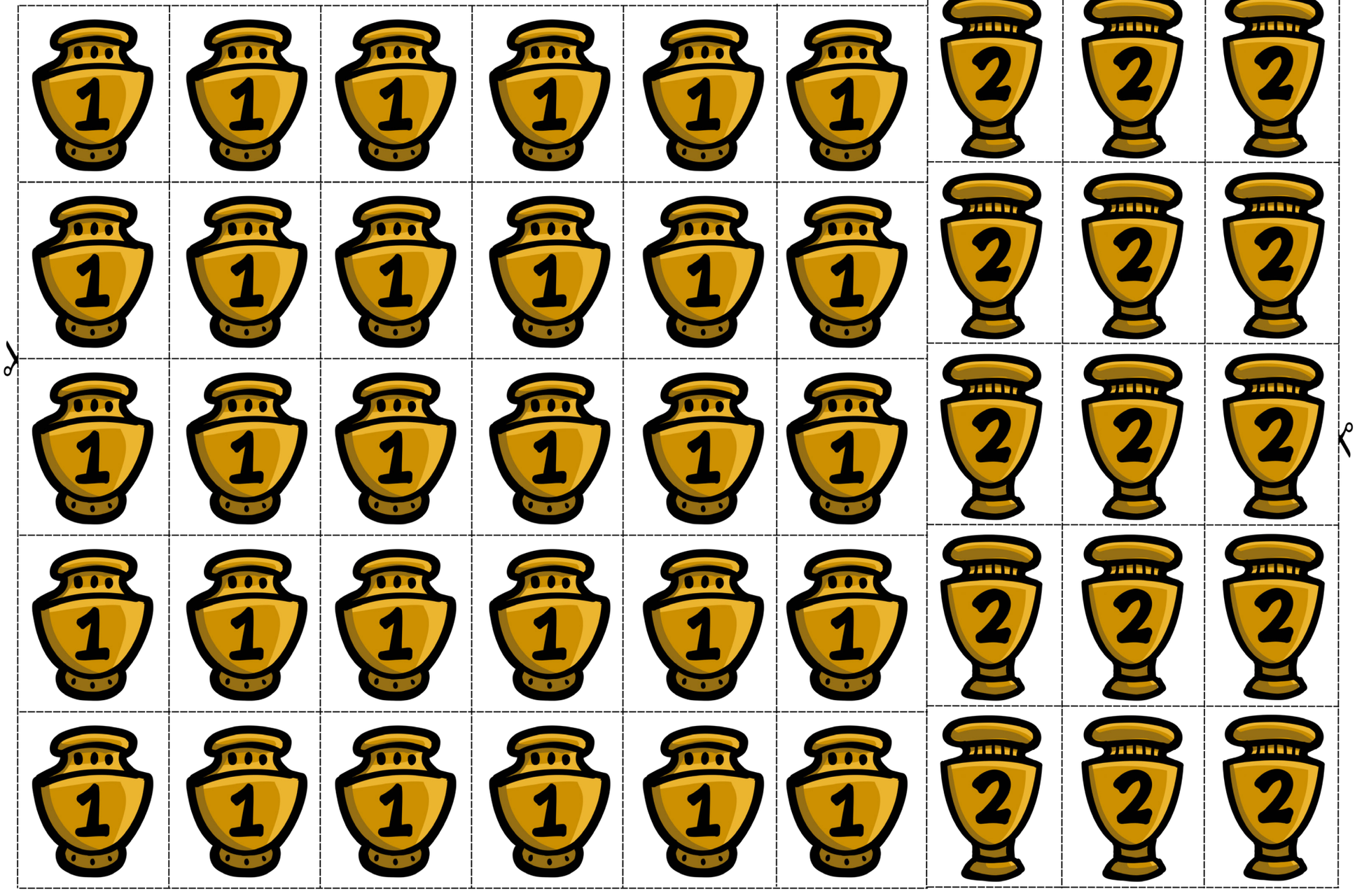
Recorte na linha pontilhada



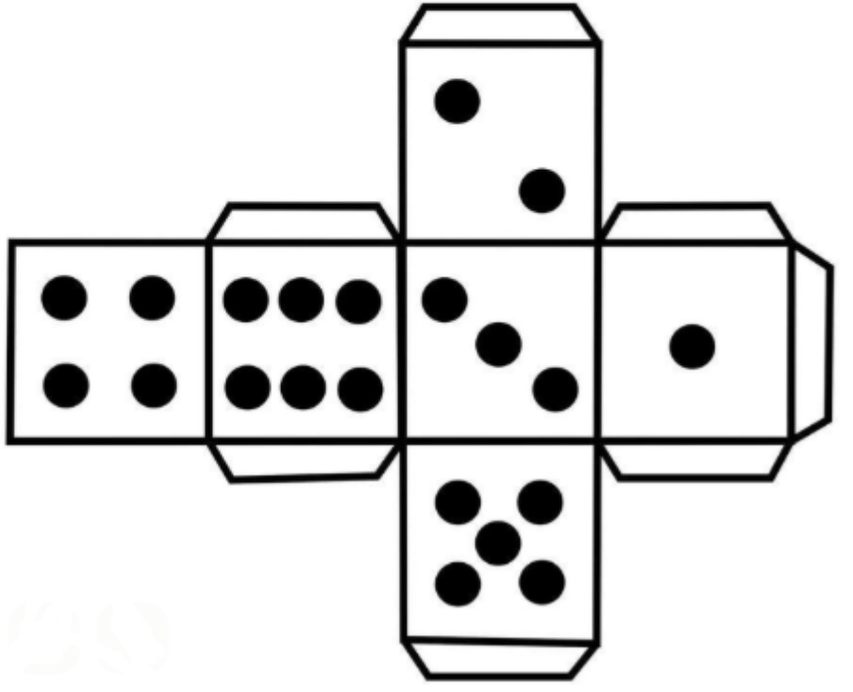


VASOS DE PATRIMÔNIO

Recorte na linha pontilhada







JOGO DINÂMICAS TRINACIONAIS [10]

Vitória Carmo Meireles
Mariana Dias Gabriel
Erica Cristina Gomes
Isadora Munhoz Rodrigues
Estéfani Marçal De Araujo
Suelen Luiza Viana
Laura López Arias
Leticia Alves Da Cruz

10 Na confecção deste jogo, as autoras e os autores se inspiraram em jogos de tabuleiro, como o “Banco Imobiliário” (Estrela, 1944) e o “Jogo da Vida” (Estrela, 1980), além de jogos sérios na área de Arquitetura e Urbanismo, como o Play the City (2024).

1 Preparando o jogo

→ Número de participantes

O jogo conta com a participação de 3 (três) equipes, sendo que cada uma pode ser composta por 1 (um) a 5 (cinco) jogadoras ou jogadores.

→ Público sugerido

Estudantes dos últimos anos do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, além de lideranças comunitárias.

→ Elementos do jogo

Para a experiência completa do jogo, serão necessários os seguintes componentes:

- Dado de números, 1 a 6;
- Pinos, utilizados para representar cada equipe no tabuleiro;
- Conjuntos de cartas, incluindo as cartas de “Boas-Vindas”, cartas de “Questão” e cartas de “Decisão”.
- Tabuleiro, apresentado de forma fragmentada, permitindo a impressão em 4 (quatro) folhas de tamanho A3. As numerações nos cantos de cada página indicarão a ordem correta para a junção das partes.

→ Configuração Inicial

Antes de iniciar a partida, é fundamental imprimir, recortar e montar todas as peças e o tabuleiro. Os modelos para impressão e as instruções detalhadas de montagem encontram-se nas páginas seguintes. Para as peças que exigem múltiplas cópias, a quantidade de impressões necessárias estará devidamente indicada.

2 Jogando

Todas as equipes deverão posicionar seus pinos na primeira casa do tabuleiro. Para determinar a ordem das jogadas, cada equipe lança o dado uma vez; aquela que obtiver o maior número inicia o jogo, lendo a carta de “Boas-Vindas”. Após a definição da sequência e a leitura da carta, a primeira equipe pode lançar o dado e avançar o número de casas correspondente.

Ao parar em uma casa, a equipe deve seguir rigorosamente as instruções nela contidas, podendo avançar, retroceder ou permanecer no mesmo lugar, conforme as determinações do tabuleiro.

Ao longo do jogo, é preciso atenção aos seguintes pontos:

- respeito à movimentação, seguindo sempre o número de casas indicado pelo lançamento do dado;
- reflexão importante na Parada Obrigatória: Ao chegar a uma casa designada como “Parada Obrigatória”, a equipe deve parar imediatamente, independentemente do número de casas restantes da jogada do dado. Neste momento crucial, a equipe deve discutir e tomar uma decisão importante, ciente de que cada escolha terá consequências que influenciarão diretamente o resultado final do jogo. É essencial que a equipe delibere cuidadosamente para encontrar a melhor solução para a situação proposta;
- confidencialidade das cartas “Decisão”, que correspondem às escolhas nas “Paradas Obrigatórias”. Elas só deverão ser lidas e reveladas no final do jogo, após todas as equipes terem concluído o percurso e tomado suas decisões. Esta regra visa a manter a surpresa sobre o impacto das escolhas até o momento da contagem final de pontos, revelando o “porquê” de cada resultado;
- sentido de movimento, pois todas as jogadas determinadas pelo dado resultam em avanço no tabuleiro. O movimento de retrocesso só ocorrerá se uma casa específica do tabuleiro determinar tal ação;
- proibição de leitura antecipada das cartas de “Decisão” antes que todas as equipes tenham chegado ao final do tabuleiro.

3 Fim do jogo

O jogo é encerrado quando todas as equipes tiverem tomado suas decisões em todas as “Paradas Obrigatórias” e alcançado o fim do percurso no tabuleiro.

Ao término do jogo, todas as equipes deverão reunir as cartas de “Decisão” correspondentes às suas escolhas. O objetivo primordial do jogo é alcançar um cenário ideal e positivo para o desenvolvimento da região Trinacional, com foco nas questões socioambientais. Sendo assim, a equipe vencedora será aquela que tiver tomado as melhores decisões ao longo do percurso.

Cada carta de “Decisão” possui um valor específico. As equipes deverão ler e somar os pontos de suas cartas. A equipe que obtiver a maior pontuação terá conseguido atingir o cenário mais favorável entre as possibilidades apresentadas no jogo, sendo, portanto, a vencedora.

4 Propósito Educacional

O jogo *Dinâmicas Trinacionais* origina-se de um estudo aprofundado sobre a Região Trinacional do Iguaçu, que engloba as fronteiras entre Argentina, Brasil e Paraguai. A pesquisa evidenciou a problemática da exploração externa na região, marcada por pressões para a implementação de grandes empreendimentos que, frequentemente, desconsideram as demandas locais e os impactos de tais ações, inviabilizando, em muitos casos, um desenvolvimento local sustentável. Observa-se, assim, a proliferação de locais turísticos que não refletem o verdadeiro aspecto histórico, cultural e ambiental das cidades, caracterizando um “turismo da cidade do espetáculo” que poderia existir em qualquer local, por ser alheio à paisagem e à identidade locais. Priorizar a população residente antes de implementar qualquer projeto é de suma importância, evitando-se a mera mercantilização da paisagem para visitantes passageiros.

Mensagem para a equipe vencedora

Olá, equipe!

Vocês demonstraram uma notável capacidade de desenvolver a Região Trinacional.

Suas decisões foram, em sua maioria, assertivas, valorizando a cultura local, promovendo uma melhor qualidade de vida para as moradoras e os moradores e abordando os desafios socioambientais de forma adequada.

Parabéns!

Mensagem para as demais equipes

Olá, equipe!

Suas decisões, embora não tenham sido tão otimizadas quanto as da equipe vencedora, contribuíram significativamente para a discussão e aprofundamento do conhecimento sobre a Região Trinacional.

Parabéns pela participação e pelas reflexões!

O desenvolvimento do jogo partiu das problemáticas observadas na pesquisa, buscando uma abordagem que fosse simultaneamente educativa, crítica e reflexiva, sem abrir mão do caráter lúdico e divertido. O foco principal foi abordar o turismo na Região Trinacional do Iguaçu, os grandes empreendimentos e a cultura local. No processo de criação, mantiveram-se os elementos essenciais de um jogo de tabuleiro, inspirado em clássicos, com peças e cartas que envolvem a temática trinacional: regras claras, objetivos definidos, feedback constante, competição saudável e recompensas significativas.

Diante desse cenário, a proposta do jogo é provocar uma reflexão crítica acerca do território em questão, buscando valorizar a cultura e a identidade locais, além de promover a compreensão das necessidades da população. Por meio das dinâmicas do jogo, as participantes e os participantes terão a oportunidade de refletir e identificar os pontos que afetam a região e, consequentemente, as pessoas que nela habitam, permitindo-lhes entender suas posições nas construções e dinâmicas das cidades. Adicionalmente, o jogo estimulará as jogadoras e os jogadores a conceberem novas soluções para o território, que beneficiem a todas e todos.

As “Paradas Obrigatórias” constituem o núcleo do jogo. As jogadoras e os jogadores se deparam com dilemas que exigem escolhas estratégicas. Tais decisões não se limitam a movimentos no tabuleiro, mas simbolizam simulações de impactos reais, cujas consequências são reveladas ao final da partida. Este mecanismo permite que as pessoas envolvidas experimentem, de forma prática, como decisões políticas e econômicas podem influenciar o desenvolvimento regional.

Dinâmicas Trinacionais transcende a mera estrutura de um jogo, incorporando uma rica camada de conteúdo temático trinacional. Ele representa um convite à reflexão crítica, ao pensamento estratégico e à ação responsável e ética. Assim, espera-se que as participantes e os participantes desenvolvam uma visão mais aguçada e comprometida com as realidades, a riqueza cultural e ambiental, bem como os desafios futuros da Região Trinacional do Iguaçu.



