MANUAL
CIDADES POSSÍVEIS

FICHA TÉCNICA

MINISTROS DO TRIBUNAL DE CONTAS DA UNIÃO

Vital do Rêgo, Presidente
Jorge Oliveira, Vice - Presidente
Walton Alencar Rodrigues
Benjamin Zymler
Augusto Nardes
Aroldo Cedraz
Bruno Dantas
Antonio Anastasia
Jhonatan de Jesus

MINISTROS-SUBSTITUTOS

Augusto Sherman
Marcos Bemquerer
Weder de Oliveira

MINISTÉRIO PÚBLICO JUNTO AO TCU

Cristina Machado da Costa e Silva, Procuradora-Geral
Lucas Rocha Furtado, Subprocurador-Geral
Paulo Soares Bugarin, Subprocurador-Geral
Marinus Eduardo de Vries Marsico, Procurador
Júlio Marcelo de Oliveira, Procurador
Sérgio Ricardo Costa Caribé, Procurador
Rodrigo Medeiros de Lima, Procurador

Diretora Geral do ISC
Ana Cristina Siqueira Novaes

Diretora de Inovação e Cultura
Elisa Bruno Araújo

Chefe de Serviço do CCTCU
Elisângela Baião dos Reis Póvoa

Equipe Jogo Cidades Possíveis - Programa Educativo

Coordenação
Ingrid Orlandi

Criação e Execução do jogo
Ingrid Orlandi
Raiany dos Anjos
Juliana Bravo
Pedro Seixlack

Ilustração e Design Gráfico
Raiany dos Anjos
Pedro Seixlack

Textos e Pontuação
Ingrid Orlandi
Juliana Bravo

Design e execução hotsite
Vitória Gedanken
Sabrina Lima
Mayara Rosa
Rodrigo da Silva Souza

Organização e novo design para distribuição do jogo
Ingrid Orlandi
Juliana Bravo
Vitória Gedanken
Sabrina Lima

Assistência Revisão de Textos
Patrick Beal

Agradecimentos especiais à
Annelise Guimarães Freire Ayoroa, chefe de serviço do Centro Cultural TCU 2021-2024
Maria Paula Estellita Lins, Diretora de Inovação e Cultura 2021-2024
Adriano Cesar Ferreira, Diretor Geral do ISC 2022-2024

Bem-vindo ao manual de utilização do jogo Cidades Possíveis! Este guia foi desenvolvido para auxiliar educadores, pais e demais mediadores interessados em utilizar esta ferramenta para enriquecer o aprendizado e os debates sobre sustentabilidade, planejamento urbano, fiscalização, gestão pública e participação cidadã.

O Centro Cultural do Tribunal de Contas da União (CCTCU) visa aproximar o TCU da sociedade através da cultura e da memória institucional. Oferece exposições físicas e virtuais, catálogos, materiais pedagógicos, visitas mediadas, oficinas e jogos de forma inovadora e acessível tanto para visitantes quanto para o público interno.

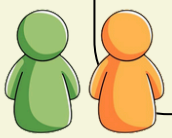
SUMÁRIO

- Público Alvo e Classificação Indicativa: 5
- Preparação: 5
- Mediador\Auditor: 5
- Tempo de partida: 6
- Objetivos: 6
- Regras: 6
- Entendendo o Baralho de Pontuação: 7
- Placar de Pontos 8
- Para Entender os Critérios de Pontuação: 9
- Componentes: 9
- Lista de Peças: 10
- Expansões: 11
- Penalidades: 12

PÚBLICO-ALVO E CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

- Cidades possíveis é indicado para todos públicos e idades. Crianças menores de 10 anos devem jogar acompanhadas de um responsável.

- O jogo também pode ser utilizado em processos participativos sobre cidades e/ou comunidades sustentáveis com gestores públicos, auditores federais, estaduais e municipais, entre outros agentes; população em geral, além de grupos escolares e universitários.



PREPARAÇÃO

- Para os jogadores, são necessários pelo menos 2 tabuleiros e 2 conjuntos de peças. Para o mediador, é necessário o Baralho de Pontuação e uma Placar de Pontos para cada grupo, que deve ser entregue somente após a montagem da cidade.

