



# JOGO DO CUIDADO

UM JOGO SOBRE DIREITO  
À CIDADE DAS MULHERES

## MANUAL DE INSTRUÇÕES

**URB.ANAS**  
  
 Grupo de estudos  
e pesquisa

PPG  UFF  
 programa de pós-graduação  
em arquitetura e urbanismo

**eau.**  
 escola de  
arquitetura  
e urbanismo  
universidade  
federal fluminense

Apoiado pela  
 **FAPERJ**  
 Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo  
à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro

# Jogo do Cuidado

Um jogo sobre direito à cidade das mulheres

O Jogo do Cuidado: um jogo sobre direito à cidade das mulheres foi pensado para apoiar atividades pedagógicas em sala de aula a estudantes do Ensino Médio Baseado em parte pelas dinâmicas sociais e urbanas da Região Portuária do Rio de Janeiro, tem como objetivo contribuir para a compreensão das contradições a respeito da **reprodução social** e do **trabalho do cuidado**, exercido historicamente pelas mulheres. A reprodução social diz respeito às atividades necessárias para o cuidado e manutenção da vida - trabalho doméstico, alimentação, cuidado com as crianças e idosos, etc. é essencial para garantir a produção social, ou seja, o processo coletivo de trabalho para a produção e distribuição de bens e serviços na cidades.

## **As cidades são pensadas e estruturadas para garantir o trabalho do cuidado, sem reproduzir injustiças às mulheres?**

*Essas são algumas questões que orientaram o Jogo do Cuidado.*

*Esperamos que seja um instrumento educativo, e também divertido, para jovens e adolescentes aprenderem um pouco mais sobre as desigualdades de gênero e direito à cidade.*

\* O jogo faz parte da pesquisa realizada pelo grupo Urb.Anas/GPDU da Escola de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal Fluminense (EAU/UFF), coordenado pela professora Rossana Brandão Tavares, com apoio da FAPERJ - Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro, através da bolsa JCNE.

Niterói, RJ  
Outubro 2025

**CONTEÚDO:**

- **01 Tabuleiro** com 10 regiões
- **10 Cartas de Personagem**
- **41 Cartas da Mesa** (ver legenda na última página), sendo:
  - 13 Cartas de **SORTE**
  - 13 Cartas de **REVÉS**
  - 08 Cartas de **DIREITOS**
  - 07 Cartas de **CORINGA**
- **Cédulas de Capital de Cuidado**, totalizando 100 cédulas
  - 50 Cédulas de **valor 1**
  - 50 Cédulas de **valor 2**
- **Cédulas de Capital Econômico**, totalizando 70 cédulas
  - 40 Cédulas de **valor 1**
  - 30 Cédulas de **valor 2**
- **10 Peões** (1 por personagem)

**OBJETIVO DO JOGO:**

Viver a experiência urbana de personagens diversos na Região Portuária do Rio de Janeiro, enfrentando desigualdades e acessando direitos.