Figura 1

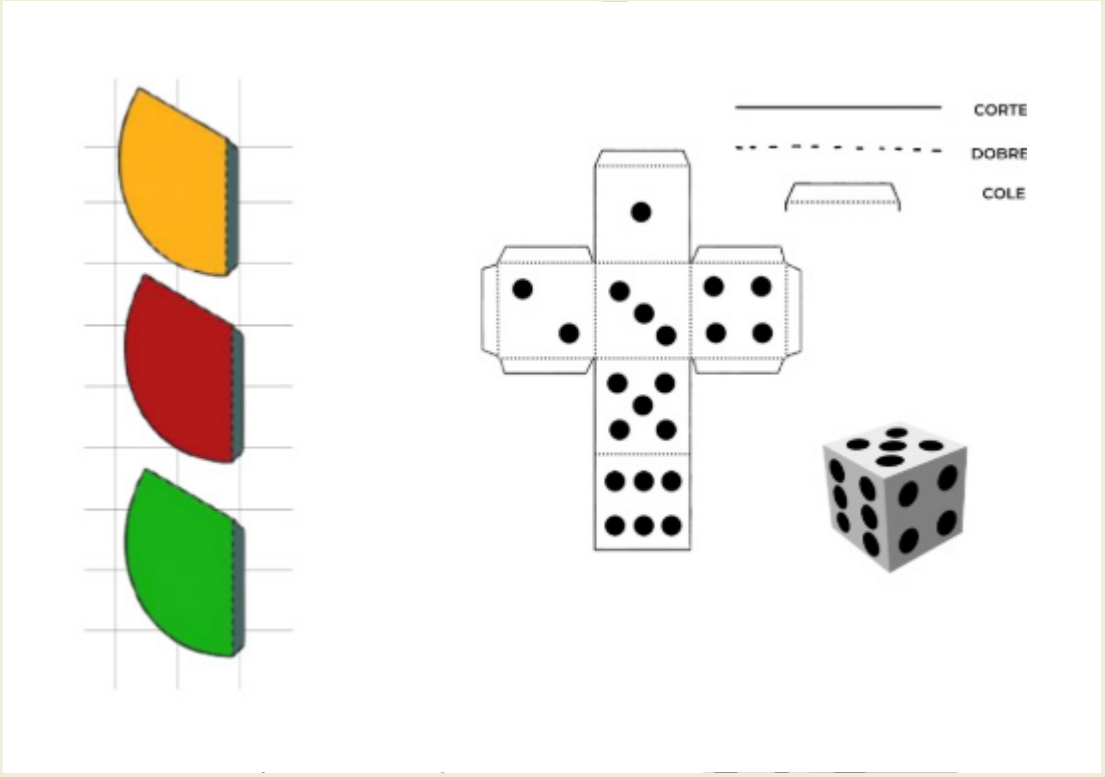
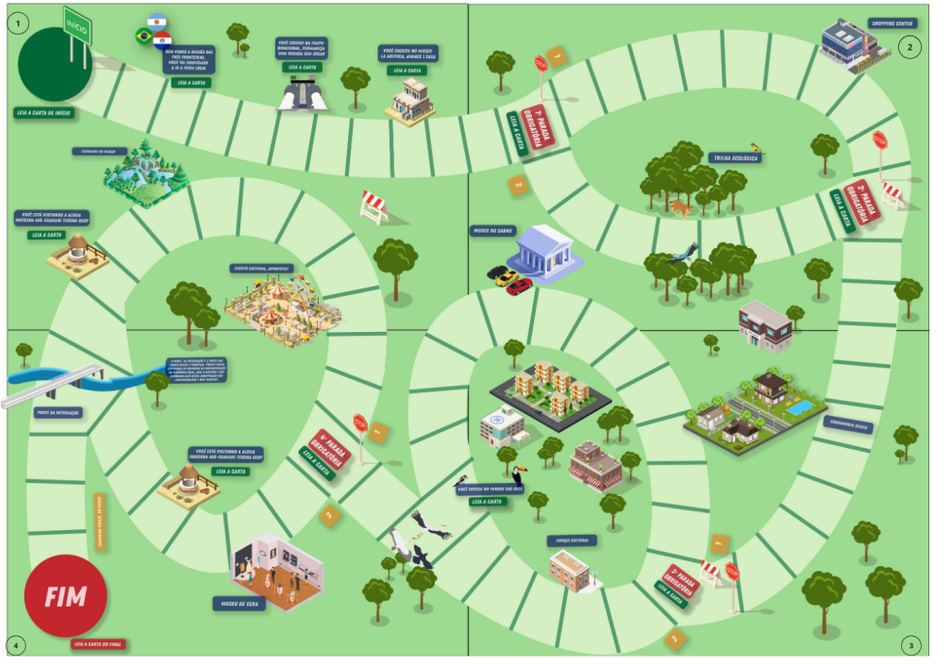


Figura 2


SHOPPING
-10 Pontos
SEJA BEM-VINDO AS
CATARATAS DO IGUAÇU
As Cataratas do Iguaçu são um conjunto de cachoeiras imensas que se formam pelo estreitamento do rio Iguaçu.
É um espaço de preservação do meio ambiente, que se mantem em harmonia com os moradores da região, um local que atrai muitos turistas ajudando a economia local .
O nome "Iguaçu" deriva da lingua guarani e quer dizer "água boa, maravilhosa".
+10 Pontos


FIM
CONDOMÍNIO
2x PARADA OBRIGATÓRIA
TRILHA ECOLÓGICA
PARQUE DAS AVES
MERCADO CENTRAL
imprima essa folha 3 vezes
imprima essa folha 3 vezes

TABULEIRO COMPLETO:



Para impressão:

Nas próximas páginas estará o tabuleiro de forma fragmentada, para possibilitar a impressão em 4 folhas tamanho a3. Nos cantos de cada página está a numeração da ordem correta para juntar as partes.

1 2

3 4


INÍCIO
LEIA A CARTA DE INÍCIO
BEM VINDO A REGIÃO DAS TRÊS FRONTEIRAS, VOCÊ FOI CONVIDADO A IR A FEIRA LOCAL
LEIA A CARTA
VOCÊ CHEGOU NA ITAIPU BINACIONAL, PERMANEÇA UMA RODADA SEM JOGAR
LEIA A CARTA
VOCÊ CHEGOU NO MUSEU LA ARIPUCA, AVANCE 1 CASA
LEIA A CARTA
CATARATAS DO IGUAÇU
VOCÊ ESTÁ VISITANDO A ALDEIA INDÍGENA AVÁ-GUARANI TEKOHA OCOY
LEIA A CARTA
EVENTO CULTURAL, APROVEITE!


2
SHOPPING CENTER
ELECTRONIC PLAZA
PARKING
1
STOP
1° PARADA OBRIGATÓRIA
LEIA A CARTA
TRILHA ECOLÓGICA
STOP
2° PARADA OBRIGATÓRIA
LEIA A CARTA
2
MUSEU DO CARRO


CHEGOU NO PARQUE DAS AVES
LEIA A CARTA
ESPAÇO CULTURAL
3º PARADA OBRIGATÓRIA
LEIA A CARTA
CONDOMÍNIO DESVIE
1
2
3
STOP
HOSPITAL


A PONTE DA INTEGRAÇÃO É A PONTE QUE LIGARÁ BRASIL E PARAGUAI, TROUXE MUITA ESPERANÇA DE MELHORIA NA MOVIMENTAÇÃO DO COMÉRCIO LOCAL, MAS A QUESTÃO É QUE O PÚBLICO ALVO DESSA CONSTRUÇÃO SÃO CAMINHONEIROS E NÃO TURISTAS.
PONTE DA INTEGRAÇÃO
VOCÊ ESTÁ VISITANDO A ALDEIA INDÍGENA AVÁ-GUARANI TEKOHA OCOY
LEIA A CARTA
CAMINHO ÚNICO, SÓ DESCE
STOP
1
4º PARADA OBRIGATÓRIA
LEIA A CARTA
2
VOCÊ
FIM
LEIA A CARTA DO FINAL
MUSEU DE CERA
4

MONTE O DADO

Você vai precisar de tesoura e cola para isso.

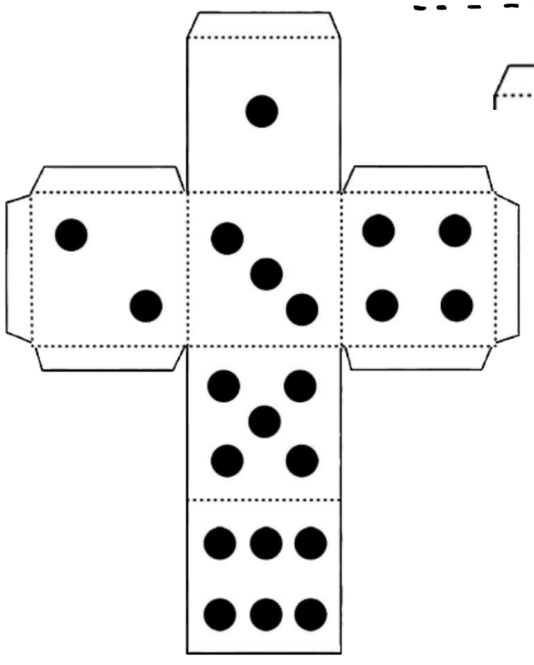


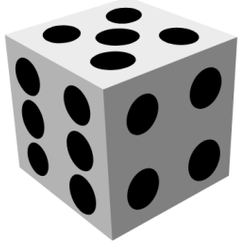


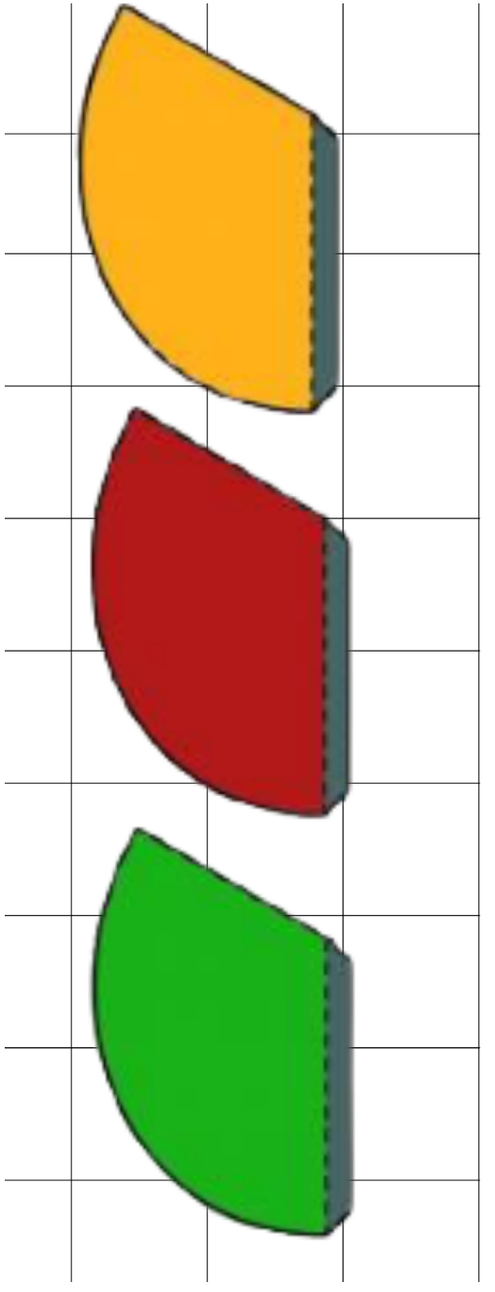
CORTE

DOBRE

COLE







MONTE OS PINOS



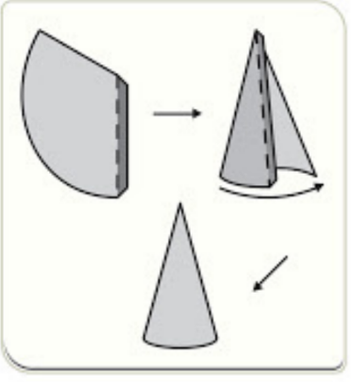


CORTE

DOBRE

COLE

Instruções de montagem:



QUE COMECE O JOGO

Bem Vindo ao Jogo Dinâmicas da Fronteira

A região das Três Fronteiras, local de encontro de três países: Brasil, Argentina e Paraguai. O Brasil, pela cidade de Foz do Iguaçu, se une a Ciudad del Este no Paraguai através da Ponte de Amizade e a Porto Franco através da Ponte da Integração. Já com Puerto Iguazu na Argentina, a travessia se faz através da Ponte da Fraternidade. Aqui você vai descobrir um local rico em cultura e reservas naturais de grande impacto ambiental. Se prepare para tomar decisões importantes que vão transformar a região da Tríplice Fronteira. Você terá que fazer as melhores escolhas para que as cidades da fronteira sejam acessíveis a todos moradores e visitantes.



QUE COMECE O JOGO

3ª PARADA OBRIGATÓRIA

Tem um grande investidor na cidade, você pode ajudá-lo a escolher entre implantar o parque das aves ou o museu do carro.





3ª PARADA OBRIGATÓRIA

1ª PARADA OBRIGATÓRIA

Você possui um terreno próximo a um rio, deseja implantar um shopping ou uma trilha ecológica?



Trilha Ecológica



Shopping



1ª PARADA OBRIGATÓRIA

4ª PARADA OBRIGATÓRIA

Você tem duas opções de visitação: museu de cera ou ir às Cataratas do Iguaçu?







4ª PARADA OBRIGATÓRIA

SEJA BEM-VINDO A

FEIRA LOCAL

Local de Vendas de Produtos feitos em espaços Públicos e organizado pelos cidadãos do município.

- A feira local promove um espaço de lazer cultural, onde os feirantes do município levam seus produtos para serem vendidos, além de trazer renda as famílias fornece uma troca de saberes e experiências

+5 Pontos



SEJA BEM-VINDO A

ITAIPU BINACIONAL

Itaipu, que em Tupi Guarani significa "a pedra que canta", é a usina hidrelétrica que mais gera energia em todo o mundo.

- A usina promove a geração de energia porém a mesma não pode ser entendida como limpa, pois gera vários impactos.
- Os impactos negativos sociais e ambientais das hidrelétricas estão relacionadas com o alagamento de grandes áreas, que podem abrigar sítios arqueológicos, florestas, aldeias indígenas entre outros povos.
- O reservatório de Itaipu interferiu de forma violenta no cotidiano dos indígenas da região, sendo diversas as denuncias de violações de direitos humanos.

-5 Pontos



SEJA BEM-VINDO AO

MUSEU LA ARIPUCA

O Museu La Aripuca é uma atração turística em Puerto Iguazú, com objetivos educacionais e culturais, que demonstra a relação da convivência entre homem e natureza.

- O Museu La Aripuca valoriza as questões culturais da região sem ser de uma forma estereotipada, é um espaço que atende as pessoas fornecendo um espaço de laser rico de informações e cultura.
- O museu ajuda a "Reivindicar, revalorizar, reabilitar e fortalecer nossas raízes históricas e identidade cultural, local e regional".

+5 Pontos



SHOPPING

O Shopping é junção de varias lojas um único prédio prédio que possui uma área vasta. Estabelecimento comercial privado.

- Os shoppings são espaços privados de área comercial e lazer. Não são espaços públicos, e não são acessíveis a todos os tipos de classe social.
- A criação dos shoppings empobrecem os espaços públicos de comércio e lazer como praças e calçadões.

-10 Pontos



imprima essa folha 3 vezes

imprima essa folha 3 vezes

CONDOMÍNIO

O Condomínio é um espaço dividido por diversos proprietários, que também compartilham áreas em comum.