- Em cada tabuleiro podem jogar de 1 a 10 participantes, sendo recomentado o uso máximo de 15 tabuleiros, ou 150 participantes por rodada.

MEDIADOR\AUDITOR

- Papel do Auditor das Cidades Possíveis: Responsável por apresentar as regras iniciais, leitura das cartas de pontuação de cada equipamento, aplicar penalidades quando necessário e anunciar pontuações finais.

- Adequação do jogo: Combina entretenimento e aprendizado para uma ampla gama de participantes, independentemente de experiência prévia.

- Contexto de divertimento: Qualquer pessoa interessada nos temas abordados pode desempenhar o papel de Auditor.

- Contexto institucional: Recomenda-se que o Auditor possua conhecimentos específicos do campo institucional onde o jogo será aplicado, proporcionando uma abordagem contextualizada e relevante.

TEMPO

- O tempo mínimo para a aplicação do jogo é de 40 minutos a 1 hora, podendo variar de acordo com os tamanhos dos grupos, temas a serem discutidos e abordagem do mediador.

OBJETIVO

- O objetivo é que o jogador perceba como é o seu dia a dia na cidade, que equipamentos urbanos utiliza, as dificuldades de deslocamento, os espaços que mais frequenta e quais os mais necessários individualmente e de forma coletiva. O jogo busca provocar o participante a fazer escolhas e estabelecer prioridades para a criação de sua cidade ideal, com isso, serão confrontados com as consequências e/ou problemas advindos de suas escolhas e melhor utilização dos recursos disponíveis, como pode ocorrer em cidades reais.

- Não existe a intenção de eleger escolhas verdadeiras ou absolutas, e sim discutir as possibilidades e razões das escolhas feitas pelos participantes e como isso pode ser comparado com casos de cidades reais. É esperado que sejam colocados em pauta os direitos sociais inalienáveis e a relação que pode ser feita entre o indivíduo, os gastos públicos, a fiscalização e as necessidades da população.

- A Cidade vencedora é aquela que obtiver a maior pontuação.

REGRAS

- Os participantes devem se dividir em grupos e cada grupo receberá um kit de tabuleiro + pacote de equipamentos para montar suas Cidades Possíveis.

- As equipes deverão posicionar os equipamentos escolhidos, as vias e/ou ciclovias, transportes e vegetação no tabuleiro, discutindo sobre suas escolhas e pensando na melhor forma de construir sua cidade.

- Após as escolhas e posicionamento das peças, o arte-educador, mediador ou aplicador do jogo deve distribuir uma ficha onde cada grupo poderá marcar sua pontuação e apresentar as cartas de pontuação de cada equipamento.

- Cada grupo irá apresentar sua Cidade Possível, explicando o porquê de suas escolhas.

- Serão discutidas as diferenças entre as cidades, pensando em que forma as escolhas mudariam o dia a dia da coletividade e como isso implicaria na melhoria de vida da população e em um melhor aproveitamento dos gastos públicos

ENTENDENDO O BARALHO DE PONTUAÇÃO

A pontuação total de cada peça. Ela é dada pela soma dos fatores resultantes de seus respectivos critérios.

Os tipos de equipamentos e peças* são identificados por seus nomes e cores

Para facilitar a compreensão, tanto do mediador quanto dos jogadores, todas as cartas de pontuação contam com um breve texto sobre a peça em questão e suas respectivas funções, relevância, possíveis desvantagens, etc.

Este gráfico marca os pontos positivos e negativos em relação ao **impacto sociocultural** de cada equipamento. Somados, eles compõe a pontuação final do equipamento.

Aqui é possível verificar quantas e quais ODS o equipamento corresponde. **Cada ODS colorida soma 1 ponto.**

Este gráfico marca os pontos positivos e negativos em relação ao **impacto de vizinhança**. Somados eles compõe a pontuação final do equipamento.