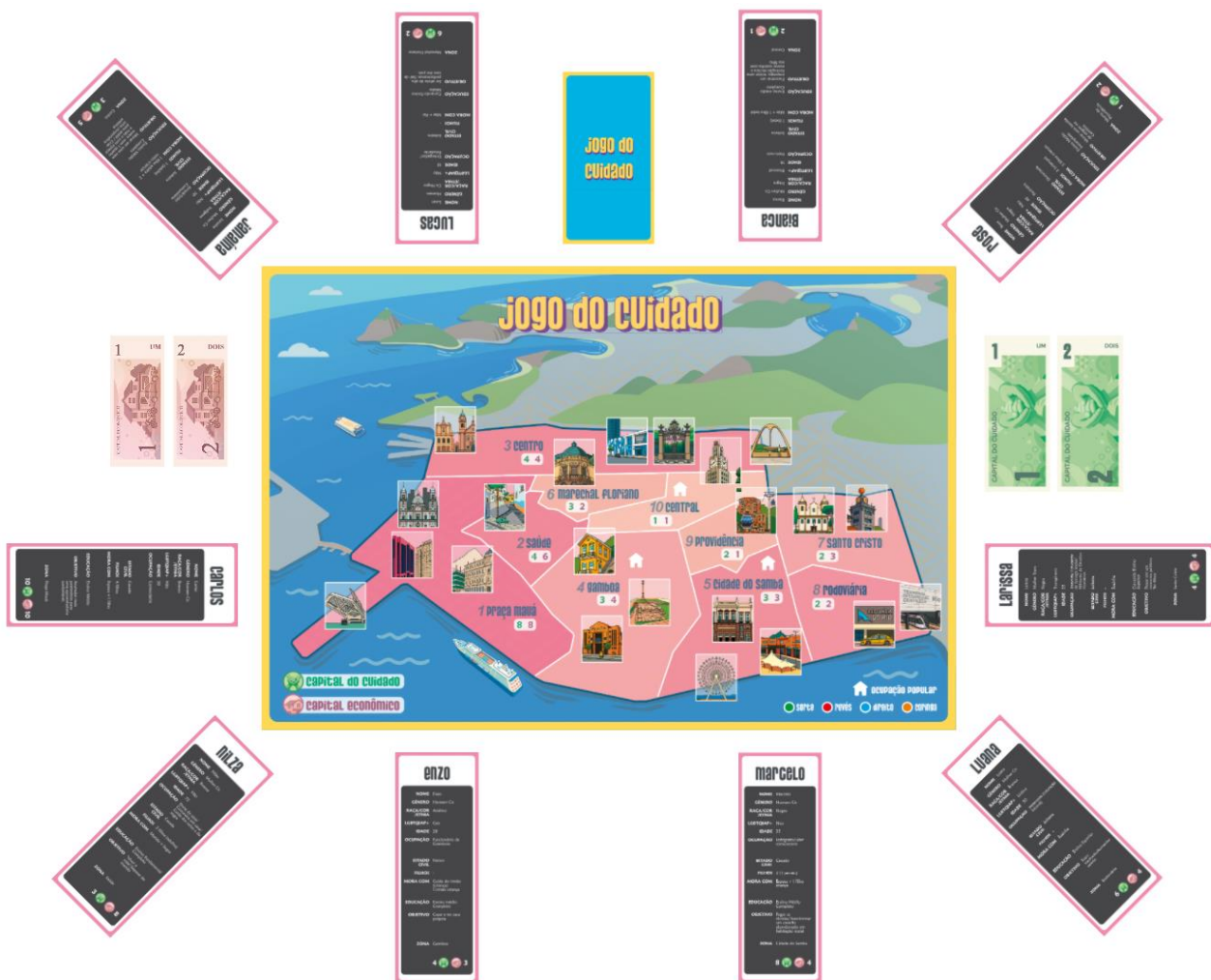
Resista às dificuldades, mude-se para a melhor região, busque alcançar os objetivos do seu personagem.

O jogo é uma provocação crítica sobre como raça, gênero, sexualidade e classe impactam o cotidiano urbano. Aqui, não se vence sozinho, todos vencem se conseguirem resistir juntos!

**PREPARAÇÃO:**

1. Cada jogador sorteia uma **Carta de Personagem**.
2. De acordo com as informações da **Carta de Personagem** escolhida, os jogadores irão posicionar seus peões nas regiões indicadas e separar para si o montante de cada capital para começar o jogo.
3. As **Cartas da Mesa** (SORTE, REVÉS, DIREITOS e CORINGA) devem ser embaralhadas antes de iniciar juntas, formando um único monte a ser colocado ao lado do tabuleiro de onde serão compradas, rodada a rodada, pelos jogadores ao longo da partida.
4. Dois montes de cédulas devem ser depositados sobre a mesa, junto ao tabuleiro – um **do Capital de Cuidado** e um **do Capital Econômico**. Uma ou duas pessoas, jogadoras ou não, podem ser escolhidas para serem o **banco de cada capital** e ajudarem a distribuir e receber as cédulas de cada monte ao longo da partida.

## 5. Sugestão de montagem da mesa:

**COMO JOGAR:**

1. O primeiro jogador será aquele que tirar a **Região 1 do mapa – Praça Mauá – Personagem Carlos**, e a partida seguirá sempre para o jogador à esquerda.
2. Cada jogador deve comprar uma carta do monte central e ler a carta em voz alta.
3. Em seguida, aplica-se a consequência que pode ser: ganho ou perda de capital do cuidado e/ou econômico, aquisição de um direito coletivo para a sua região, facilidade no acesso de outras região, entre outros.
4. Se escolher mudar de região, **pague** (ao banco/devolva ao monte da mesa) o valor indicado no tabuleiro.
5. Recomenda-se ter papel e caneta para anotar o que achar relevante.