- Por serem caracterizados como enclaves fechados, empobrecem o ambiente urbano envoltório caracterizado por muros.
- Por serem caracterizados por grandes glebas com poucas conexões viárias de acesso a malha viária urbana, também se coloca como um elemento limitador de fluxos e mobilidade nas cidades.

-5 Pontos

2ª PARADA OBRIGATÓRIA



PARQUE DAS AVES

O Parque das Aves é um parque temático normalmente ligado com área de preservação, e possui animais nativos.

- Você visitou o Parque das Aves, a única instituição do mundo focada na conservação das aves da Mata Atlântica. O Parque das Aves ajuda a reverter a crise de conservação que as aves e a Mata Atlântica estão vivendo. São cuidados com patrimônio natural de importância global.

+10 Pontos



imprima essa folha 3 vezes

TRILHA ECOLÓGICA

A Trilha Ecológica fornece um contato com a natureza de maneira que não agride o meio ambiente.

- A Trilha Ecológica oferece tanto ao turista quanto a população local um espaço que permite um contato com áreas de preservação, uma interação com o ecossistema, além de trazer reflexões importantes ao seu público em relação a preservação.

+ 10 Pontos



MUSEU DO CARRO

O Museu do Carro é um espaço destinado a colecionadores para exibir seus carros antigos

- Museu do carro atende as demandas de consumo e turisficação da paisagem, sem fortalecer a identidade local.
- Ele compõe um grupo de projetos de turismo alheios as características dos territórios em que são implantados.
- O projeto arquitetônico promoveu uma grande movimentação de terra gerando grande impacto ao meio ambiente.

- 10 Pontos



imprima essa folha 3 vezes

SEJA BEM-VINDO AS

CATARATAS DO IGUAÇU

As Cataratas do Iguaçu são um conjunto de cachoeiras imensas que se formam pelo estreitamento do rio Iguaçu.

- É um espaço de preservação do meio ambiente, que se mantem em harmonia com os moradores da região, um local que atrai muitos turistas ajudando a economia local .
- O nome "Iguaçu" deriva da língua guarani e quer dizer "água boa, maravilhosa".

+10 Pontos



VOCÊ ESTA VISITANDO A

ALDEIA INDÍGENA TEKOHA OCOY

A aldeia Ocoy é composta por indígenas da etnia Ava Guarani, localizada no Município de São Miguel do Iguaçu-PR.

- A população indígena antigamente morava na aldeia de Jacutinga, que foi inundada pela construção da hidrelétrica de Itaipu.
- A aldeia tinha escola com o ensino médio e posto de saúde na comunidade.
- Sobrevivem basicamente da agricultura familiar, vendas de artesanatos e recursos do governo.
- No ano de 2021 a população era de 156 famílias cadastradas e 24 não cadastradas, totalizando 700 pessoas.

+5 Pontos



imprima essa folha 3 vezes

MUSEU DE CERA

O museu de cera é um espaço no qual existe a exposição de peças feitas de cera, usualmente retrantando animais extintos ou celebridades.

- É um museu que não traz nenhuma característica cultural da terra onde é implantada e seu foco em atender só os turísticas. É um espaço genérico sem nenhum beneficio cultural para a cidade.
- Museu de cera não evidencia o valor da cultura local. Espaço de consumo visual que não promove experiências culturais.

-10 Pontos



VOCÊ DECIDIU IMPLANTAR O

ESPAÇO CULTURAL

Espaço cultural pode ser um local como um Teatro Municipal ou um Museu da Memória Popular. São espaços que valorizam a cultura local e o encontro.

- Os Teatro Municipal ajuda a cidade a expandir e espalhar sua cultura, é um espaço de exposições de artes como musicais, espaço para apresentação de shows trazendo consigo a história e a características da cidade.
- Museu da memória popular traz a história da construção da cidade, de obras feitas pelos morados, é um lugar para se relembrar e entender os processor que aconteceram no passado.
- Parabéns você fez uma boa escolha por implantar o espaço cultural.

+5 Pontos



imprima essa folha 3 vezes

JOGO DINÂMICAS TRINACIONAIS [11]

Jhennifer Kava[12]
Paula Santoro
Eduarda Fank

11 As autoras se inspiraram no jogo *WAR* (Grow, 1972). Ambos os jogos abordam disputa de territórios e requerem estratégias para conquistar espaços no tabuleiro. A diferença-chave entre eles é que o *War* se baseia em batalhas e eliminações, ao passo que o *Jogo do Território*, por sua abordagem educativa, se fundamenta em conflitos sociais reais e consequências políticas e urbanas.

12 As autoras destacam que durante o processo de elaboração do jogo em foco compartilharam ideias com as colegas Julia Lima, Noemi Ledezma e os colegas Aldo Canales, Rafael Veronese.

1 Preparando o jogo

→ Número de participantes
Há duas variações, conforme o tamanho do tabuleiro: a) de 7 a 15 pessoas, para o tabuleiro pequeno, impresso e montado em 4 folhas no formato A4; b) de 30 a 40 participantes, caso seja escolhido o formato grande de tabuleiro, impresso em lona ou outro material mais resistente, na dimensão de 5m por 5m.

→ Público sugerido
Estudantes de cursos de graduação, lideranças comunitárias e agentes que atuam na gestão das cidades.

→ Componentes do jogo
Para a experiência completa do jogo, serão necessários:
- número de participantes ajustado ao tamanho do tabuleiro escolhido;
- 1 moderadora ou moderador;
- 1 tabuleiro;
- 40 a 130 pinos ou objetos pequenos que identifiquem as posições ocupadas no tabuleiro, segundo as cores de cada equipe;
- 112 cartas de tipos diversos: 70 cartas de situação; 35 cartas de azar e 7 cartas de poder;
- 1 manual de regras que se aplicam ao tabuleiro menor ou maior.

→ Duração do jogo
Em média, 1h30min para a opção de tabuleiro menor e 3h30min para a opção de tabuleiro maior.

→ Configuração inicial

Inspirado na Região da Tríplice Fronteira entre Argentina, Brasil e Paraguai, o *Jogo do Território,* como já mencionado, pode ser jogado de duas maneiras: (i) em um tabuleiro grande no qual as pessoas participantes ocupam fisicamente os territórios com o próprio corpo; (ii) em um tabuleiro pequeno, indicado para mesas e grupos menores, fazendo uso de pinos para marcar os territórios ocupados.

Independentemente da escolha do tamanho do tabuleiro, as participantes e os participantes devem ser divididos em equipes que representam sete agentes sociais: População 1, População 2, Grandes Empresas, Economia Local, Instituições, Meio Ambiente e Poder Público.

Cada equipe recebe uma quantidade inicial de terras e peões (ou objetos pequenos que possam identificar suas posições no tabuleiro). Esses objetos podem ser tampas de garrafa, garrafas PET, tachas coloridas, entre outros. É importante identificar cada equipe com uma cor ou marca distinta. Recomenda-se evitar objetos cortantes ou de vidro, atentando para a segurança das pessoas envolvidas.

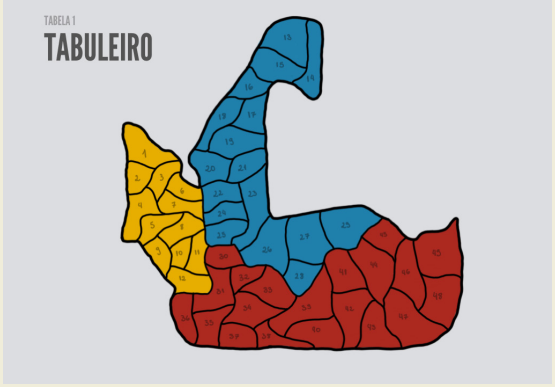


Figura 1



Figura 2

A distribuição de jogadores e territórios varia conforme o tabuleiro escolhido:

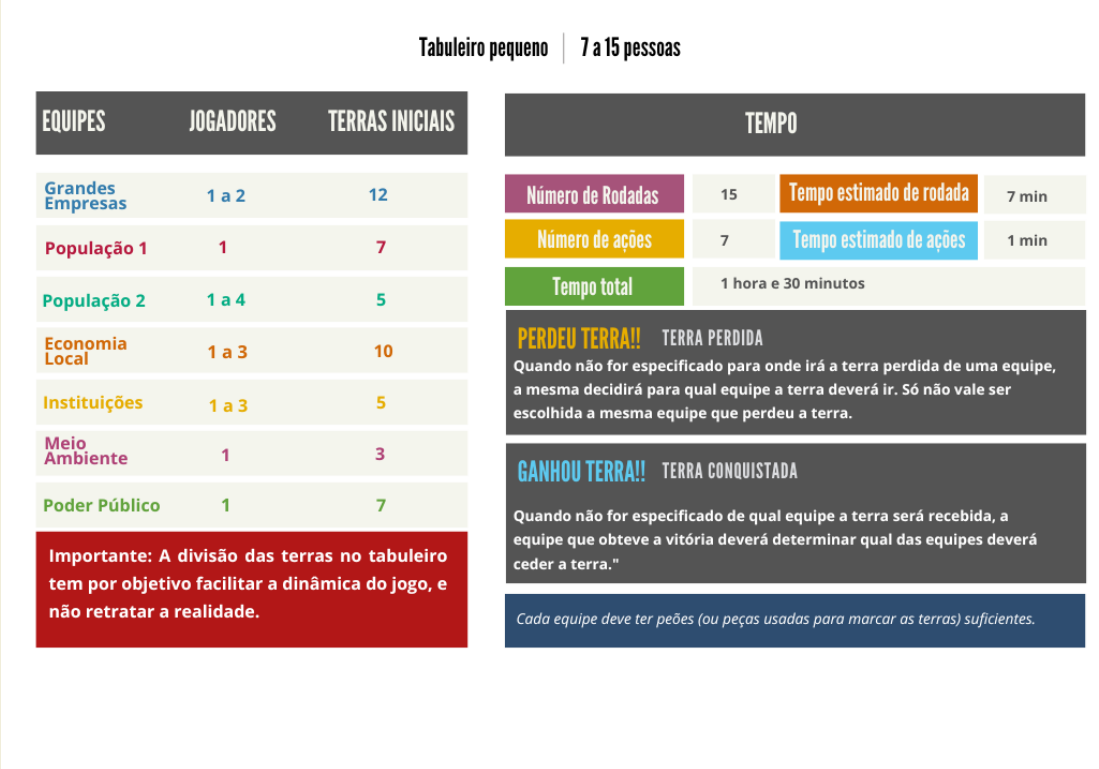


Figura 3



Figura 4

O conjunto de cartas do jogo são divididas em três tipos:

● **Cartas de Situação**, que devem ser separadas por agente social e somente serão lidas quando a equipe que a corresponde selecionar. No entanto, a própria equipe não deve ter acesso à carta, mas apenas a equipe que jogou anteriormente é responsável por lê-la em voz alta no turno da equipe correspondente. Por exemplo, a População 1 não deve ter acesso a carta de situação da População 1. Nesse caso, apenas a equipe que jogou anteriormente terá acesso para ler quando a População 1, em sua vez de jogar, escolher a Carta de Situação.

● **Cartas de Poder**, que permanecem com cada equipe desde o início do jogo e podem ser consultadas a qualquer momento, mas só utilizadas uma vez;

● **Cartas de Azar**, que ditam ações a serem realizadas obrigatoriamente pela equipe.

Após a organização inicial, o professor ou mediador pode promover um momento de reflexão e debate com as pessoas participantes. Algumas das possíveis perguntas norteadoras são: *Quem ocupa o território urbano? Quem detém maior poder sobre o espaço? Quais agentes são mais ou menos ouvidos na tomada de decisões sobre a cidade?*. É recomendável também, a título de discussão inicial, o uso de vídeos curtos, textos ou reportagens sobre temas como Plano Diretor, desigualdade urbana, especulação imobiliária e conflitos fundiários, entre outros.

2 Jogando

A ordem das jogadas deve ser definida no início da partida e mantida até o seu término, sempre seguindo o sentido horário. O Poder Público deve ser o último a jogar em todas as rodadas.

O jogo é dividido em 15 rodadas, e cada rodada inclui um turno para cada equipe. Em seu turno, a equipe pode escolher uma das duas opções:

- sortear uma Carta de Situação (que será lida pela equipe anterior);
- utilizar uma Carta de Poder (de uso único).

Ao escolher uma Carta de Situação, a equipe ouve a leitura da carta pela equipe que jogou anteriormente, escolhe uma das opções (A ou B) que nela consta e executa a consequência indicada. Caso perca uma terra, a equipe deve remover seu peão (ou peça usada para marcar as terras apropriadas) e deixar a terra livre para a equipe que a ganhou. Então, a equipe que ganhou a terra deve mover seu peão (ou peça) até ela e mantê-lo lá. Caso ganhe uma terra, a equipe pode, em consenso, escolher de qual equipe irá tomar a terra (caso a carta não especifique).

As Cartas de Azar são situações imprevistas e obrigatórias: não há escolha, e a ação deve ser realizada conforme a descrição.

As Cartas de Poder são estratégicas e fornecem vantagens específicas. Elas devem ser usadas de forma estratégica, pois oferecem benefícios, e pertencem a cada equipe correspondente. Diferentemente das Cartas de Situação, as Cartas de Poder devem ficar com a equipe correspondente e podem ser acessadas antes e durante o jogo e utilizadas durante as rodadas. Cada carta só pode ser usada uma vez!

Durante o jogo, é proibido:

- negociar/trocar cartas entre as equipes;
- trocar territórios. *A equipe pode escolher de onde ganhar uma terra* se a Carta não especificar;
- ler antecipadamente as cartas de situação da própria equipe. Sempre será feita a leitura pela equipe anterior à da vez;
- reutilizar as Cartas de Poder.

É importante que a moderadora ou o moderador esteja atento para conduzir as interações e manter o ritmo do jogo. Sugere-se o uso de cronômetro e a informação do número de rodadas já realizadas e as que faltam.

3 Fim do jogo

O jogo termina após 15 rodadas completas.

Ao final, cada equipe contabiliza o número total de terras que possui. Com base na quantidade de terras, cada equipe avalia sua situação conforme as *Fichas de Cenário*, que apresentam três classificações: poucas terras, quantidade média de terras ou muitas terras.

O cenário final da cidade é construído em conjunto, a partir da análise coletiva das situações de cada agente social. Esse momento é ideal para promover reflexões:

- De que modo as escolhas influenciaram a cidade?
- Houve equilíbrio entre os agentes?
- Quem foi mais impactado negativamente?
- Como seria viver nessa cidade?
- Seria possível alterá-la futuramente?

Em caso de empate no número de terras, é possível definir critérios de desempate, como: a) número de *Cartas de Poder* utilizadas; b) qualidade estratégica das decisões; c) votação entre as participantes e os participantes, entre outras possibilidades acordadas.