*Os tipos de equipamentos e peças são:

PÚBLICO COMUNITÁRIO

MORADIA

MEIOS DE TRANSPORTE

VIAS

PRIVADOS

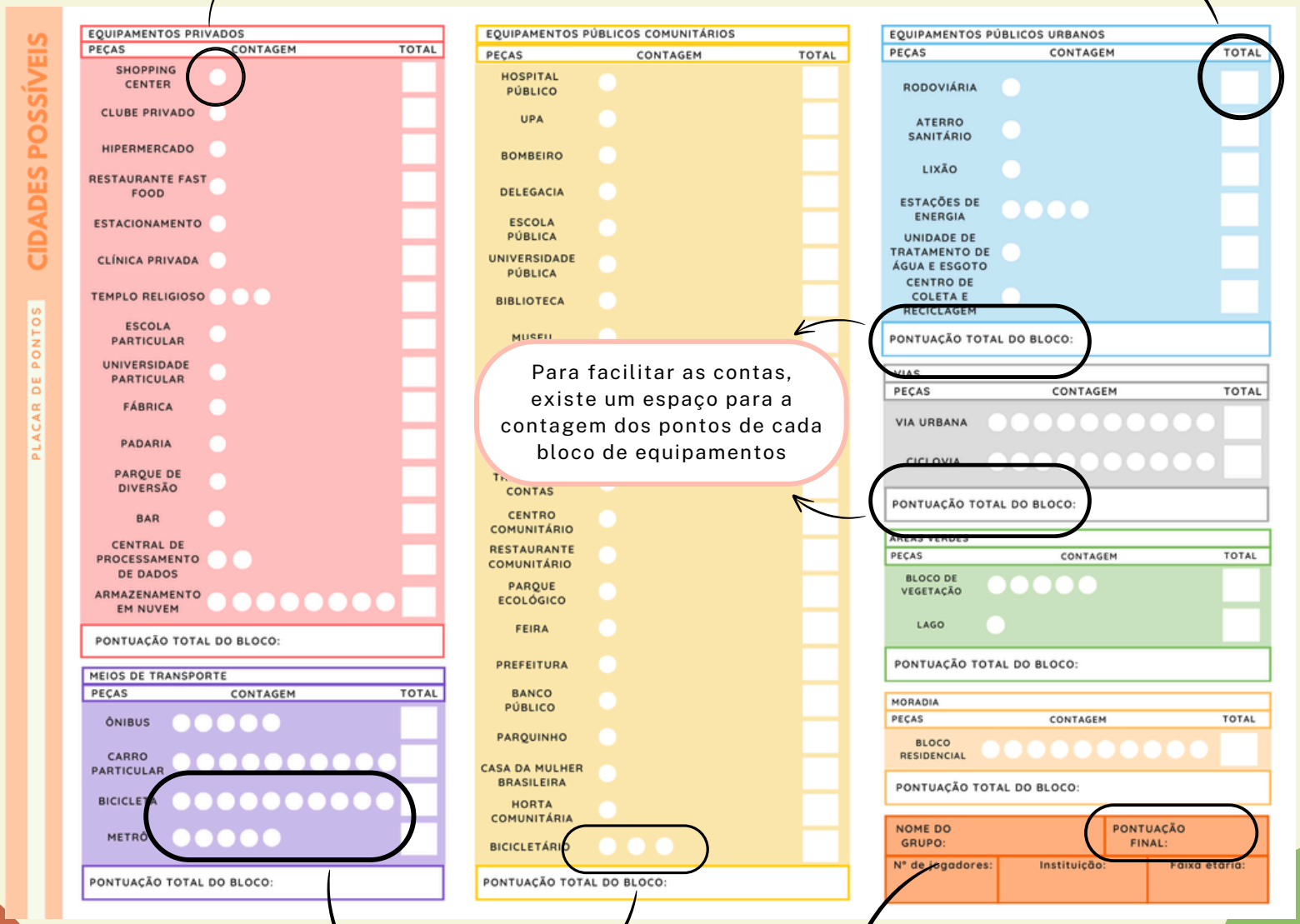
PÚBLICO URBANO

ÁREAS VERDES

ENTENDENDO O PLACAR DE PONTOS

Aqui os jogadores podem assinalar quais peças foram colocadas no tabuleiro

Espaço reservado para anotar a **pontuação de cada item** que foi **inserido no tabuleiro** pelos jogadores



Para facilitar as contas, existe um espaço para a contagem dos pontos de cada bloco de equipamentos

Alguns itens possuem mais de uma peça, nas bolinhas os jogadores indicam **quantas peças foram colocadas no tabuleiro**, para depois fazer a contagem total de pontos

Aqui se escreve a **contagem final dos pontos obtidos por cada item colocado no jogo**, somando ou subtraindo de acordo com a pontuação de cada peça. Com o placar final, saberemos quem venceu a rodada.