**REGRAS:**

- Os jogadores não podem trocar capital entre si.
- As cartas (sorte, revés, direitos e coringa) compradas da mesa e utilizadas devem ser descartadas, ou seja, não devem voltar ao monte da mesa, exceto nos casos em que o texto da carta oriente a devolver a carta ao monte.
- Caso o jogador queira/precise **mudar de região**, ele deve pagar (ao banco) o valor indicado no tabuleiro para acessar a nova região. Caso não tenha capital suficiente e nem uma carta que o ajude, não poderá sair da sua região atual até reunir mais capital.
- Mudar-se conta como uma jogada, logo, na rodada em que o jogador decidir fazer sua mudança, não poderá retirar carta do monte central.
- **3 regiões** do tabuleiro possuem **Ocupações Populares**, localizadas nas regiões: **Cidade do Samba, Gamboa e Central**. Elas são indicadas no mapa pelo símbolo de “casinha” (ver legenda na última página).
- **Morar em uma Ocupação** não exige o pagamento, mas há um limite de tempo de uso. O jogador pode permanecer por **até 3 rodadas** no total durante toda partida, independente da mudança de uma Ocupação para outra. Exemplo: o jogador ficou 2 rodadas na Ocupação da região “Central” e, em seguida, se mudou para a Ocupação localizada na região “Gamboa”. Nessa nova Ocupação, podará ficar apenas 1 rodada e não podendo morar novamente em Ocupação. Na rodada seguinte, o jogador deverá pagar o valor de cada Capital indicado no tabuleiro da própria região na qual se encontra ou de alguma outra região. Caso não consiga pagar, será expulso do tabuleiro, encerrando o jogo para este jogador.
- **Dívida com o Banco:** Cada jogador poderá contrair uma **dívida máxima de 5 para cada Capital**. O **Banco** deve anotar o valor devido e o jogador deverá priorizar o pagamento da dívida antes de utilizar seus capitais para alcançar os objetivos do seu personagem. Caso ultrapasse o valor de **5 de Capital do Cuidado OU 5 de Capital Econômico**, será **expulso** do tabuleiro, encerrando o jogo para este jogador.
- **Conquista para uma Região:** Quando um jogador conquistar uma **Carta de Direitos** para sua região, todos os demais jogadores que morarem na mesma região também se beneficiarão e ganharão **3 de Capital do Cuidado** no momento que o direito é conquistado. O **Banco** deve tomar nota de quanto cada região conquistou e deve oferecer **1 de Capital do Cuidado** por direito quando um novo jogador se mudar para aquela região que já possui conquistas. Os direitos permanecem válidos até o fim do jogo, mesmo que o jogador que os conquistou se mude para outra região.

**CONDIÇÕES DE VITÓRIA:**

- O jogo termina quando todas as cartas da mesa forem usadas ou quando as cartas restantes não se aplicarem ao caso de nenhum dos jogadores.
- Vence o jogador com a maior quantidade de **Capital de Cuidado** ao encerrar a partida.
- Essas condições não se aplicam aos jogadores expulsos do tabuleiro.

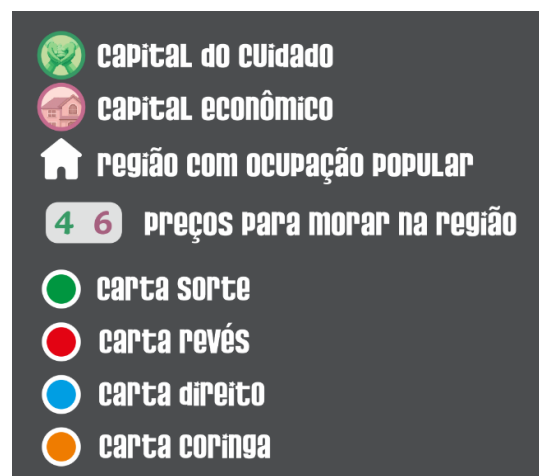
## VAMOS CONVERSAR SOBRE O JOGO?