Figura 5 - Cartas de situação, por segmentos de interesses, e cartas de azar

4 Glossário:

AGENTE SOCIAL
Grupo que atua diretamente no território, como populações, empresas, ONGs e governo.

TERRITÓRIO
Espaço físico e simbólico em disputa por diferentes agentes.

REGULARIZAÇÃO FUNDIÁRIA
Processo legal que transforma ocupações irregulares em regulares perante os órgãos públicos.

INSTITUIÇÕES
Organizações como escolas, igrejas, hospitais, universidades, entre outros.

INSUMO
Recursos utilizados na produção ou manutenção de serviços.

PLANO DIRETOR
Documento legal que define o uso e a ocupação do solo urbano no Brasil.

SUSTENTABILIDADE
Capacidade de manter um sistema equilibrado, social e ambientalmente justo, no longo prazo.

TRÍPLICE FRONTEIRA DO IGUAÇU
Região de confluência entre Argentina, Paraguai e Argentina, inspiração para o jogo. Nesse contexto, há: (i) *fronteiras geográficas*, isto é, a linhas que dividem e delimitam os países, estabelecida por acordos e tratados políticos - o Rio Iguaçu é uma dessas "linhas"; (ii) *fronteiras políticas*, que simbolizam as áreas de influência e controle de cada agente social, como o Poder Público e as Grandes Empresas. As decisões tomadas dentro dessas fronteiras podem ter implicações políticas e administrativas, refletindo a dinâmica de poder na Região.

5 Propósito Educacional

O *Jogo do Território* se estabelece como um instrumento pedagógico de relevância, projetado para oferecer uma experiência de aprendizagem rica e multifacetada. Por meio da simulação de conflitos e de negociações entre diferentes agentes sociais, o jogo proporciona uma compreensão aprofundada das dinâmicas de poder e dos desafios inerentes à gestão de territórios urbanos.

A aprendizagem gerada pelo jogo é diversificada e interdisciplinar. As jogadoras e os jogadores são levados a mergulhar em questões complexas no campo do Urbanismo, da Sociologia e da Gestão Ambiental, promovendo uma conscientização sobre a importância da sustentabilidade e da equidade social na administração das cidades. Ao se depararem com dilemas e decisões estratégicas, as participantes e os participantes desenvolvem capacidades de negociação, estratégia, tomada de decisão e colaboração, ao mesmo tempo em que cultivam a empatia ao assumirem papéis de diferentes segmentos sociais.

O fomento ao debate é uma consequência natural da estrutura do jogo. Ele encoraja o diálogo e a discussão sobre questões urbanas e territoriais, levando as jogadoras e

os jogadores a refletirem sobre as consequências de suas ações dentro do contexto do jogo e a considerarem múltiplas perspectivas. Essa reflexão se estende para além do tabuleiro, incentivando uma análise crítica sobre as realidades e desafios urbanos no mundo real.

A dimensão educacional do jogo é complementada pela sua natureza interativa, que torna o aprendizado de conceitos complexos mais acessível e envolvente. Ao final do jogo, as pessoas envolvidas podem ser capazes de visualizar as consequências de suas estratégias, proporcionando uma reflexão sobre práticas de desenvolvimento urbano mais justas e sustentáveis.

TABELA 1

TABULEIRO

5mx5m

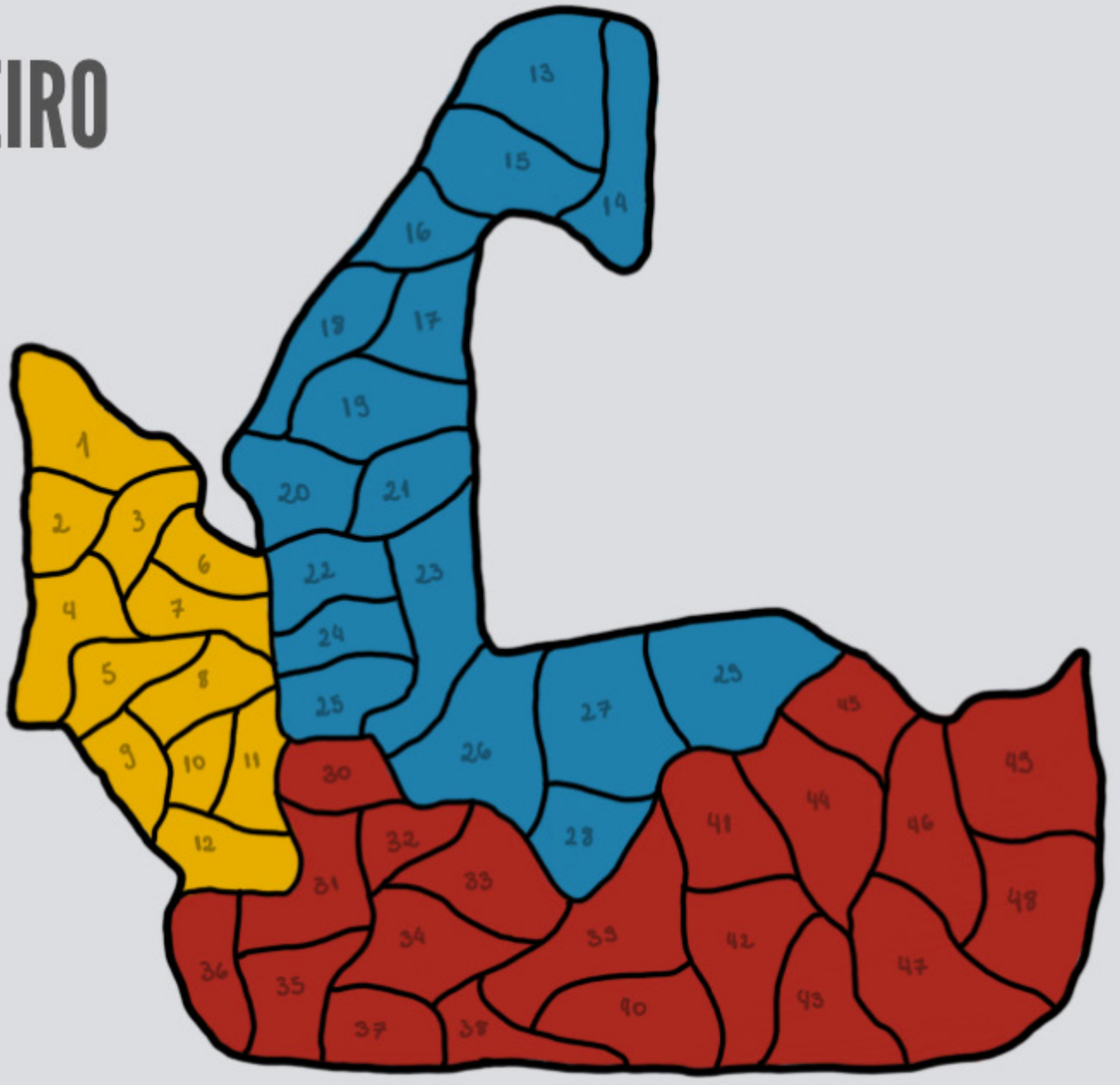
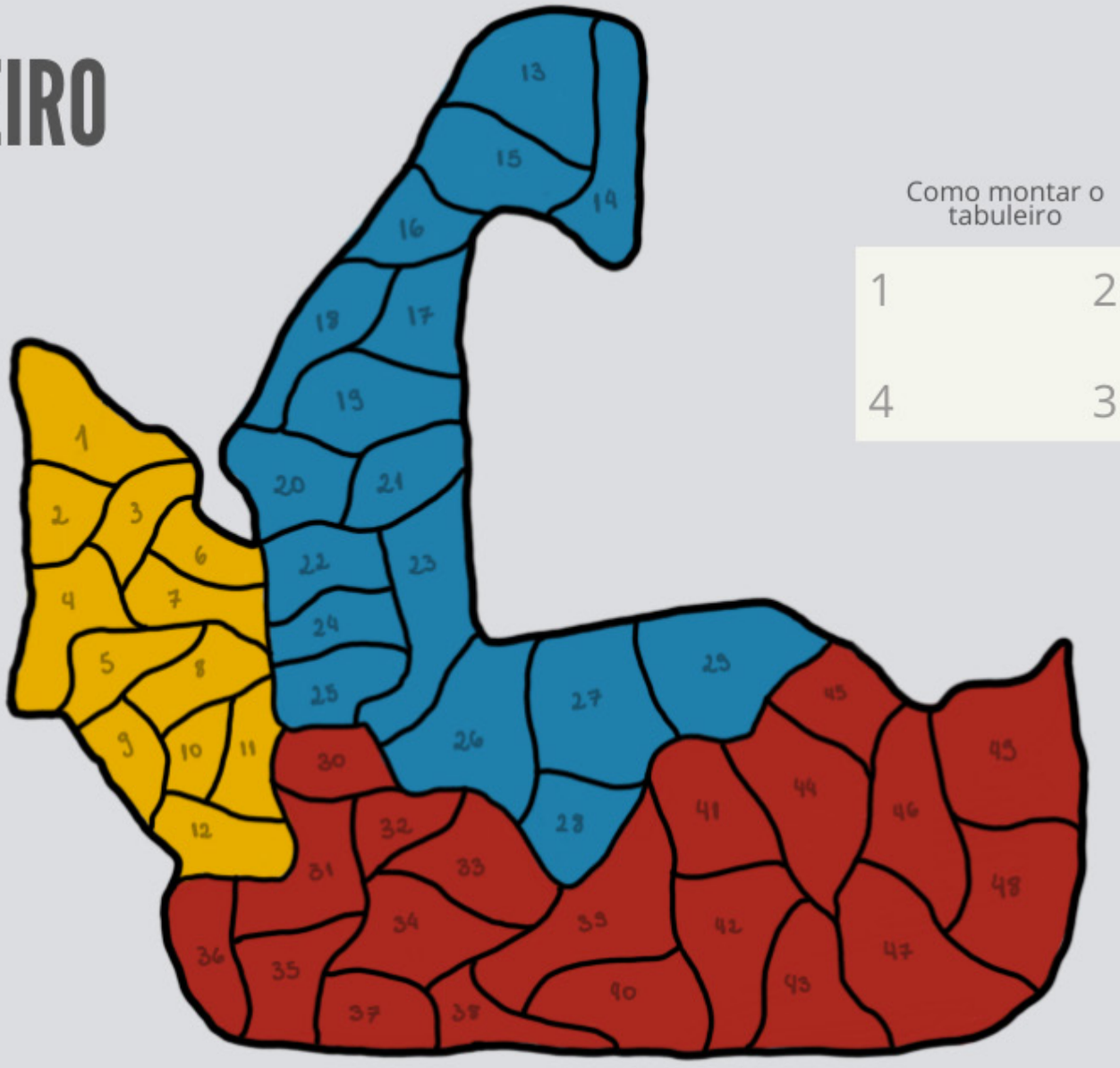


TABELA 2

TABULEIRO

4 folhas A4



Como montar o tabuleiro

1	2
4	3

GRANDES EMPRESAS cartas de situação

Matéria Prima ficou mais cara...

A) Aumentar o preço dos produtos.
B) Demitir os funcionários

Consequência
A) Grandes empresas e população 1 ganham uma terra, economia local perde 1 terra
B) População 2 e grandes empresas perde 1 terra

Matéria Prima ficou mais barata...

A) Aumentar produção.
B) Diminuir Preços

Consequência
A) Grandes empresas e população 2 ganham uma terra
B) Economia local e População 2 ganham uma terra

Tá faltando Produção...

A) Aumentar carga horária dos funcionários.
B) Aumentar mão de obra.

Consequência
A) A prefeitura veio te cobrar você teve que pagar uma multa e perdeu terra.
B) Grandes Empresas e População 2 ganham uma terra.

CARTA DE AZAR!

Terra muito tempo parada! A população 2 se apropriou dela. **Grandes empresas perde uma terra pra população 2.**

O solo da produção agrícola está infertil...

A) Pegar mais terra.
B) Mudar o meio de produção.

Consequência
A) Meio Ambiente Perde 1 terra para Grandes Empresas.
B) Grandes empresas continua com a mesma quantidade de terra nessa rodada mas ganha 1 na próxima.

Aumentaram os impostos sobre a produção...

A) Sonegar imposto
B) Diminuir a produção

Consequência
A) Prefeitura perde 2 terras para as grandes empresas
B) Meio ambiente ganha 1 terra das grandes empresas

Uma das indústrias produz resíduos que não podem ser descartados junto ao saneamento comum...

A) Exportar os resíduos para serem tratados corretamente por uma empresa especializada
B) Descartar junto ao lixo comum

Consequência
A) Grandes empresas ganham 1 terra da prefeitura por boas práticas
B) Meio ambiente perde 2 terras e grandes empresas perde 1 terra para prefeitura

CARTA DE AZAR!

Multa: funcionários sem direitos trabalhistas e muitos acidentes de trabalho. **Grandes empresas perde uma terra.**

Colapso no setor de importações leva a falta de insumos e tecnologia para a produção...

A) Investir em tecnologias locais
B) aumentar o preço dos produtos

Consequência
A) Instituições ganham 2 terras, prefeitura perde 1 terra
B) População 2 e economia local perdem 1 terra, população 1 ganha 1 terra

População está em greve...

A) Convocar reuniões com os sindicatos para ouvir as demandas
B) demitir funcionários que optarem por faltar no emprego

Consequência
A) População 2 e economia local ganham 1 terra
B) população 2 perde 1 terra para a prefeitura

Crise ecônomica! Superprodução e poucas pessoas podem comprar..

A) Demissão em massa e contratar terceirizados. B) rReduzir a produção e aumentar os preços

Consequência
A) População 2 e prefeitura perdem 1 terra
B) Economia local perde 1 terra para população 1

CARTA DE AZAR!

Processo por distribuição de produtos danificados! **Industria perde 1 terras**

Novo projeto de hidrelérica para a região..

A) Demorar mais para a construção para consultar a população e os órgãos ambientais e propor um projeto sustentável
B) Construir rápido evitando burocracias e pensando no melhor custo beneficio de produção

Consequência
A) Populaçao 2 ganha uma terra da população 1, meio ambiente ganha 1 terra das Grandes empresas e 1 terra da prefeitura
B) População 2 e meio ambiente perdem 2 terras para grandes empresas, prefeitura ganha 1 terra de grandes empresas

CARTA DE AZAR!

Ao negligenciar os cuidados de infraestrutura a barragem rompeu! **Industria perde 2 terras**

CARTA DE AZAR!

O aumento de uso continuo de agrotóxicos danificou o solo! **Industria perde 2 terras**

POPULAÇÃO 1 cartas de situação

O período de férias chegou mas os Aeroportos fecharam por causa da pandemia..