PARA ENTENDER CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

1. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:
+1 por ODS atendida

2. Impacto sociocultural:
+1 Construção de identidades e valorização de culturas
+1 Preservação da memória
+1 Público
+1 Garante o acesso a direitos constitucionais
-1 Desvalorização das particularidades culturais
-1 Apagamento da memória e silenciamento cultural
-1 Privado
-1 Restringe o acesso a direitos constitucionais

3. Impacto de vizinhança:
+1 Menor impacto ambiental em relação a implantação
+1 Menor impacto no trânsito
+1 Valorização imobiliária da região
-1 Maior impacto ambiental em relação a implantação
-1 Maior impacto no trânsito
-1 Desvalorização imobiliária da região

4. Impacto urbano (meios de transporte):
+1 Coletivo +1 Menor custo inicial para o usuário +1 Menor impacto sonoro
-1 Individual -1 Maior custo inicial para o usuário -1 Maior impacto sonoro

COMPONENTES:

- Tabuleiro para “Cidades Possíveis”
- Conjuntos de peças: 131 - Jogo base; 4 - Expansão energia; 3 - Expansão tecnologia
- Baralho de 50 cartas de pontuação (sem as expansões)
- Placar de pontos

Peças para cada tabuleiro (jogo base):

- 6 equipamentos públicos urbanos
- 25 equipamentos públicos comunitários
- 13 equipamentos privados
- *10 blocos de área residencial
- *5 blocos de vegetação
- 1 lago
- *10 vias urbanas
- *10 ciclovias
- *10 carros particulares
- *5 ônibus + 10 paradas de ônibus
- *5 estações de metrô
- *10 bicicletas

*Disponibilizamos peças extras para serem impressas!

LISTA DE PEÇAS

EQUIPAMENTO PÚBLICO COMUNITÁRIO

- Hospital Público
- UPA
- Bombeiro
- Delegacia
- Escola Pública
- Universidade Pública
- Biblioteca Pública
- Museu
- Centro Cultural
- Teatro
- Centro Comunitário
- Restaurante Comunitário
- Horta Comunitária
- Parque Ecológico
- Feira
- Bicicletário
- Parquinho
- Casa da Mulher Brasileira
- Prefeitura
- Tribunal de Contas
- Banco Público
- Cemitério

MEIOS DE TRANSPORTE

- Ônibus
- Carro particular
- Bicicleta
- Metrô

MORADIA

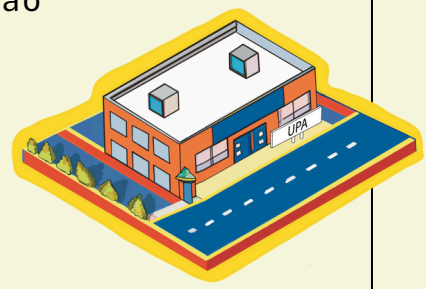
- Bloco de Área Residencial

EQUIPAMENTO PÚBLICO URBANO

- Rodoviária
- Unidade de Tratamento de Água e Esgoto
- Estação de Energia Renovável
- Aterro Sanitário
- Lixão
- Centro de Coleta e Reciclagem

EQUIPAMENTO PRIVADO

- Shopping Center
- Clube Privado
- Hipermercado
- Restaurante Fast food
- Estacionamento
- Clínica Privada
- Templo Religioso
- Escola Particular
- Universidade Particular
- Fábrica
- Padaria
- Parque de Diversão
- Bar



VIAS URBANAS

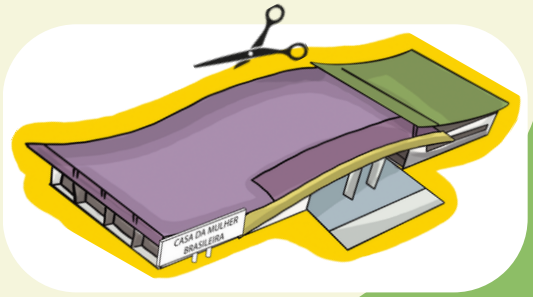
- Via Urbana
- Ciclovia

ÁREAS VERDES

- Bloco de Vegetação
- Lago

OBSERVAÇÕES:
Ao baixar as peças, observe a marcação indicada com uma tesoura para saber onde cortar. **Não remova a parte amarela ao redor da peça.**

Exemplo: Corte fora toda a parte branca!



