

CIDADANIA EM JOGO: TU DECIDES!

Tipologia de publicação: Jogo pedagógico digital

Responsabilidade: Fundação Cidade de Lisboa

Autoria: Rute Machado e Vera Borges Pinto (Fundação Cidade de Lisboa)

Língua: Português (com tradução em Inglês)

Data de publicação: Maio de 2025

Acesso: <https://www.cidadaniaemjogo.pt/login>

Apresentação

O jogo digital educativo “Cidadania em Jogo: TU decides!” foi criado no âmbito de um projeto piloto de 12 meses, apoiado pelo Programa Democracia e Sociedade Civil da Fundação Calouste Gulbenkian (financiamento de ponte) com o objetivo de promover a Educação para a Cidadania Global através de uma abordagem inovadora e promotora da Participação Cívica.

A partir da narrativa de uma viagem espacial, as equipas exploram planetas de outros sistemas solares, especializados em temas como Direitos Humanos, Desenvolvimento Sustentável e Interculturalidade. O objetivo é “carregar a Inteligência Artificial da nave” com conhecimento teórico e prático e regressar à Terra preparados para agir em prol de um mundo mais justo e sustentável.

Os conteúdos foram desenvolvidos pela Fundação Cidade de Lisboa, em parceria com a Associação Renovar a Mouraria, e contou com a revisão crítica de três organizações parceiras: a Fundação Gonçalo da Silveira (Direitos Humanos), a AIDGlobal (Interculturalidade) e a FEC – Fundação Fé e Cooperação (Desenvolvimento Sustentável). A Rato–ADCC foi responsável pela conceção gráfica e programação.

O jogo foi criado para o 3.º ciclo do ensino básico, mas pode ser adaptado a outras idades e contextos educativos. O seu objetivo central é promover a literacia democrática e a participação cívica através do uso de tecnologias digitais e metodologias de gamificação. Pretende-se que os alunos aumentem o seu conhecimento, sensibilização e mobilização para o exercício de uma cidadania ativa, informada e responsável, explorando temas fundamentais para o mundo contemporâneo.

O desenvolvimento do jogo envolveu testes e trabalho colaborativo com docentes e estudantes de três agrupamentos de escolas, onde foram envolvidas 20 turmas, do 6.º ao 9.º ano, cerca de 600 estudantes, incluindo ainda testes em contextos não formais – como projetos comunitários, tutorias e programas de apoio ao estudo – para garantir a sua adaptação a diferentes realidades educativas.

O jogo está alinhado com os domínios da Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania (ENEC, 2017) Direitos Humanos, Desenvolvimento Sustentável e Interculturalidade e relaciona-se diretamente com o domínio da Participação Democrática, promovendo competências essenciais para a intervenção cívica, o debate público, a tomada de decisão informada, a criação de campanhas e a ação coletiva.

Jogado em equipa, implica debater democraticamente as respostas e tomar decisões conjuntas. Resolver as missões requer interação com elementos digitais e físicos, incentivando pesquisas, análises locais, debates e votações entre jogadores. Todas as missões são acompanhadas de “ficheiros secretos”, que contêm informação teórica resumida, vídeos e hiperligações de apoio, sempre em português e inglês, para facilitar a utilização pelos alunos migrantes.

As equipas são pontuadas pelas respostas e interações, e no final, elaboram propostas de ação cidadã, que podem ser implementadas nas suas comunidades.

O jogo integra uma área de docentes para gestão das equipas e um Manual Pedagógico concebido para apoiar na utilização em contexto educativo, que oferece orientações práticas, enquadramento teórico e propostas de atividades que articulam o jogo com os currículos. Integra também propostas de estratégias para promover a participação cívica, o pensamento crítico e a ação cidadã.

Um recurso pedagógico dinâmico para inspirar educadores e jovens a compreender, debater e transformar ativamente o mundo que nos rodeia.

[Índice](#)