A) Fazer turismo local.
B) Dirigir o carro até o destino turístico desejado.

Consequência
A) População 1 e Economia Local ganham 1 terra
B) Ninguém ganha ou perde terras

Empresa familiar não está gerando renda suficiente para pagar o salário dos funcionários..
A) Redução dos salários e manter todos os funcionários.
B) Redução dos funcionários.

Consequência
A) População 1 ganha terra
B) Ninguém ganha terras

Novo investimento na cidade, projeto de novo condomínio de luxo numa área protegida..
A) Dar propina para o meio ambiente para fazer o projeto.
B) Procurar outra localização sem a presença da natureza!

Consequência
A) Meio ambiente perdeu 1 terra
B) População 2 ganhou uma terra

CARTA DE AZAR!

Sonegou impostos por um ano e foi descoberto! **Perdeu 1 terra.**

Custo de materiais para construção civil subiu..
A) Construir com materiais mais baratos do comércio local.
B) Construir com materiais mais caros e com melhor qualidade.

Consequência
A) Economia local ganha 2 terras
B) Pop 1 e Grandes empresas ganham 1 terra

Terras ocupadas interferem na construção de um novo empreendimento imobiliário..
A) Indenizar essa população, levando eles para outro local.
B) Construir o novo empreendimento em uma área desocupada.

Consequência
A) População 1 ganha 1 terra
B) População 2 ganha 1 terra

Custo de importação de mercadorias para a venda subiu de valor..

A) Comprar com valor alto esses produtos.
B) Contrabando de mercadorias.

Consequência
A) Prefeitura 1 ganha 1 terra
B) População 1 ganha 1 terra

CARTA DE AZAR!

Ocupações não aceitaram a indenização proposta e não saíram.
População 1 perde 1 terra

Precisa fazer reformas no novo apartamento que foi comprado pela família.

A) Adiar a reforma até receber retorno dos investimentos
B) Reformar o apartamento

Consequência
A) Pop 1 e Economia Local perde 1 terra
B) Pop 2 perde uma terra para Pop 1

Empresa familiar quer abrir mais uma filial em outro bairro. .

A) Escolher abrir a empresa na zona central
B) Escolher abrir a empresa em um bairro mais afastado
Consequência
A) Pop 1 e Economia local ganham 1 terra
. B) Pop 2 ganha 1 terra

Aumento de impostos na área ameaça fechar spas e lugares de cuidados corporais. .
A) Aumentar o valor dos serviço
B) Disponibilizar profissional que faça trabalhos de estética em casa.
Consequência
A) Pop 1 ganha uma terra
B) Pop 2 perde uma terra

CARTA DE AZAR!

Novo imposto para grandes fortunas!
População 1 perde 1 terra

Ação filantrópica, petição de doar um terreno para construção de casa de idosos...

A) Doar o terreno e ficar isento de impostos.
B)Não doar o terreno.
Consequência
A) Pop 1 perde uma terra para Pop 2
B) Ninguém perde/ganha terra

CARTA DE AZAR!

Falta de cuidado com o meio ambiente.
População 1 perde 1 terra

CARTA DE AZAR!

Novo investimento na cidade fracasou.
População 1 perde 1 terra

ECONOMIA LOCAL cartas de situação

Periodo de escassez na produção, comercialização ou consumo de produtos e serviços..

A) Aumenta a oferta e a demanda.
B) Diminuir o equilíbrio dos preços a um preço acessível

Consequência

A) Grandes empresas e população 1 ganham uma terra
B) Economia local perde 1 terra

Avanço do comércio internacional, por meio de importação e exportação...

A)Aumentar a quantidade de alimentos disponíveis e a atividade econômica
B) Aumentar emprego e o nível de preços

Consequência

A) Grandes empresas e população 2 ganham uma terra
B) A economia ganhou 1 terra

Agência promove assessoria técnica e financeira a projetos de turismo sustentável..

A) Possuir um grande número de conectividades com outras indústrias
B) Reconhecer a importância do turismo como gerador de empregos

Consequência

A) População 2 ganha 2 terras das Grandes Empresas
B) Economia local e meio ambiente ganham 2 terra

CARTA DE AZAR!

Sonegou impostos por um ano e foi descoberto! **Perdeu 1 terra.**

Aumentou a produção de comércios e turismo e gerou empregos...

A) Apreender mais terra para produção
B) Demorar menos tempo do trabalho

Consequência

A)Economia local ganha 2 terras da população
B) Grandes empresas ganha 1 terra do meio ambiente

É necessário procurar novas alternativas para aumentar o turismo local...

A)Diminuir o preço dos passeios locais
B) Melhorar a atenção brindada aos visitantes

Consequência

A) População ganha 1 Terra das grandes empresas
B)População 2 e Grandes empresas ganham 1 terra da prefeitura

Empresas não estão gerando renda para pagar o salário dos funcionários...

A) Redução dos salários.
B) Manter todos os funcionários e aumentar preços .

Consequência

A) Pop 1 e 2 perde 2 terras
B) Economia local perde 1 terra e Prefeitura ganha 1 terra

CARTA DE AZAR!

Ocupações não aceitaram a indenização proposta e não saíram. **População 1 perde 1 terra**

Os turistas não estão respeitando o meio ambiente..

A) Impulsar ações que conscientize os visitantes
B) Não realizar nenhuma ação para nao perder turistas

Consequência

A) Todos ganham 1 terra
B) Todos perdem 1 terra

O comércio aumenta a demanda por mão de obra qualificada e acelera a mudança estrutural..

A) criar novas oportunidades para trabalhadores qualificados
B) Incentivar a escolaridade

Consequência

A) Economia perde 1 terra e Meio ambiente perde 2 terra, Grandes Empresas e pop 1 ganham 1 terra
B) Instituições e pop 2 ganham 1 terra

Muitas empresas de turismo e comercios estão fechando ...

A)Incentivar a transformação digital do setor turístico para torná-lo mais competitivo.
B) Desenvolver o talento humano por meio de treinamento online

Consequência

A) Economia local ganha 1 Terra
B) População 2, economia e grandes empresas perde 1 terra

CARTA DE AZAR!

Não ta trabalhando para o comércio justo.
Economia perde 1 terra

As pessoas se organizam e se associam voluntariamente em empresas cooperativas de propriedade conjunta..

A) Atender às necessidades dos associados
B) Atender as aspirações econômicas, sociais e cultural

Consequência

A) Economia local ganha 2 Terra
B) População 2 e grandes empresas perde 1 terra

CARTA DE AZAR!

As empresas colocam seus interesses antes dos trabalhadores.

Economia perde 1 terra

CARTA DE AZAR!

O atual modelo de produção já fez com que as pessoas sofressem as condições das mudanças climáticas em suas vidas.
Economia perde 1 terra pra perfeitura

POPULAÇÃO 2 cartas de situação

Um terreno para um espaço comunitário foi doado!

A) Vender a propriedade doada e conseguir um beneficio a curto prazo
B) Criar um espaço comunitário e favorecer a comunidade toda!

Consequência
A) População 2 ganha 1 terra
B) População 2 ganha 2 terras

Grandes empresas aumentaram a produção e gerou empregos...

A) Continuar no mesmo emprego e ganhando um salário baixo
B) Mudar de emprego e ganhar mais, porém demorar mais tempo para chegar ao trabalho

Consequência
A) População ganha 1 Terra das grandes empresas
B)População 2 e Grandes empresas ganham 1 terra da prefeitura

O preço do combustível subiu...

A) Greve de caminhoneiros
B) Andar mais em coletivo

Consequência
A) Desabastecimento de alimentos. População 2 perdem 2 Terra
B) Meio Ambiente ganha 1 terra

CARTA DE AZAR!

Vendeu o voto.
População 2 perde 1 Terra

Aumentou o valor da carne..

A)Comprar menos carne e substituir por outros alimentos
B) Não comprar carne

Consequência
A) A demanda vai diminuir e o preco baixar. População 2 ganha 2 terras das Grandes Empresas
B) A produção e comercio local serão afetados. Ecomomia local perde 2 terras para a populacão 2

O desemprego aumentou...

A) Empreender
B) Conseguir um empréstimo

Consequência
A) Aumento do investimento local. Economia local ganha 1 Terra
B) Solução a curto prazo. População 2 perde 1 terra

População sera desalojada da comunidade devido a implantção de um novo projeto...

A) Realocar e pagar indenização
B) Lutar pelos direitos

Consequência
A) Direitos não respeitados e aumento de favelas. Todos perdem 1 Terra .
B) População 2 e Meio Ambiente ganham 2 Terras da Prefeitura

CARTA DE AZAR!

Horta comunitária não foi cuidada.
População 2 perde 1 terra para a prefeitura

O salário baixou..

A) Comprar tudo parcelado
B) Fazer greve

Consequência
A) Se endividar. População Perde 2 Terras para a Economia Local
B) Conseguir uma solucão favorável. População 2 ganha 2 Terra

As vias da comunidade estão em obra...

A) Mudar percursos
B)Organizar o transito

Consequência
A) Perda para o comercio local. Economia local e população 2 perdem 1 Terra
B) Melhorias a longo prazo. População 2 e Economia local ganham 1 Terra

As eleições chegaram...

A) Votar consciente
B) Vender o voto

Consequência
A) Melhorias na infraestrutura para toda a cidade. Todos ganham 1 Terra
B) Desigualdade social e corrupção. Todos perdem 1 Terra

CARTA DE AZAR!

Transitou em lugar de obra viária.
População 2 perde 1 Terra

O salário aumentou...

A) Economizar
B) Gastar mais

Consequência
A) Estabilidade econômica. População 2 ganha 2 Terras
B) Gerar economia para o comercio local. População 2 e Economia Local ganham 1 Terra

CARTA DE AZAR!

Não participou da greve de trabalhadores.
População 2 perde 2 Terras

CARTA DE AZAR!

Jogou lixo no rio.
População 2 perde 2 terras para o meio ambiente

INSTITUIÇÕES cartas de situação

Novos cortes de orçamento é realizado nas universidades públicas...

A) Adaptar-se as medidas diminuindo o custo operacional
B) Mobilizar corpo docente e discente

Consequência
A) Redução das operações. Instituições perde 1 terra
B) Permanência das atividades. Instituições ganha 1 terra

Falta vaga para alunos do ensino fundamental e médio...

A) Comunidade se junta para pressionar o poder público
B) Mães pressionam o poder público

Consequência
A) Aumento de vagas em todas escolas. Instituições ganha 2 terra
B) Aumenta vagas na escola especifica. Instituições ganha 1 terra

Falta de verba para manutenção da escola pública...
A) escola protesta para informar a sociedade da situação
B) Comunidade se junta a escola e cobra poder público

Consequência
A) Escola demora para receber auxílio. Instituições ganha 1 terra
B) Escola tem suas demanda atendida instituições ganha 2 terra

CARTA DE AZAR!

Instituição religiosa é expulsa da localidade por intolerância religiosa
Instituições perde 2 terras

Falta de médicos para atendimento básico...

A) Hospital oficializa pedido de médico para a unidade
B) Hospital remaneja médico existente para suprir demanda

Consequência
A) Instituições ganha 1 terra
B) Hospital mantem o atendimento mas tem sobrecarga de atendimentos! Ninguém ganha nada.

Igrejas convidam fiéis para uma arrecadação de donativos...

A) Igreja recebe alta quantidade de donativos e destina diretamente para pessoas em situação de vulnerabilidade.
B) Igreja destina donativos para gestão da prefeitura
Consequência
A) Igreja tem maior controle dos doações e destino. Instituições ganha 1 terra.
B) Prefeitura ganha 1 terra.

Enchente acontece na região e moradores ficam sem local para se abrigar...

A) Igreja sede seu local para acolher a comunidade
B) Igreja entrega donativos para os desabrigados

Consequência
A) População 2 é acolhida. População 2 e entidades ganha 1 terra
B) população não é acolhida entidades perde 2 terras

CARTA DE AZAR!

Ocupações não aceitaram a indenização proposta e não saíram.
População 1 perde 1 terra

Verba para ampliação do campus da Universidade pública ...

A) Estudar o melhor projeto e implantar as modificações ha longo prazo
B) implementar rapidamente o projeto já existente

Consequência
A) Demora na implementação, mas atendendo as necessidades - instituições ganha 1 terras
B) tem infraestrutura mas sofre com mal funcionalidade - instituições perde 1 terra

Falta de serviços públicos no bairro - Associação de Moradores...

A) Comunidade protesta para serem ouvidos
B) Comunidade se organiza e encaminha suas demandas para prefeitura

Consequência
A) A comunidade não é ouvida - instituições perde 1 terra
B) Organizada a comunidade tem suas demandas atendidas - instituições ganha 1 terras

Novo empreendimento no muda a dinâmica dos fluxos no bairro - Associação de moradores
A) Comunidade se junta para impedir novo empreendimento
B) Comunidade defende suas demandas para a implementação do empreendimento
Consequência
A) Empreendimento é realizado - população 1, 2 e empresas locais perdem 1 terra
B) Comunidade tem suas demandas atendidas - instituições ganha 2 terras

CARTA DE AZAR!

Aumento demografico no bairro gerou uma grande demanda por vagas escolares.
Instituições perde 1 terra

Pandemia aumenta a demanda de leitos e insumos hospitalares ...

A) Atendimento prioritário a doentes pela pandemia
B) Gestão dos insumos para não faltar atendimento

Consequência
A) Maior atendimento mas não atende a outras demandas - instituições e pop 1 e 2 perde 1 terra
B) População é atendida mas em pequena quantidade - pop 1 perde 1 terra

CARTA DE AZAR!

A pandemia aumentou e não há mais controle nos hospitais.
Instituição perde 2 terras

CARTA DE AZAR!

Uma grande avenida passará pelo meio do bairro e levara muitas familia a expropriação das suas terras
Instituições perde 1 terra



MEIO AMBIENTE **cartas de situação**

Um novo empreendimento da cidade precisa de uma grande área perto do rio, com alto impacto...
A) Mobilizar a população quantos aos impactos desse empreendimento.
B) Considerar que é um importante empreendimento para a cidade.

Consequência
A) Meio ambiente e população 2 ganham 1 terra.
B) Grandes empresas e economia local ganham 1 terra.

A presença de moradores de baixa renda em áreas de preservação é um fator de risco de poluição de rios, desmatamento, etc...
A) Atuar em direção à remoção desses moradores.
B) Considerar que há impactos sociais expressivos na remoção dessa população.

Consequência
A) Meio ambiente ganha 1 terra
B) População 2, que ocupava esse território, continua ali! Ganha 1 terra

O número de animais atropelados aumentou...
A) Mobilizar a população quanto ao cuidado e riscos com os animais; propor mudanças no espaço para que eles possam circular com proteção;
B) Não é uma questão do meio ambiente...