EXPANSÕES

Por ser um jogo de caráter multidisciplinar, Cidades Possíveis destaca-se por sua flexibilidade, permitindo a criação de expansões com peças específicas para diferentes grupos de trabalho. A criação de Expansões é feita exclusivamente pela equipe do Centro Cultural TCU.

ATENÇÃO: As expansões não podem ser jogadas juntas!

Até a data da publicação deste manual, estão disponíveis expansões voltadas aos seguintes temas:

1. Energia

Peças:

- Estação de Energia Solar e Eólica
- Estação de Energia Hidrelétrica
- Estação de Energia Nuclear
- Estação de Energia Termelétrica

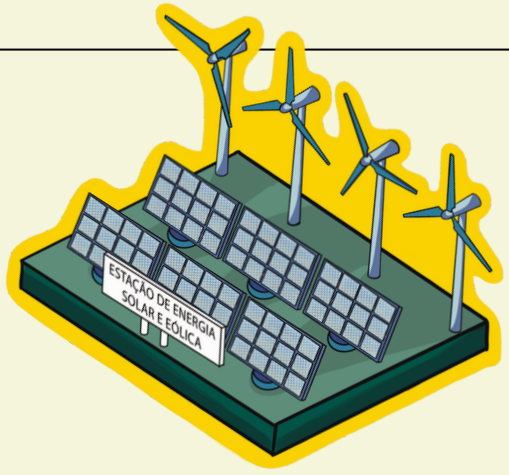
Caso use a expansão de ENERGIA, retire a peça ESTAÇÃO DE ENERGIA RENOVÁVEL e substitua pelas 4 peças desta expansão no jogo base;

2. Tecnologia e conectividade

Peças:

- Central de processamento de dados
- Armazenamento em nuvem

Caso use a expansão TECNOLOGIA E CONECTIVIDADE, retire todas as demais peças de energia e utilize apenas os 3 tipos de peças desta expansão no jogo base.



PENALIDADES

A fim de criar uma cidade equilibrada, promover um ambiente saudável em Cidades Possíveis e incentivar mais discussões quanto a nossas cidades reais e imaginadas, é essencial evitar combinações indesejáveis entre algumas peças específicas. Se colocadas próximas umas das outras, as seguintes peças deverão gerar uma penalidade de - 3 pontos cada.

*Cabe ao mediador/auditor posicionar em cada tabuleiro uma ficha de penalidade para cada penalidade encontrada após cada partida, antes da soma final de pontos.

Lixão ou Aterro Sanitário + Bloco de Área Residencial
Lixão ou Aterro Sanitário + Restaurante Comunitário
Lixão ou Aterro Sanitário + Parque Ecológico
Lixão ou Aterro Sanitário + Lago
Lixão ou Aterro Sanitário + Parquinho
Lixão ou Aterro Sanitário + Escola Pública ou Particular
Lixão ou Aterro Sanitário + Centro Comunitário
Lixão ou Aterro Sanitário + Museu
Lixão ou Aterro Sanitário + Centro Cultural
Lixão ou Aterro Sanitário + Unidade de Tratamento de Água e Esgoto
Unidade de Tratamento de Água e Esgoto + Bloco de Área Residencial
Unidade de Tratamento de Água e Esgoto + Restaurante Comunitário
Fábrica + Parque Ecológico
Fábrica + Lago
Fábrica + Horta Comunitária
Fábrica + Hospital
Fábrica + Upa
Fábrica + Escola Pública ou Particular
Fábrica + Parquinho
Fábrica + Universidade Pública ou Particular
Fábrica + Bloco de área residencial
Fábrica + Museu Fábrica + Centro Cultural
Fábrica + Biblioteca
Fábrica + Teatro
Bar + Escola Pública ou Particular

Ficha de Penalidade