



**JOGOS DE CRISE**  
**GUIA PARA AS ESCOLAS SECUNDÁRIAS**

**Por uma Cultura de Paz, Conciliação e Defesa Nacional**

## ✔ OBJETIVO

Como parte do **Referencial de Educação para a Segurança, a Defesa e a Paz**, o objetivo principal desse guia é proporcionar um ambiente de aprendizado que mobilize temas de interesse para a defesa nacional por meio do aprimoramento da cultura de conciliação entre alunos, em benefício da formação de lideranças resilientes e com ampla performance em situações de crise.

## ✔ MÉTODOS

As simulações, estimuladas internacionalmente junto às escolas por meio de Modelos Nações Unidas (MUN), têm um importante papel quanto ao exercício de conceitos, normas, políticas e direitos em ambiente de aprendizado.

Os métodos utilizados para esses exercícios em ambiente escolar variam de acordo com os objetivos de cada jogo e de acordo com o fórum ou ambiente onde se pretende simular o cenário/situação.

# HABILIDADES

A SEREM DESENVOLVIDAS

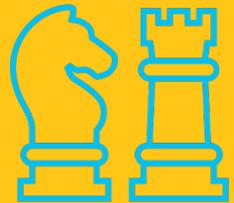
REPRESENTAÇÃO E  
DEFESA DE  
CAUSAS.

PENSAMENTO  
CRÍTICO.

CIDADANIA  
ATIVA.

EXPOSIÇÃO À DIVERSIDADE  
DE PENSAMENTOS E  
PERSPETIVAS.

DESENVOLVIMENTO DE  
COMUNICAÇÃO, COM FOCO  
EM DECISÕES E  
ADMINISTRAÇÃO DE  
CONFLITOS.



# EXPLICANDO OS MÉTODOS



## Debates moderados

- Moderados por um diretor de mesa (que pode ser um aluno).
- Auxiliados por alguém a administrar as listas de oradores (pode ser aluno).
- De acordo com regras e tempos de discurso definidos previamente.
- Usados para resoluções politico-estratégicas.



## Debates não-moderados

- Conduzidos de forma mais livre, em tempos específicos.
- Podem ser intercalados com debates moderados.
- Usados para testar instrumentos espontâneos de conciliação.
- Usados em ambientes variados.



# ORGANIZAÇÃO DO JOGO

Um Jogo de Crise é dividido em fases:

- **Fase 1:** atribuição de delegações ou times e estudo, pelos alunos, de suas atribuições, deveres, estratégias possíveis. Podem ser elaborados os objetivos de cada ator previamente pelos próprios jogadores ou professor.
- **Fase 2:** debate moderado, começando pela apresentação de cada delegação (time) + debate não-moderado. Intervalo para negociações informais. Rodadas podem ser múltiplas.
- **Fase 3:** Resolução da Crise: debates moderados ou não-moderados, com a finalidade de redação do documento final de conciliação, resolução ou compromisso de paz.



Os alunos poderão participar da definição de atores, discutindo sobre quais devem estar na simulação e como serão compostos os times.

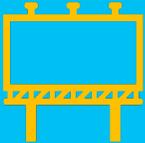
O tempo inicial de apresentação de cada orador deve ser cerca de o dobro praticado durante os debates.

O tempo destinado para cada tipo de debate depende do ambiente de negociação simulado e dos objetivos do jogo, podendo ser definido livremente.



Quais são as  
ferramentas que  
podem auxiliar no  
desenvolvimento  
do jogo de crise?

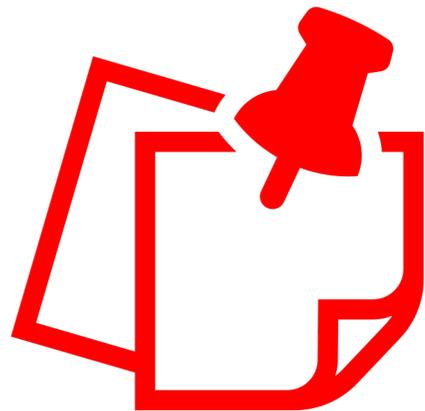


1. **Projeto**r (visibilidade da ordem do debate e tempo de fala) 
2. **Cronômetro online** (controle de tempos de fala durante os debates ou intervalos não-moderados) 
3. **Editor online** (lista de oradores visível) 
4. **Placas de identificação** (levantadas pelos oradores para inscrição em debates moderados) e/ou crachás. 
5. **Mapa do teatro de operações** (local), fictício ou real. 