Consequência
A) Meio ambiente ganha 1 terra
B) Prefeitura entra com um plano, não considerando outros impactos ambientais e ganha 1 terra

CARTA DE AZAR!
A campanha de educação ambiental nas escolas não recebeu apoio de outros órgãos... **Meio ambiente perde 1 terra.**

Mudanças nas leis de conservação está sendo pensada, que pode afetar o PNI e outras reservas naturais...
A) Discutir com a população esses impactos e pressionar o governo e demais autoridades contra essa medida;
B) Entender que podem ser importantes para a economia local

Consequência
A) Meio ambiente, pop 1 e pop 2 ganham 1 terra
B) Grandes empresas ganham 2 terras e Economia Local ganha 1 terra

Estudos trazem novas tecnologias que podem ajudar na restauração de áreas degradadas...
A) Apoiar os estudos e propor locais de aplicação dos testes;
B) Esperar outros locais utilizarem dos métodos para certificar-se de que são seguros

Consequência
A) Meio ambiente e instituições ganham 1 terra
B) Ninguém ganha nada

Agricultores familiares reclamam da falta de incentivos...
A) Apoiar os agricultores familiares, entendendo a importância do uso do solo de menor impacto.
B) Toda forma de uso da natureza é um problema para a preservação! Problemas socioeconômicos não são um problema ambiental.
Consequência
A) Meio ambiente, pop 2 e economia local ganham 1 terra
B) População 1 ganha 1 terra e Grandes empresas ganham 2 terras

CARTA DE AZAR!
Ninguém apareceu no protesto contra a degradação do meio ambiente! **Meio ambiente perde 1 terra.**

Uma campanha de distribuição de mudas está acontecendo...
A) Fazer campanhas e oficinas com meios de comunicação, empresas e instituições de ensino;
B) Esperar os interessados buscarem as mudas.

Consequência
A) Meio ambiente e instituições ganham 1 terra
B) Ninguém ganha/perde nada

Nas eleições municipais, uma proposta de grande impacto ambiental, mas com algum retorno econômico, tem conquistado muitos eleitores...
A) Organizar debates, materiais educativos, e fazer campanhas contra essa medida...
B) Medidas econômicas são importantes para o desenvolvimento da cidade, e podem levar a maiores fundos para a preservação ambiental.

Consequência
A) Meio ambiente ganha 1 terra
B) Grandes empresas ganham 1 terra

A construção de um empreendimento imobiliário prevê a utilização de espaços públicos e de preservação para uso de seus consumidores...
A) Negociar as áreas de uso, propondo outro territórios para a construção do empreendimento;
B) Desde que a preservação seja mantida...

Consequência
A) Meio ambiente e prefeitura ganham 1 terra
B) População 1 e Grandes empresas ganham 1 terra

CARTA DE AZAR!
Uma verba reservada para a manutenção ambiental foi perdida devido a falta de mobilização! **Meio ambiente perde 1 terra.**

Um plano entre as fronteiras é feito para a preservação ambiental, mas alguns impactos econômicos poderão ser sentidos...
A) Apoiar o plano! Uma discussão regional é extremamente importante para a manutenção e preservação da natureza!
B) É difícil considerar a preservação natural quando pode ter impacto econômico negativo...
Consequência
A) Todos ganham com essa medida! Ninguém perde terras .
B) Grandes empresas e comércio local ganham 1 terra.

CARTA DE AZAR!
A transformação de áreas de proteção num parque aberto para a população aumentou o descarte inadequado de resíduos na área! **Meio ambiente perde 1 terra.**

CARTA DE AZAR!
Uma importante empresa na cidade se apropriou de terras de preservação, porém foi considerado importante para a economia! Meio ambiente perde 2 terras. **Meio ambiente perde 2 terra.**

PODER PÚBLICO **cartas de situação**

Um novo plano diretor precisa ser elaborado...

A) Convocar reuniões com representantes das secretarias da prefeitura para elaboração de um novo plano diretor.
B) Realizar assembleias públicas para debater um novo plano com a participação da população

Consequência
A) Prefeitura perde 1 terra
B) Todos ganham 1 terra

Algumas secretarias da prefeitura estão com os serviços sobrecarregados...

A) Contratar estagiários temporários em parceria com as instituições de ensino
B) Aumentar a carga horária dos funcionários que se oferecerem, com bonificação

Consequência
A) Prefeitura e Instituições ganham 1 terra
B) Ninguém ganha/perde terra

A inflação aumentou o preço dos produtos no último semestre, e pode afetar a economia no próximo ano...

A) Negociar com a indústria para diminuir o valor dos produtos em troca da diminuição dos impostos por 1 ano
B) Não comprometer o orçamento da prefeitura com novos gastos e todos pagam pela inflação

Consequência
A) Todos ganham 1 terra
B) Todos perdem 1 terra

CARTA DE AZAR!

Faltou a manutenção periódica na infraestrutura da cidade. **Prefeitura perde 1 terra**

É preciso construir um novo edifício municipal...

A) Contratar escritório de arquitetura e engenharia de grande nome e com experiência
B) Promover um concurso público para profissionais da cidade participarem

Consequência
A) Ninguém perde/ganha terra
B) Prefeitura e Instituições ganham 1 terra

Os serviços de saúde estão cada vez mais precarizados...

A) Reunir com as Grandes Empresas para privatizar e oferecer melhor atendimento, mas por maior preço.
B) Investir em melhores equipamentos e contratar mais funcionários públicos da área da saúde.

Consequência
A) Grandes Empresas e população 1 ganham 1 terra
B) Prefeitura e população 2 ganham 1 terra

Aumentaram os casos de dengue na cidade

A) Reunir com o Meio Ambiente para fazer campanha de conscientização contra f ocos de dengue.
B) Nessa época do ano é comum ter casos de dengue e não há nada que se possa fazer.

Consequência
A) Prefeitura e Meio ambiente ganham 1 terra
B) Prefeitura perde 1 terra

CARTA DE AZAR!

Faltou verba para investir na saúde e educação. **Prefeitura perde 2 terras**

Falta verba municipal...

A) Incentivar o turismo e o comércio para desenvolver a economia local
B) Aumentar os impostos para pagar os gastos públicos

Consequência
A) Prefeitura e Economia local ganham 1 terra
B) Prefeitura perde uma terra

Uma empresa quer construir um empreendimento turístico de grande porte na cidade

A) Apoiar a proposta, visando atrair investimento para a cidade
B) Realizar estudos de impacto ambiental e social antes de aceitar a proposta

Consequência
A) Economia local e pop 1 ganha 1 terra
B) Prefeitura, pop 2 e meio ambiente ganham 1 terra

Aumentaram os vendendores informais nas ruas da cidade

A) Utilizar da segurança pública para remorer os trabalhadores
B) Criar um espaço de feira livre na cidade

Consequência
A) Prefeitura perde 1 terra
B) Prefeitura e pop 2 ganham 1 terra

CARTA DE AZAR!

A fiscalização de uma licença ambiental não foi realizada no prazo. **Prefeitura perde 1 terra para o meio ambiente**

A cidade tem um alta taxa de analfabetismo infantil

A) Criar programa de incentivo à leitura nas escolas, junto com as Instituições.
B) Não dá como ter um controle dos alunos nas escolas e portanto não há nada que pode ser feito

Consequência
A) Prefeitura e Instuição ganham 1 terra.
B) Prefeitura perde 1 terra

CARTA DE AZAR!

A prefeitura não apoiou a greve dos trabalhadores.
Prefeitura perde 1 terra para a pop 2.

CARTA DE AZAR!

Há poucos espaços verdes, de lazer e culturais na cidade.
Prefeitura perde 1 terra



JOGO DO TERRITÓRIO

manual

INFORMAÇÕES

O jogo trabalha com conflitos sociais dentro do meio urbano, em específico a tríplice fronteira. Equipes de alunos são formadas e divididas em 7 agentes sociais que devem interagir através de ações para se apropriar do espaço.

Cada ação é feita através de cartas com escolhas e consequências que resultam em perca ou ganho de terras para as equipes. A equipe que ocupar o maior número de terras no tabuleiro e concluir seu objetivo ganha o jogo!

Por fim, é discutido qual o cenário final da cidade do jogo, criado a partir das consequências das escolhas dos jogadores, e qual o impacto disso para cada equipe (agente social) no futuro.

componentes do jogo

1 tabuleiro

40 - 130 peões (variável)

140 cartas de situação

23 cartas de poder

7 fichas técnicas

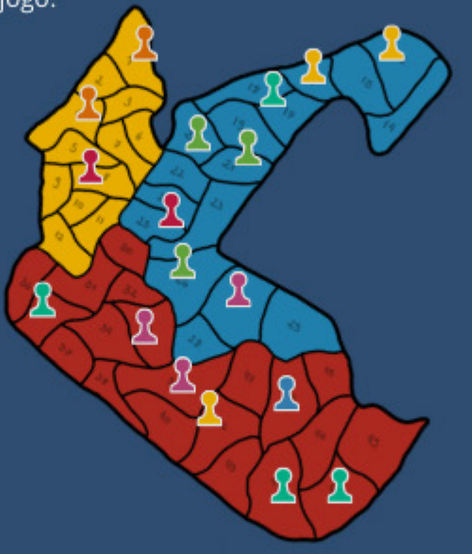
1 manual

INSTRUÇÕES

Esse jogo pode ser utilizado de diversas maneiras. Fizemos duas propostas para jogar e cada uma tem características específicas, como quantidade de jogadores e tempo de jogo.

Dessa forma separamos as essas regrinhas em duas **tabelas** que correspondem as duas **propostas** de jogo!

As Tabelas além de especificarem e orientarem as diferentes formas de jogar, elas mostram quais são as páginas que precisam ser impressas e qual o tamanho/formato certo para a impressão! Fique atento a isso.





As instruções (manual), fichas técnicas e tabelas não necessariamente precisam ser impressas, podendo ser utilizadas para consulta em formato digital. Utilize o QR Code no tabuleiro ou no material disponível para acessar ao manual.

Caso não tenha acesso a internet, peça a algum amigo para compartilhar via bluetooth ou divida com você :)

USE A CRIATIVIDADE!

Use sua criatividade para marcar os territórios apropriados e representar os peões!

Você pode utilizar um papelão como base para o tabuleiro. Para sinalizar a apropriação das terras poder ser usado tachas coloridas.



Outra ideia é usar tampas de garrafas. Opte sempre objetos pequenos para o tabuleiro menor e objetos grandes para o tabuleiro maior, por exemplo uma garrafa pet.



Não é indicado o uso de matérias de vidro ou afiados. Utilize materiais que não apresentem perigo.



MODELOS DE JOGO!

1° PROPOSTA

Esse modelo é destinado a uma oficina educativa, com o objetivo de que a interação e imersão dos jogadores aumente sua compreensão do espaço e da disputa territorial.

Dentro do tabuleiro de 5 metros por 5 metros, os jogadores se apropriam da terra do modo mais literal possível utilizando seus próprios corpos para ocupar o espaço.

Então, nessa modalidade temos mais jogadores, moderadores (professores) e mais tempo de jogo para que as ações sejam debatidas entre as equipes bem como o cenário ideal ao fim do jogo.

Para utilizar dessa modalidade use as especificações presentes na **Tabela 1**.





2° PROPOSTA

Nessa modalidade temos um jogo de tabuleiro menor que pode ser jogado em família ou por um grupo pequeno de pessoas.

O objetivo é que seja uma forma de jogar mais acessível, com um tabuleiro que possa ser transportado ou reimpresso de forma rápida.

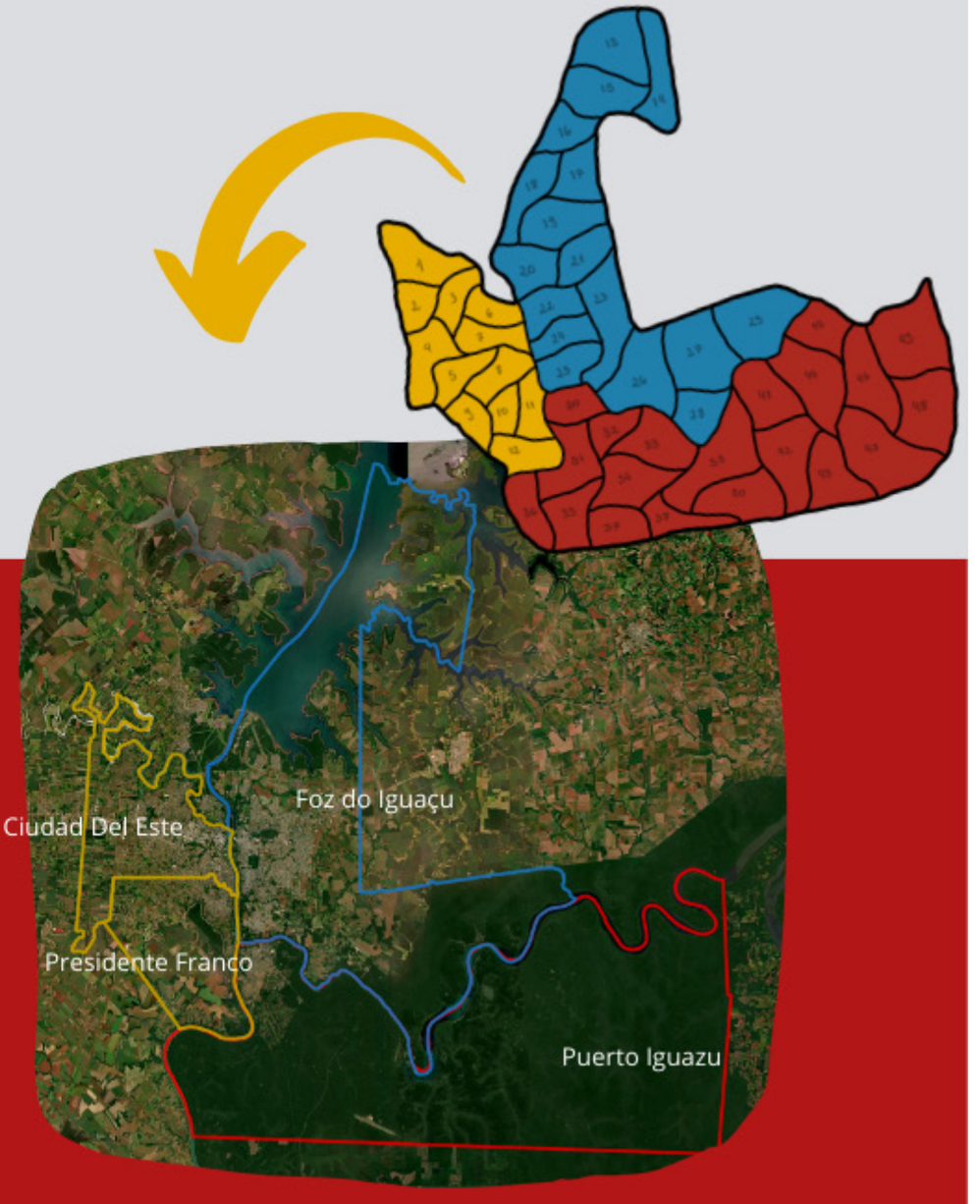
Assim, o tabuleiro se assemelha a um tabuleiro convencional, são necessárias peças pequenas para ocupar o espaço e o tempo de jogo é menor para aumentar a dinâmica.