*Agora é hora de conversarmos um pouco sobre o jogo! Seguem algumas sugestões de perguntas pós-jogo, para debater com estudantes e professores.*

- Qual era a expectativa com o final do jogo? Foi o que você esperava quando sorteou as personagens? Por quê?
- Quais personagens tiveram mais dificuldade?
- Teve alguma personagem que não se mudou? Qual mudou menos? Por quê?
- Teve alguma carta que ajudou alguma personagem a não ser expulsa do tabuleiro? Qual carta? Por que você acha que ela foi importante?
- Como o jogo reflete a região portuária do Rio de Janeiro?
- Os direitos foram importantes para manter os moradores nas regiões que conquistaram no tabuleiro? E para as mulheres, houve diferenças? Qualifique-as.
- Você acabou com mais capital econômico ou capital de cuidado? Por quê?
- Alguma situação no jogo te lembrou uma história real? Problematize as diferenças das respostas entre meninos e meninas.
- Depois de jogar, você mudou sua visão sobre a região portuária do Rio de Janeiro e sobre a influência de classe, raça e gênero no direito à cidade?
- Você acha que sua personagem mereceu o final de jogo que resultou? Por quê?
- Quem ficou com mais capital econômico e/ou de cuidado no final do jogo, personagens homens ou mulheres? Por que você acha que isso aconteceu?
- Quais direitos, expressos nas cartas do jogo, você gostaria que tivessem no seu bairro?
- Vocês já tomaram conhecimento sobre alguns desses direitos relacionados à vida das mulheres e das pessoas que cuidam?

**AVISO:** *Trata-se de um jogo que é parte dos resultados de pesquisa na região portuária do Rio de Janeiro, ou seja, é baseado em dinâmicas e práticas sociais, urbanas e políticas estudadas, mas não reproduz a realidade, podendo variar os resultados finais para fins didático-pedagógicos.*

## LEGENDA DE SÍMBOLOS:



**LEGENDA DE LUGARES DO MAPA:**

1. Museu do Amanhã
2. Edifícios RB1 e A Noite
3. Igreja Nossa Senhora da Candelária
4. Igreja de Nossa Senhora do Carmo da Antiga SE e Igreja Nossa Senhora do Monte do Carmo
5. Museu de Arte do Rio - MAR
6. Pedra do Sal
7. Colégio Pedro II
8. Jardim Suspenso do Valongo
9. Armazém Docas Dom Pedro II
10. Biblioteca Parque Estadual
11. Cais do Valongo e da Imperatriz
12. Passeio Público
13. Central do Brasil
14. Roda Gigante
15. Museu da História e da Cultura Afro-Brasileira - MUHCAB
16. Teleférico da Providência
17. Sambódromo Marquês de Sapucaí – Praça da Apoteose
18. Cidade do Samba Joãozinho Trinta
19. Paróquia Santo Cristo dos Milagres
20. Fábrica Bhering
21. Rodoviária do Rio
22. Terminal Intermodal Gentileza

# CRÉDITOS

## COORDENAÇÃO E IDEALIZAÇÃO

**Rossana B. Tavares**

Prof.<sup>a</sup> Departamento de Urbanismo da EAU/UFF  
e PPGAU/UFF (JCNE/FAPERJ)

## PESQUISA, CONCEPÇÃO TÉCNICA E PEDAGÓGICA DO JOGO

**Rossana B. Tavares**

Prof.<sup>a</sup> Departamento de Urbanismo da EAU/UFF  
e PPGAU/UFF (JCNE/FAPERJ)

**Beatriz Corbacho**

Estudante EAU/UFF (bolsista IC FAPERJ)

**Livia Perfeito**

Doutoranda PPGAU/UFF (bolsista CAPES)

**Luana Bevictori**

Estudante EAU/UFF

**Maria Eduarda Werneck**

Estudante EAU/UFF

**Mariana Pio**

Estudante EAU/UFF (bolsista PIBIC)

**Diana Helene Ramos**

Prof.<sup>a</sup> da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo / UFBA  
(pesquisadora colaboradora)

## ILUSTRAÇÃO E PROJETO GRÁFICO

**Ana Claudia Coelho**