# MODERADORES



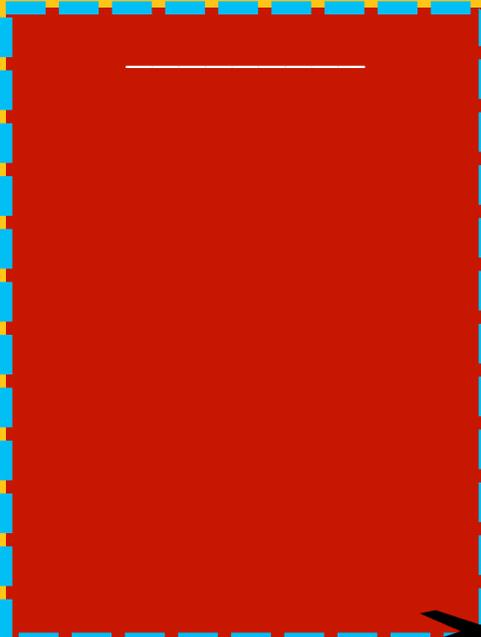
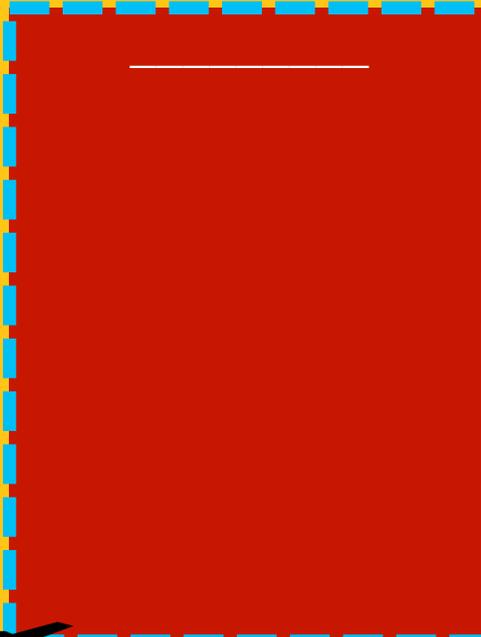
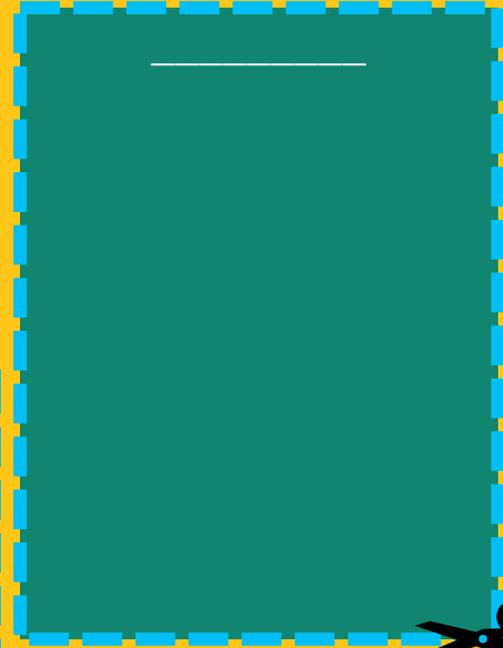
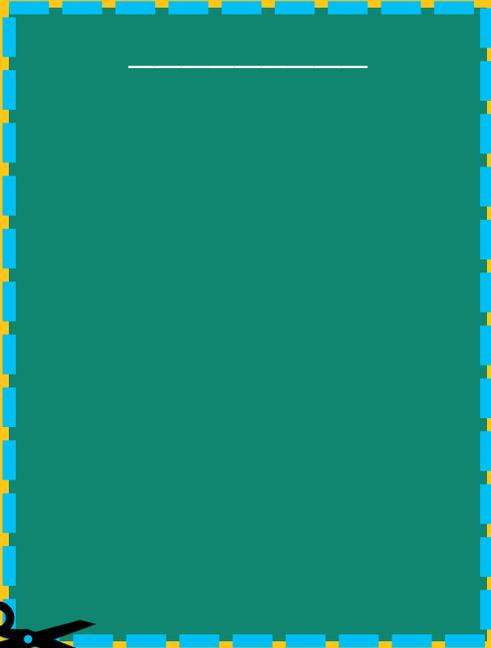
# MECANISMOS DE AVALIAÇÃO



## SUGESTÕES AOS PROFESSORES

- A autoavaliação individualizada pode ser benéfica e auxiliar na compreensão e adesão à atividade.
- É possível também avaliar com base em notas médias entre a avaliação do professor e a autoavaliação.
- Como método, pode ser benéfico usar hierarquias e conceitos para notas.
- Elementos de análise podem ser elaborados previamente entre professores e alunos. Exemplo: capacidade de cooperar; resolução de conflitos; capacidade de liderar; capacidade de propor soluções.
- A votação pode ser uma medida para compor a nota ou representar a nota.
- Estimular, de acordo com inteligências múltiplas, vários tipos de papéis que sejam preferencialmente de escolha dos alunos.

**CARTAS LIVRES PARA DEFINIR  
ATORES E RESPECTIVAS  
ESTRATÉGIAS**



Biblioteca de casos do Council of Foreign Relations - Model United Nations. <https://www.cfr.org/academic/model-diplomacy>  
Sabes o que são os Modelos Nações Unidas? <https://unric.org/pt/sabes-o-que-sao-os-modelos-nacoes-unidas/>  
Promoção do Estado de Direito através do Modelo das Nações Unidas: <https://www.unodc.org/e4j/pt/model-united-nations/index.html>  
[Step-By-Step ONU para Modelos Nações Unidas \(MUN\) - https://www.un.org/en/model-united-nations/preparation-purpose-and-structure](https://www.un.org/en/model-united-nations/preparation-purpose-and-structure)

Cronômetro online:

<https://timer.onlinealarmkur.com/pt/>  
<https://reloj-alarma.es/cronometro/>  
<http://cronometro-online.chronme.com/>

Editor online:

<https://www.google.com/docs/about/>  
<https://graphitewriter.com/>

Criadores de mapas, fictícios ou reais:

<https://maps.google.com/>  
<https://www.zeemaps.com/>  
<https://mapcreator.io/>  
<https://www.visme.co/map-generator/>  
<https://inkarnate.com/>

RECURSOS ONLINE 