Para utilizar dessa modalidade use as especificações presentes na **Tabela 2**.

JOGANDO COM A REALIDADE...

A escolha de agentes foi feita pensando em quem utiliza o território. Assim, temos a população em si, separada em dois grupos, grandes empresas, instituições... Porém, sabemos que nem todos os agentes do território, mesmo muitas vezes sendo a maioria da população, tem o mesmo **acesso** e **poder** sobre o espaço. Assim, no jogo também representamos isso!

De forma desigual, cada agente conta com uma quantidade diferente de jogadores e também com uma quantidade diferente de terras iniciais.



E O TAMANHO DO TERRITÓRIO?

Na representação do mapa, alguns territórios são maiores que outros. Entretanto, foi uma divisão feita apenas para facilitar o jogo, não fazendo correspondência a nenhuma característica de divisões reais das cidades que foram inspiração: Foz do Iguaçu (Brasil), Puerto Iguazu (Argentina), Ciudad del Este e Presidente Franco (Paraguai). As diferentes cores mostram a divisão dos países, para que se tenha uma noção do território em sua demarcação oficial, entretanto, ela não interfere no jogo, uma vez que a proposta é a visão deles como um só, considerando, principalmente, seus agentes.

O tamanho do território no mapa não influência também na contagem do jogo. Todos os territórios, independentemente de seu tamanho, valem o mesmo.

COMO JOGAR?

PREPARAÇÃO

Deve-se separar o material necessário disponível na **Tabela 1** ou **Tabela 2**. Recortar as cartas e fichas e organiza-las de acordo com o agente social que a corresponde.

Estender o tabuleiro, bem como separar as peças para marcar o território (tampas de garrafa, garrafas, entre outros). Nesse último deve ser possível identificar o agente social ao qual corresponde, seja por marca, pintura, fita, etc.

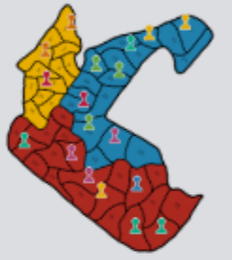
Os jogadores devem ser divididos em equipes que correspondem aos agentes sociais e receber sua **Ficha Técnica dos Agentes Sociais** e suas **Cartas de Poder**.

As **Cartas de Situação** devem estar reunidas em 7 montes sendo cada monte um agente social.

Tendo cada agente seu número de terras iniciais (ver a **tabela** utilizada), deve ser distribuído os peões por essas terras, marcando a quem pertence cada terra do tabuleiro. A distribuição pode ser feita arbitrariamente.

O JOGO

A ordem do jogo, que estabelece a vez de jogar das equipes nas rodadas, deve ser estabelecida anteriormente e seguida até que se terminem todas as rodadas. O **Poder Público** deve ser sempre a última na ordem do jogo, ou seja, a última a jogar em cada rodada.



1 **Primeira rodada:**

Cada equipe deve, na sua vez, retirar uma **Carta de Situação,** que deve ser lida pela última equipe a jogar, e depois efetuar a ação proposta pela carta. A primeira equipe da primeira rodada tem sua carta lida pelo **Poder Público**.

2 **Próximas rodadas:**

Cada equipe deve, na sua vez, escolher entre pegar uma **Carta de Situação**, que deve ser lida pela última equipe a jogar , ou uma **Carta de Poder** e depois efetuar a ação proposta pela carta.

3 **Após as 15 rodadas**

Ao chegar ao fim das 15 rodadas conta-se as terras conquistadas por cada agente.

4 **Realiza-se a montagem do cenário final**

A partir dos resultados de cada grupo nas **Fichas de Cenário** é montado o cenário final**.** As fichas servem como modelos que podem ser questionados e repensados em conjunto.



CARTAS DE SITUAÇÃO

As cartas de situação devem ficar separadas e somente lidas quando a equipe que a corresponde selecionar, entretanto essa equipe não devem ter acesso a carta.

Por exemplo: a População 1 não deve ter acesso a carta de situação da População 1. Apenas a equipe que jogar anteriormente terá acesso para ler quando a População 1 em sua vez de jogar escolher a carta de situação.

CARTAS DE AZAR

As cartas de azar são cartas de situação que não tem escolha.
Elas devem ter suas situações efetuadas como nas cartas de situação.

Ao selecionar a **carta de situação**:

1. Lê-se a situação e as escolhas que são divididas em **opção a** e **opção b**.
2. A equipe deve escolher uma das opções.
3. Lê-se a consequência da opção escolhida.
4. Efetua as ações descritas na carta.

PERDEU TERRA OU GANHOU TERRA!!

Quando perder terra a equipe deve remover seu peão (ou peça usada para marcar as terras apropriadas) e deixar a terra livre para a equipe que ganhou aquela terra. Então, a equipe que ganhou a terra deve mover seu peão (ou peça usada para marcar as terras apropriadas) até ela e mantê-lo lá.
A escolha de qual terra da outra equipe será apropriada faz-se em consenso entre os jogadores da equipe ganhadora.

CARTAS DE PODER

As cartas de poder são cartas para serem usadas de forma estratégica, pois oferecem benefícios. Elas pertencem a cada equipe correspondente e podem ser utilizadas durante as rodadas. Diferentes das cartas de situação, as cartas de poder devem ficar com a equipe correspondente e pode ser acessadas antes e durante o jogo. Cada carta só pode ser usada uma vez!

Ao selecionar a **carta de poder**:

1. A equipe com a carta deve ler a carta de poder.
2. A equipe deve efetuar as ações descritas na carta.

CENÁRIOS

Essas fichas estabelecem três cenários diferentes: quando o agente social tem pouca terra, tem uma quantidade media de terra e quando tem muita terra.
Cada equipe deve contar suas terras e em consenso os jogadores devem decidir qual o cenário de sua equipe.
Comparando os cenários de todos os agentes sociais temos o cenário da cidade.

Tabuleiro grande | 30 - 40 pessoas

EQUIPES	JOGADORAS/JOGADORESES	TERRAS INICIAIS
Grandes Empresas	4 a 5	12
População 1	3 a 4	7
População 2	7 a 9	5
Economia Local	5 a 7	10
Instituições	5 a 7	5
Meio Ambiente	3 a 4	3
Poder Público	3 a 4	7

Importante: A divisão das terras no tabuleiro tem por objetivo facilitar a dinâmica do jogo, e não retratar a realidade.

TEMPO

Número de Rodadas	15	Tempo estimado de rodada	14 min
Número de ações	7	Tempo estimado de ações	2 min
Tempo total	3 horas e 30 minutos		

PERDEU TERRA!! TERRA PERDIDA

Quando não for especificado para onde irá a terra perdida de uma equipe, a mesma decidirá para qual equipe a terra deverá ir. Só não vale ser escolhida a mesma equipe que perdeu a terra.

GANHOU TERRA!! TERRA CONQUISTADA

Quando não for especificado de qual equipe a terra será recebida, a equipe que obteve a vitória deverá determinar qual das equipes deverá ceder a terra."

Cada equipe deve ter peões (ou peças usadas para marcar as terras) suficientes.

Tabuleiro pequeno | 7 a 15 pessoas

EQUIPES	JOGADORES	TERRAS INICIAIS
Grandes Empresas	1 a 2	12
População 1	1	7
População 2	1 a 4	5
Economia Local	1 a 3	10
Instituições	1 a 3	5
Meio Ambiente	1	3
Poder Público	1	7

Importante: A divisão das terras no tabuleiro tem por objetivo facilitar a dinâmica do jogo, e não retratar a realidade.

TEMPO

Número de Rodadas	15	Tempo estimado de rodada	7 min
Número de ações	7	Tempo estimado de ações	1 min
Tempo total	1 hora e 30 minutos		

PERDEU TERRA!! TERRA PERDIDA

Quando não for especificado para onde irá a terra perdida de uma equipe, a mesma decidirá para qual equipe a terra deverá ir. Só não vale ser escolhida a mesma equipe que perdeu a terra.

GANHOU TERRA!! TERRA CONQUISTADA

Quando não for especificado de qual equipe a terra será recebida, a equipe que obteve a vitória deverá determinar qual das equipes deverá ceder a terra."

Cada equipe deve ter peões (ou peças usadas para marcar as terras) suficientes.

FICHA TÉCNICA Agentes Sociais
CARTA DE PODERES

MEIO AMBIENTE

Ongs, órgãos de proteção ambiental, ativistas.

Objetivo: adquirir mais terras.

pedir... **Abaixo assinado** *consequência...* **Restabelecer Terras**	*pedir...* **Criar reserva** *consequência...* **Apropraiar terras**	*pedir...* **Criar reserva** *consequência...* **Apropraiar terras**

PODER PÚBLUCO

Governo Municipal, Estadual e Federal, primeiro setor.

Objetivo: mediar interesses e manter o equilíbrio de terras.

pedir... **Regularização fundiária** *consequência...* **Dar terras do poder público ou de outro grupo**	*pedir...* **Regularização fundiária** *consequência...* **Dar terras do poder público ou de outro grupo**	*pedir...* **Regularização fundiária** *consequência...* **Dar terras do poder público ou de outro grupo**
pedir... **Regularização fundiária** *consequência...* **Apropraiar terras**	*pedir...* **Regularização fundiária** *consequência...* **Apropraiar terras**	

GRANDES EMPRESAS

Indústrias, monopólios, multinacionais, agroindústria.

Objetivo: adquirir mais terras.

pedir... **Pagar impostos** *consequência...* **Prefeitura escolhe uma terra para dar.**	*pedir...* **Suborno** *consequência...* **Restabelece terras perdidas**	*pedir...* **Investimento** *consequência...* **Dar terras**

POPULAÇÃO 1

Pessoas com grande poder aquisitivo e acumulação de bens e capital.

Objetivo: adquirir mais terras.

pedir...

Protesto

consequência...

Restabelecer erras

pedir...

Criação de condominios

consequência...

Apropraiar terras

pedir...

Ações beneficentes

consequência...

Dar terra

ECONOMÍA LOCAL

Turismo, comércio, feirantes, cooperativas locais.

Objetivo: adquirir mais terras.

pedir...

Sindicato

consequência...

Restabelecer Terras

pedir...

Expansão do comércio

consequência...

Apropraiar terras

pedir...

Novo empreendimento turístico

consequência...

Dar terras

POPULAÇÃO 2

Trabalhadores formais e informais, pequenos produtores, pessoas que vivem da venda da força do trabalho.

Objetivo: adquirir mais terras.

pedir...

Greve

consequência...

Restabelecer Terras

pedir...

Movimento social

consequência...

Apropriar terras

pedir...

Movimento social

consequência...

Apropriar terras

INSTITUIÇÕES

Ensino e pesquisa, saúde, ongs, instituições religiosas, terceiro setor.

Objetivo: adquirir mais terras.

pedir...

Ocupação

consequência...

Restabelecer Terras

pedir...

Greve de pesquisa

consequência...

Apropraiar terras

pedir...

Projeto de extensão

consequência...

Dar terras

NOTAS CONCLUSIVAS

Ao chegarmos ao final de *Educar para planejar: jogos sérios como recurso pedagógico potencializador da reflexão e da transformação da paisagem,* reafirmamos a nossa convicção de que sua gênese deu-se na premente necessidade de ressignificar as práticas pedagógicas e formativas voltadas ao coletivo de pessoas que vivem em espaços marcados por desigualdades, exclusões e silenciamentos históricos. Uma vez que elas estejam apartadas da reflexão crítica, da escuta qualificada e da fala autorizada sobre suas demandas para o bem-viver, nenhum planejamento urbano ou rural pode ser verdadeiramente democrático e inclusivo.

Neste livro, concebido a partir de uma perspectiva de "universidade periférica" e sua imbricação com a educação para o planejamento, procuramos apresentar discussões teórico-metodológicas quanto ao uso de jogos no planejamento coletivo e democrático das cidades. Na consecução desse aporte, compartilhamos jogos sérios criados por discentes do curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), a partir de pesquisa bibliográfica e de campo realizadas[13].

Ao reunir reflexões, experiências e proposições que articulam jogos sérios com a educação para o planejamento crítico da paisagem – com foco na Região Trinacional do Iguaçu, nas fronteiras entre Argentina, Brasil e Paraguai, local em que se encontra instalada a UNILA –, reafirmamos o potencial dos recursos lúdicos para a conscientização, análise e transformação dos espaços periféricos. Experiências como as documentadas no Brasil e no mundo, incluindo o projeto Play the City (2024), demonstram que "planejar jogando" vai além de uma estratégia metodológica; é uma ação política que inclui, mapeia demandas diversas e propicia soluções negociadas para problemas complexos, caminhando rumo a um planejamento mais participativo e sensível às múltiplas vozes que compõem os territórios e às dinâmicas locais.

Ao longo dos capítulos, discutimos como os jogos sérios podem operar como metodologias ativas de ensino-aprendizagem, segundo uma perspectiva crítica, promovendo envolvimento cognitivo, afetivo e político de grupos diversos. Esses processos educativos não se limitam às salas de aula, mas se aplicam aos vários grupos de atores sociais, combatendo o analfabetismo territorial e a delegação do planejamento a interesses descolados da realidade local.

A criação, mediação e vivência de jogos como *Ytepopó*, *Dinâmicas Trinacionais* e *Jogo do Território* vão além do lúdico, podendo tornar-se práticas de formação cidadã que mobilizam saberes locais e técnicos na construção compartilhada de alternativas para desafios territoriais. Esses jogos não são soluções prontas ou instrumentos neutros, mas recursos pedagógicos intencionais, abertos ao erro, à negociação, ao conflito e à criatividade. Eles estimulam a leitura crítica das paisagens, o debate de ideias, a simulação de cenários futuros e a responsabilização pelas escolhas feitas, especialmente em contextos periféricos onde o direito ao planejamento e à cidade é frequentemente negado.

13 Ressaltamos a participação voluntária de acadêmicas e acadêmicos desse curso em diversas pesquisas do NAPI Trinacional no âmbito do Grupo de Pesquisa "Ação, Território e Sociedade", liderado pela pesquisadora Cecília Maria de Morais Machado Angileli.

Ressaltamos que esse percurso de construção de jogos demonstra o compromisso intrínseco da universidade pública com a construção de conhecimentos alinhados às necessidades sociais. Os jogos sérios aqui apresentados exemplificam esse engajamento, mostrando-se recursos valiosos para promover processos participativos de planejamento crítico da paisagem. Sua disseminação convida à multiplicação de experiências similares, contribuindo para a construção de territórios mais justos, democráticos e sustentáveis em toda a América Latina. Essa abordagem é a expressão de uma universidade que se conecta com *as margens* e entende que o planejamento territorial, para ser transformador, deve ser um ato político, inclusivo e emancipador.

Encerramos esta obra com o compromisso de continuar estudando a articulação entre educação, ludicidade e justiça territorial. Esperamos que educadoras, educadores, pesquisadoras, pesquisadores, estudantes, gestoras, gestores, lideranças comunitárias e suas comunidades encontrem neste livro não apenas inspiração, mas também um convite à criação de seus próprios jogos, seus percursos e suas práticas de transformação dos territórios onde vivem e atuam.

Cecília Maria de Morais Machado Angileli

Solange Bonomo Assumpção

Referências

AMPATZIDOU, Cristina *et al.* All Work and No Play? Facilitating Serious Games and Gamified Applications in Participatory Urban Planning and Governance. **Urban Planning**, Lisboa, v. 3, n. 1, p. 34-46, mar. 2018. DOI: 10.17645/up.v3i1.1261. Disponível em: https://www.cogitatiopress.com/urbanplanning/article/view/1261. Acesso em: 15 set. 2025.

ANGILELI, C.; ASSUMPÇÃO, S. A UNILA e o papel da universidade periférica. *In*: CALDERARI, E.; FELIPE, J. **Novos campi universitários brasileiros:** processos e impactos. Brasília: Universidade de Brasília, 2021, p. 194-231.

ANGILELI, Cecilia Maria de Morais Machado *et al*. Educar para planejar e planejar para educar: o caso da Região Trinacional do Iguaçu. *In:* ASSUMPÇÃO, Solange Bonomo et al. (Org.). **Desenvolvimento sustentável da Região Trinacional do Iguaçu:** discursos, interfaces, disputas e conquistas. Foz do Iguaçu: CLAEC, 2022, p. 25-61.

ASSUMPÇÃO, Solange Bonomo; RODRIGUES, Adriana Brandt; KLAUCK, Samuel. **Região Trinacional do Iguaçu:** encontros, desafios e potencialidades para o desenvolvimento sustentável. Foz do Iguaçu: CLAEC, 2022a.

ASSUMPÇÃO, Solange Bonomo; ANGILELI, Cecilia Maria de Morais Machado; VOEFFREY, Lila Patricia; LOBO, Débora da Silva (Org.). **Desenvolvimento sustentável da Região Trinacional do Iguaçu:** discursos, interfaces, disputas e conquistas. Foz do Iguaçu: CLAEC, 2022b.

ASSUMPÇÃO, Solange Rodrigues Bonomo; ANGILELI, Cecília Maria de Morais Machado; ALENCAR, Paloma do Vale; OLIVEIRA, Fernanda Claudia Santos de. Processos formativos mediados por tecnologias digitais em comunidades em situação de vulnerabilidade social. *In:* BIANCHESSI, Cleber (Org.). **Temas em Educação:** olhares interdisciplinares, reflexões e saberes – Volume 1. Curitiba-PR: Bagai, 2022c, p. 206-234.

ESTRELA. **Banco Imobiliário.** São Paulo: Estrela, 1944. Jogo de tabuleiro.

ESTRELA. **Jogo da Vida**. São Paulo: Estrela, 1980. Jogo de tabuleiro.

FERREIRA, Antonio Rafael Marchezan; CORDIVIL, Fabíola Castelo de Souza. Gestão democrática das cidades: das regras ao jogo. **Revista do Legislativo Paranaense**, Curitiba, n. 5, p. 53-75, ago. 2021. Disponível em:https://revista.assembleia.pr.leg.br/index.php/escolalegislativo/article/view/144. Acesso em: 22 nov. 2025.

GROW. **WAR.** São Paulo: Grow Jogos e Brinquedos, 1972. Jogo de tabuleiro.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades.** Tradução de Carlos S. Mendes Rosa. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

LARA, Daiany Francisca *et al.* A Produção acadêmica sobre o uso de Jogos Sérios na Educação: avanços Alcançados. **Temática**, João Pessoa, v. 19, n. 1, p. 206-218, jan. 2023. Disponível em: http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/index. Acesso em: 15 set. 2025.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade.** Trad. de Rubens Eduardo Frias. 5. ed., 6. reimpr. São Paulo: Centauro Editora, 2016.

MARICATO, Ermínia. **O impasse da política urbana no Brasil.** Petrópolis: Vozes, 2011.

MOREIRA, Luísa Magno; GURGEL, Ana Paula Campos. Ludocidade: uso de jogos e videogames para o Urbanismo e o Planejamento Urbano. **Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Saúde e Tecnologia**, Goiás, v. 8, n. 2, p.72-88, dez. 2019. Disponível em: https://revista.fasem.edu.br/index.php/fasem/article/view/220/230. Acesso em: 22 nov. 2025.

OLIVEIRA, Pedro Louvain de Campos. **A missão de Santa Maria do Iguaçu:** trajetória e relações de contato. 2022. 435 f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História, Foz do Iguaçu, 2022. Disponível em: https://dspace.unila.edu.br/items/874364ad-be95-4326-a836-4364a2b35ac5. Acesso em: 7 jul. 2025.trajetória e relações de contato.

PLASS, Jan L.; HOMER, Bruce D.; KINZER, Charles K. Foundations of Game-Based Learning. **Educational Psychologist**, v. 50, n. 4, p. 258-283, 2015.

PLAY THE CITY. **Play the City**: turning urban planning into a game. Amsterdam, 2024. Disponível em: www.playthecity.eu. Acesso em: 30 jun. 2025.

RODRIGUES, Adriana Brandt *et al*. O Novo Arranjo de Pesquisa e Inovação – NAPI Desenvolvimento Sustentável da Região Trinacional: contexto, realizações e perspectivas. *In:* ASSUMPÇÃO, Solange Bonomo; RODRIGUES, Adriana Brandt; KLAUCK, Samuel. **Região Trinacional do Iguaçu:** encontros, desafios e potencialidades para o desenvolvimento sustentável. Foz do Iguaçu: CLAEC, 2022.

SOUSA, Micael *et al.* Serious games in spatial planning: strengths, limitations and support frameworks. **International Journal of Serious Games**, v. 9, n. 2, p. 115-133, jun. 2022.

SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES



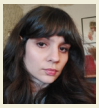
Alexandro Alberto Domaradzki Sidor
Brasileiro. Estudante formando em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil). Formado em 2019 no curso Formação de Docentes da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, na modalidade normal, em nível médio pelo Colégio Estadual Barão do Rio Branco em Foz do Iguaçu, PR. Atua como estagiário na área de Projetos Arquitetônicos e complementares no escritório GMartini Engenharia.
E-mail: alexandrosidor@gmail.com.



Ariane Rabaiolli Hobold
Brasileira. Estudante formanda em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil). Atua como estagiária no Setor de Projetos Arquitetônicos do Escritório Costa Fizinus Arquitetura.
E-mail: ari.hobold@gmail.com.



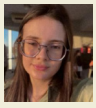
Cecilia Maria de Morais Machado Angileli
Brasileira. Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (USP). É professora do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), instituição em que desenvolve trabalhos nas áreas de planejamento territorial sustentável, impactos socioambientais de grandes projetos urbanos e de infraestrutura e desigualdade territorial. Participa do Grupo de Pesquisa *Territórios Interioranos, Paisagem e Povos na América Latina* (TIPPA), do Napi Trinacional, do Favelas.BR e coordena a Escola Popular de Planejamento da Cidade (EPPC).
E-mail: cecilia.angileli@unila.edu.br.



Eduarda Regina Lopes Fank
Brasileira. Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). Atualmente, trabalha com desenvolvimento de projetos residenciais. Participou de projeto de pesquisa para a elaboração da diagramação de três Dicionários Bilíngues Ilustrados de Conforto Térmico.
Email: dufank@gmail.com.



Emilly Berlanda Zottis
Brasileira. Estudante formanda em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil). Técnica em Edificações pelo Instituto Federal do Paraná – *Campus* Foz do Iguaçu. Atualmente, atuo na área de projetos arquitetônicos e de interiores, com foco em renderização realista, como estagiária na empresa IN Arquitetura.
E-mail: emillyberlandas@gmail.com.



Erica Cristina Gomes
Brasileira. Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). Pós-graduanda em Arquitetura e design de interiores pela Faculdade de Minas (Facuminas).
E-mail: ericagomes12343@gmail.com.



Estéfani Marçal de Araujo

Brasileira. Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). Pós-graduanda em Comunicação Digital, Branding e Storytelling pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

E-mail: arq.estefaniaraujo@gmail.com.

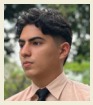
SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES



Gabriel Henrique da Silva Leandro
Brasileiro. Analista de Geoprocessamento Pleno na Usina Santa Terezinha, com foco em levantamentos territoriais e aplicação de geotecnologias no setor sucroenergético. Estudante formando em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (PR). Atuou como estagiário na área de Planejamento Regional da Itaipu Binacional.
E-mail: gabriel.riquesilva@hotmail.com.



Heloisa Palma Priotto
Brasileira. Estudante formanda em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil). Formada em 2019 no curso Técnico em Edificações pelo Instituto Federal do Paraná – *Campus* Foz do Iguaçu, onde atuou como estagiária na construtora R.C. Engenharia. Atualmente, trabalha na área de interiores como estagiária na empresa Godinho Móveis.
E-mail: heloisapalmapriotto07@gmail.com.



Hernan Mijail Medina Irias
Hondurenho. Estudante formando em Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil). Designer gráfico e ilustrador especializado em identidade visual, quadrinhos, ilustração, design de produtos e branding.
E-mail: hmijail2000@gmail.com.



Isadora Munhoz Rodrigues
Brasileira. Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal da Integração Latino Americana (UNILA). Pós-graduanda em Urbanismo e o Futuro das Cidades: Planejamento Inteligente e Impactos Socioambientais pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).
E-mail: isadoramunhoz@outlook.com.



Jhennifer Lima Kava
Brasileira. Arquiteta e urbanista formada pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná – Brasil). Atua como projetista com foco em marcenaria. Participou de projeto de pesquisa para a elaboração de um Dicionário Bilíngue Ilustrado de Conforto Térmico. Tem interesse em processos gráficos e educativos relacionados ao espaço urbano.
E-mail: jhennifer.kava@gmail.com.



Kelne Luana Candeias Jeziur
Brasileira. Estudante formanda em Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil). Atuou como estagiária na área de Projetos Arquitetônicos e de Interiores no escritório Renato Smania Studio de Arquitetura.
E-mail: kelneluana2@gmail.com.



Larissa Davies Ansbach
Brasileira. Estudante formanda de Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil). Atuou como estagiária na área de Planejamento Regional da Itaipu Binacional.
E-mail: lissaansbach@gmail.com.



Laura Florencia López Arias

Paraguaia. Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil).

E-mail: lauarias180@gmail.com.

SOBRE AS AUTORAS E OS AUTORES



Leane Tessaro de Araujo
Brasileira. Estudante formanda em Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (PR). Atua como estagiária no setor de Projetos Arquitetônicos e de Interiores no escritório Alves e Ribeiro Serviços de Arquitetura LTDA.
E-mail: leane20lt.ltda@gmail.com.



Leticia Alves da Cruz

Brasileira. Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal da Integração Latino Americana (UNILA).

E-mail: leticiacruz4115@gmail.com.



Mariana Dias Gabriel
Brasileira. Técnica em Edificações pelo Instituto Federal do Paraná. Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal da Integração Latino Americana.
E-mail: arquiteturamarianadias@gmail.com.



Noelia Itati Cáceres
Argentina. Estudante de Mestrado do Programa de Pós-graduação de Engenharia Civil 2025. Formando em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (PR). Atua como estagiária na área de Arquitetura no estúdio de Arquitetura CIPRODEC SRL de Puerto Iguazú, Misiones, Argentina.
E-mail: nicaceres.nic@gmail.com.



Paula Santoro
Paraguaia. Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA) e em Engenharia Civil pela Universidade Politécnica e Artística do Paraguai.
E-mail: santoropc@hotmail.com.



Solange Bonomo Assumpção
Brasileira. Doutora em Letras. Pesquisadora, educadora popular e pedagoga institucional vinculada à Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil). Realiza ações de extensão voltadas para a Educação Popular e desenvolve pesquisas sobre a instituição universitária pública brasileira. Integra o Núcleo de Estudos em Educação Latino-Americana e Caribenha, vinculado ao Instituto Mercosul de Estudos Avançados da UNILA e ao Grupo de Pesquisas *Educação Básica e Superior na América Latina e no Caribe.*
E-mail: solange.assumpcao@unila.edu.br.



Suelen Luiza Viana
Brasileira. Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), em Foz do Iguaçu (Paraná - Brasil). Pós-graduada em Design de Produtos Digitais UX/UI e em Comunicação, Publicidade e Marketing em Mídias Digitais pela Anhanguera.
Email: suelenluizah45@gmail.com.



Vitória Carmo Meireles
Brasileira. Pós-graduanda em Gestão Cultural na Universidade Estadual do Paraná (Unespar), Residente Técnica na Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), Arquiteta e Urbanista pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). Publicação no E-book - II Congresso Internacional e IV Seminário Nacional de Desenvolvimento Regional, com o artigo “Formas precárias do morar: um estudo a partir de uma sociedade desigual”.
E-mail: vitoriameirelesarqeurb@gmail.com.

Educar para planejar: jogos sérios como recurso pedagógico potencializador da reflexão e da transformação da paisagem propõe a educação para o planejamento como uma resposta essencial ao analfabetismo territorial, em contraposição aos modelos de planejamento tradicionais, frequentemente desconectados das realidades locais e dominados por interesses exógenos.

Em sua efetivação, os jogos sérios são apresentados como valiosos recursos pedagógicos que favorecem a investigação e a reflexão crítica sobre o comprometimento de todas as pessoas na construção de cidades mais equitativas e resilientes.

A obra detalha diretrizes teórico-metodológicas sobre o uso de jogos sérios no campo do planejamento democrático das cidades, além de apresentar exemplos concretos, como o *Ytepopó*, *Dinâmicas Trinacionais* e o *Jogo do Território*. A partir da realidade da paisagem da Região Trinacional entre Argentina, Brasil e Paraguai, esses jogos sérios simulam dilemas complexos e processos de planejamento participativo, fomentando a agência das participantes e dos participantes na transformação de suas realidades.



ISBN: 978-65-84854-65-9